

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Media pembelajaran**

Media dari bahasa arab disebut sebagai pengantar pesan ataupun pengantar dari pihak yang mengirimkan pesan kepada pihak yang menerima pesan, sementara kata media datang dari bahasa latin yaitu “medium” yang memiliki arti “pengantar atau perantara” (Indriyani, 2019). Media dianggap sebagai satu dari banyak komponen yang memiliki peran penting sepanjang kegiatan belajar sebagai alat bantu untuk memudahkan dalam menyampaikan materi yang abstrak menjadi konkret (Triastuti et al., 2017). Maka dari itu dengan adanya media untuk kegiatan belajar diharapkan dapat memudahkan pemahaman siswa dalam belajar secara optimal sehingga dapat mempengaruhi keaktifan dalam belajar. Media pembelajaran yakni alat bantu contohnya model, gambar, objek tertentu, serta peralatan visual lainnya yang dipakai untuk menerima, merespon, serta mencerna informasi dengan cara visual atau verbal (Rahmawati & Dewi, 2020).

Proses pembelajaran yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran inovatif merupakan upaya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang bersifat efektif, dan dinilai mampu memberikan peningkatan terhadap kapabilitas dalam berpikir kritis, memberikan motivasi serta stimulus pada proses pembelajaran, bahkan dapat memberikan berbagai pengaruh positif terhadap konsep diri dan penguasaan konsep belajar siswa. Umumnya penerapan media belajar dinilai sebagai upaya dalam melancarkan proses interaksi dua arah antara guru serta siswa yang menjadikan kegiatan belajar di dalam kelas menjadi efektif serta efisien. Berikut sejumlah manfaat dari pemakaian media pembelajaran oleh Nasution (Nurrita, 2018) yaitu:

- 1) pembelajaran dikemas lebih jelas dan menarik;
- 2) memberikan peningkatan terhadap motivasi serta intensi belajar siswa;
- 3) pembelajaran dinilai lebih mudah diterima siswa, serta membuat siswa menguasai fokus serta tujuan dari kegiatan belajar;

- 4) efisiensi dalam tenaga maupun waktu;
- 5) memberikan peningkatan terhadap kualitas pembelajaran;
- 6) metode kegiatan belajar lebih bersifat variatif, tidak sekedar berbentuk Komunikasi secara verbal dengan penyampaian kata-kata secara lisan, siswa tidak merasakan jenuh atau bosan saat belajar;
- 7) proses belajar mengajar lebih interaktif, dikarenakan tidak sekedar diminta untuk mendengarkan penjelasan guru, namun ada kegiatan lain misalnya dengan melakukan pengamatan, tindakan, demonstrasi dan lainnya;

Sedangkan menurut (Hananta & Sukardi, 2018), manfaat secara praktis dari pemanfaatan media pada kegiatan belajar diuraikan antara lain.

- 1) Media pembelajaran akan membantu menjelaskan penyampaian pesan serta informasi yang kemudian melancarkan serta memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa.
- 2) Media pembelajaran dapat memberikan peningkatan serta arahan dari perhatian anak terhadap motivasi dalam belajar, interaksi secara langsung antara siswa serta lingkungan serta membuat siswa dapat secara mandiri belajar sesuai dengan minat serta kapasitas yang dimilikinya.
- 3) Media pembelajaran membantu menangani batasan dalam ruang, indra, serta waktu.
- 4) Media pembelajaran menghadirkan kesan pengalaman terhadap siswa mengenai berbagai peristiwa di lingkungannya.

Berbagai macam media yang dipakai para guru untuk membantu kegiatan belajar Pada proses pembelajaran diantaranya dengan media visual, audio, serta audio visual, serta kombinasi dari ketiganya yang dikemukakan sebagai multimedia (Said et al., 2017).

Media visual adalah jenis media yang dapat menyampaikan pesan dengan berbagai simbol visual yang dapat menggaet atensi dari para siswa, memberikan penjelasan lebih terhadap materi dalam pembelajaran, serta memberikan ilustrasi terhadap suatu konsep yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata. Media ini dapat dibagi menjadi 2 jenis yakni (1) media yang tidak diproyeksikan,

merupakan jenis media yang berupa benda nyata, model benda tiruan dalam wujud tiga dimensi seperti (seperti gambar/foto, poster, dan diagram/skema/bagan); (2) media proyeksi, yaitu media seperti film, televisi, dan video. Media audio merupakan media yang dapat menyampaikan pesan dalam lambang-lambang pendengaran baik secara verbal atau non verbal. Sejumlah media yang termasuk ke dalam jenis media audio yakni meliputi, radio, dan alat perekam suara. Media audio visual mencakup (1) media film, video, dan atau video dengan kemasan VCD atau DVD; (2) media komputer merupakan media yang interaktif karena dapat menampilkan gerak, teks, suara serta gambar, disamping itu komputer juga bisa dikoneksikan dengan jaringan internet sehingga lebih leluasa dalam belajar serta memberikan referensi belajar yang tidak terbatas. Kemudian terdapat gabungan dari ketiga unsur tipe media tersebut yakni multimedia yang merupakan suara, suatu kombinasi dari beragam unsur media: teks, animasi, gambar statis, serta video.

Media sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya memiliki beberapa fungsi diantaranya untuk merealisasikan kegiatan belajar secara lebih efektif serta inovatif, pentingnya media untuk proses kegiatan belajar yang dapat membantu untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas, penggunaan media dapat mempercepat kegiatan belajar serta membantu siswa menerima dan mencerna materi dari guru, kemudian memberikan dampak yang positif serta sinergi yang dapat memberikan perubahan terhadap sikap serta perilaku siswa ke arah perubahan dinamis serta kreatif. Maka dari itu guru dituntut untuk senantiasa memilih serta menerapkan media yang dinilai relevan dengan materi, kondisi dan kebutuhan siswa (Wahyuningtyas & Shinta, 2017).

### **2.1.2 Permainan Ular Tangga**

Cara merealisasikan proses belajar mengajar yang berkualitas dan menyenangkan dapat didukung dengan penggunaan permainan edukatif. Salah satunya media permainan ular tangga, yang lebih banyak dikenal oleh kalangan anak-anak nusantara. Permainan ini adalah bagian dari kategori permainan atas papan, seperti ludo, monopoli serta lainnya. Permainan ini membutuhkan tiga peralatan, yakni pion, dadu, serta papan. Permainan ini biasanya dijalankan oleh

dua pemain maupun lebih. Permainan ini juga dapat menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih atraktif dan menyenangkan. Pengetahuan yang dimiliki siswa dapat meningkat karena media ini memberikan edukasi yang berupa kegiatan bermain sambil belajar yang menyenangkan, menarik, dan dapat memberikan peningkatan terhadap kemampuan sosialisasi yang baik antar siswa. Permainan ular tangga dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif siswa sehingga tanpa disadari siswa mampu belajar memecahkan suatu masalah.

Permainan diartikan sebagai aktivitas yang sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Melalui permainan dalam belajar dapat membantu perkembangan kognitif dan psikomotor pada anak. (Ardini & Lestarinigrum, 2018), menguraikan manfaat permainan sebagai berikut.

- 1) Bermain yang dapat melatih indera maupun pikiran layaknya peralatan bermain yang membutuhkan perasaan contohnya yaitu menggambar, memainkan musik, maupun menyimak aba-aba menghadirkan kesempatan pada anak untuk belajar mengenai definisi baru, berbagai sifat serta wujud barang tertentu.
- 2) Bermain memberikan perkembangan terhadap kepribadian contohnya peningkatan rasa tanggung jawab, gotong royong, mengikuti peraturan dan lainnya.
- 3) Bermain dapat membantu perkembangan keterampilan fisik.
- 4) Bermain dapat membantu dalam mengenal diri dengan baik untuk melihat kekurangan maupun kelebihan yang ada.

Permainan yang dinamakan ular tangga ini juga memiliki kelebihan yang dapat memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa dalam belajar, mengembangkan kemampuan dalam memberikan pendapat, serta dapat mempermudah guru untuk memberikan materi pelajaran. Terdapat sejumlah kelebihan serta kekurangan penggunaan media permainan ular tangga menurut (Ariyanto et al., 2020) dapat diuraikan yakni.

- 1) Kelebihan
  - a. Media dapat menggaet atensi siswa sehingga anak memiliki keinginan dalam belajar sambil bermain.

- b. Menumbuhkan motivasi belajar.
- c. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- d. Mampu memberikan peningkatan terhadap kemampuan siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang bersifat sederhana.
- e. Siswa dapat berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas belajar sehingga siswa mendapatkan pengalaman yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya.
- f. Media pembelajaran permainan ular tangga dapat membantu pengembangan aspek tumbuh kembang anak.

## 2) Kekurangan

- a. Membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk menyampaikan penjelasan permainan terhadap siswa.
- b. Media ini hanya dapat dikembangkan untuk sejumlah materi tertentu saja.
- c. Minimnya pengetahuan anak dapat menciptakan suasana kelas yang kurang kondusif.
- d. Kesulitan dalam mengikuti permainan dapat disebabkan karena kurangnya penguasaan materi pada siswa.

Pada kegiatan penelitian ini, permainan ular tangga menjadi media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya yang bentuknya ditampilkan dalam Gambar 2.1



## 1) Aspek fisik

Menyatakan bahwa aspek fisik merupakan penilaian individu atas kondisi jasmani dalam dirinya, diantaranya meliputi: pakaian, tubuh, serta benda yang dipunyai, serta penilaian terkait cara pandang dan perlakuan pada diri sendiri.

## 2) Aspek sosial

Mencakup penilaian tentang peran secara sosial yang dijalankan individu serta seberapa jauh penilaian individu serta performanya. Salah satu tindakan yang dapat mencerminkan kemampuan sosial yakni menerapkan tidak hanya di lingkungan masyarakat, melainkan di sekolah.

## 3) Aspek moral

Mencakup berbagai nilai prinsip yang memberikan makna dan arti bagi hidup seseorang ada di lingkungan sekitar melalui etika dan prinsip yang memberikan makna baik serta arti bagi arah kehidupan seseorang.

## 4) Aspek psikis

Mencakup berbagai perasaan, pikiran serta sikap seseorang atas kemampuan belajar mereka serta pandangan terhadap perasaan yang mereka milikinya.

Kemudian untuk mengetahui secara detail konsep diri yang diteliti dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Angket Konsep Diri**

| No. | Aspek  | Indikator Perilaku  |
|-----|--------|---|
| 1.  | Fisik  | - Kemampuan fisik.<br>- Menjaga penampilan diri.  |
| 2.  | Psikis | - Pandangan tentang kemampuan akademis.<br>- Pandangan tentang perasaan diri sendiri.   |
| 3.  | Sosial | - Kemampuan interaksi sosial dengan lingkungan sekitar (sekolah, tempat tinggal sekitar).<br>- Kemampuan ketika melaksanakan tugas sekolah. |
| 4.  | Moral  | - Pandangan tentang kebijakan yang berlaku di lingkungan sekolah.   |

### 2.1.4 Penguasaan Konsep

Diartikan sebagai kapabilitas seorang siswa dalam mengidentifikasi dan menganalisis konsep dalam teori atau implementasinya (Kumullah et al., 2018). Sedangkan Dahar (Rahmah et al., 2018), Penguasaan konsep adalah bentuk kompetensi siswa untuk menerima dan mencerna arti atau secara ilmiah, baik konsep dari segi teori ataupun implementasinya dalam keseharian hidupnya.

Penguasaan konsep ialah kapabilitas setiap siswa dalam mengatasi berbagai konsep dalam skala perkembangan aspek kognitif siswa merujuk pada klasifikasi Bloom atas revisi Anderson serta Krathwohl mempunyai enam tingkatan secara kognitif diantaranya, mengingat, mengerti, menerapkan, melakukan analisis, melakukan evaluasi serta menciptakan (Akuba et al., 2020). Tetapi indikator yang dipakai dalam melakukan pengukuran terhadap penguasaan konsep dari siswa berlandaskan dimensi ranah dan aspek kognitif dari taksonomi bloom yang dibatasi dari C1 hingga C5 yang disajikan pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.2 Kata Kerja Operasional Bloom revisi Anderson & Krathwol**

| No | Mengingat      | Memahami          | Menerapkan        | Menganalisis     | Menilai          |
|----|----------------|-------------------|-------------------|------------------|------------------|
| 1  | Memilih        | Menggolongkan     | Menerapkan        | Menganalisis     | Menghargai       |
| 2  | Menguraikan    | Mempertahankan    | Menentukan        | Mengategorikan   | Mempertimbangkan |
| 3  | Mendefinisikan | Mendemonstrasikan | Mendramatisasikan | Mengelompokkan   | Mengkritik       |
| 4  | Menunjukkan    | Membedakan        | Menjelaskan       | Membandingkan    | Menyimpulkan     |
| 5  | Mendaftar      | Menerangkan       | Menghubungkan     | Mengunggulkan    | Membandingkan    |
| 6  | Menempatkan    | Mengekspresikan   | Memperkirakan     | Mengidentifikasi |                  |
| 7  | Memadankan     | Mengemukakan      | Mengelola         | Menyimpulkan     |                  |
| 8  | Mengingat      | Memperluas        | Mengatur          | Membagi          |                  |
| 9  | Menamakan      | Memberi contoh    | Menyiapkan        | Merinci          |                  |
| 10 | Menghilangkan  | Menggambarkan     | Menghasilkan      | Memilih          |                  |
| 11 | Mengutip       | Menunjukkan       | Memproduksi       | Menelaah         |                  |
| 12 | Mengenal       | Mengaitkan        | Memilih           | Menentukan       |                  |
| 13 | Menentukan     | Menafsirkan       | Menunjukkan       | Menunjukkan      |                  |
| 14 | menyatakan     | Menaksir          | Membuat sketsa    | Melaksanakan     |                  |
| 15 |                | Mempertimbangkan  | Menyelesaikan     | Survei           |                  |
| 16 |                | Memadankan        | Menggunakan       |                  |                  |
| 17 |                | Membuat ungkapan  |                   |                  |                  |

Sumber: (Nita Dewi et al., 2020).

Dalam taksonomi bloom yang telah direvisi (Khalishah & Iklilah, 2021), dimensi pengetahuan dapat dibedakan menjadi empat jenis pengetahuan diantaranya sebagai berikut.

1) Pengetahuan Faktual

Merupakan berbagai elemen landasan yang perlu dipahami oleh siswa untuk menerima dan mengerti satu disiplin ilmu atau menangani permasalahan didalamnya. Kemudian pengetahuan faktual terdiri dari dua subjenis yakni, wawasan mengenai terminologi dan berbagai detail elemen-elemen secara khusus. Wawasan atau pengetahuan mengenai terminologi meliputi mengenai label dan simbol verbal maupun nonverbal (misalnya kata, tanda, angka, serta gambar). Selanjutnya pengetahuan mengenai berbagai detail elemen-elemen khusus mencakup orang, lokasi, peristiwa, tanggal, sumber dari informasi yang bersifat reliabel.

2) Pengetahuan Konseptual

Diartikan sebagai pengetahuan yang bersifat kompleks serta tertata. Pengetahuan ini mencakup tiga subjenis antara lain, pengetahuan kategori serta klasifikasi, generalisasi serta prinsip, model, teori, serta struktur. Pengetahuan klasifikasi serta kategori meliputi periode waktu geologis

3) Pengetahuan Prosedural

Didefinisikan sebagai bentuk pengetahuan tentang upaya manusia menjalankan suatu hal atau pekerjaan, mempraktikkan berbagai metode penelitian, serta kriteria yang digunakan dalam menetapkan “kapan harus menjalankan berbagai hal yang masuk dalam ranah disiplin-disiplin ilmu tertentu.

4) Pengetahuan Metakognitif

Diartikan sebagai bentuk pengetahuan mengenai keadaan secara umum serta kesadaran, wawasan mengenai kognisi dalam diri individu. Pengetahuan metakognitif yang meliputi 3 subjenis diantaranya, pengetahuan tentang strategi, tugas-tugas secara kognitif, serta diri. Pengetahuan tentang strategi merupakan skema alat dalam melihat struktur dalam pokok bahasan materi pada isi buku teks, selain itu pengetahuan ini membahas mengenai penerapan metode penemuan ataupun penyelesaian masalah, mengenai berbagai tugas kognitif juga menjadi pengetahuan mengenai beragam jenis tes oleh guru,

mencakup tuntutan tugas-tugas kognitif, kemudian pengetahuan diri yakni melihat skala kelemahan maupun kekuatan dalam dirinya sendiri.

Pada penelitian ini menggunakan empat dimensi jenis pengetahuan yang berdasarkan penjelasan di atas.

### 2.1.5 Tinjauan Materi

Kompetensi dasar dari media permainan ular tangga yang telah dikembangkan yaitu menggunakan Tema 2 kelas V yang berfokus pada materi IPA Sumber Energi. Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 2.3.

**Tabel 2.3 Kompetensi Dasar, Indikator Dan Tujuan Pembelajaran**

| <b>Kompetensi Dasar</b>   |
|---|
| 3.5 Memahami berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin,air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.  |
| <b>Indikator</b>  |
| 3.5.1 Menjelaskan manfaat sumber energi dalam kehidupan sehari-hari.<br>3.5.2 Mengurutkan proses mendapatkan sumber energi alternatif.<br>3.5.3 Memberikan argumen pada teks bacaan mengenai sumber energi.<br>3.5.4 Menyimpulkan teks bacaan mengenai dampak tidak menghemat sumber energi.  |
| <b>Tujuan Pembelajaran</b>  |
| 1. Dengan mendarkan penjelasan dari guru, siswa mampu menjelaskan manfaat sumber energi dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.<br>2. Dengan melakukan pengamatan, siswa mampu mengurutkan proses mendapatkan sumber energi alternatif.<br>3. Dengan mengamati teks dan gambar, siswa mampu memberikan argumen mengenai sumber energi.<br>4. Dengan mencari informasi dari teks bacaan, siswa mampu menyimpulkan mengenai penghematan sumber energi |

### **Materi Sumber Energi**

Ilmu pengetahuan alam adalah pengetahuan atau wawasan yang bersifat objektif serta rasional dan terkait pembahasan alam semesta dengan sistematis serta secara general terbatas merupakan suatu kumpulan teori tentang gejala-gejala alam. IPA mengimplementasikan kegiatan belajar yang berfokus pada pengalaman secara langsung dengan lingkungan serta alam sekitar dan membuat siswa tergerak untuk berpartisipasi aktif serta keingintahuan dan penasaran yang tinggi. Maka kegiatan pembelajaran IPA dianggap sebagai aktivitas penemuan masalah dalam alam sekitar atau pendekatan secara ilmiah (*scientific approach*). Pendekatan ini mencakup aktivitas dalam menanya, mengolah, mengamati, mencoba, serta menjelaskan (Ariyanto et al., 2020).

Dalam pembelajaran IPA terdapat salah satu materi yakni sumber energi. Energi bumi dinilai penting untuk keberlangsungan hidup manusia. Kemudian kebutuhan setiap makhluk yang bernyawa yang hidup di muka bumi sangat memerlukan energi untuk bertahan hidup. Sumber energi dibagi menjadi dua, seperti dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Sumber energi yang dapat diperbaharui: sumber yang persediaannya tidak terbatas dan tidak akan pernah habis bila digunakan secara terus menerus, contohnya matahari, air, dan angin.
- 2) Sumber energi yang tidak dapat diperbaharui: sumber yang persediaannya terbatas dan serta jika dimanfaatkan terus menerus tentu akan habis, misalnya batu bara, minyak bumi, serta gas alam.

#### **Hipotesis**

Ho : Tidak terdapat perbedaan penguasaan konsep secara signifikan antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

Ha : Terdapat perbedaan penguasaan konsep secara signifikan antara sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga.

#### **Kajian Penelitian Relevan**

Beberapa penelitian terdahulu yang dinilai relevan sebagai landasan penelitian ini dapat diuraikan seperti dibawah ini.

- 1) Penelitian oleh Salam, Safei & Jamilah (2019) yang mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf”. Dalam riset ini yang menjadi permasalahan yakni guru seringkali hanya menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, dimana guru memberikan materi kegiatan belajar serta siswa hanya mendengarkan pelajaran. Disamping itu, media pelajaran biasanya hanya berupa buku catatan atau LKS, beberapa kali memakai powerpoint. Dalam kegiatan belajar, kebanyakan siswa juga disibukkan dengan aktivitas lain, misalnya berbicara dengan teman sekelas. Kemudian tujuan dilakukannya riset ini yakni memberikan hasil atau produk yakni media permainan ular tangga yang diterapkan dalam materi sistem saraf yang sesuai dengan parameter kelayakan valid, praktis serta efektif. Hasil riset membuktikan bahwa media pembelajaran dinilai layak untuk diterapkan dalam media pelajaran terkhusus dalam materi sistem saraf kelas XI.
- 2) Penelitian oleh Budi, Amalia & Savitri (2020) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Terhadap Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Pada penelitian ini yang menjadi permasalahan yakni siswa sering kurang bersemangat dan merasa bosan dalam belajar karena guru hanya melakukan pembelajaran menerapkan metode ceramah serta sekedar membagikan soal pertanyaan terhadap para siswa. Kemudian tujuan dilakukannya penelitian ini yakni melihat kelayakan penerapan media, selain itu untuk mengetahui hal yang dapat mengatasi kebosanan di dalam kelas. Hasil riset mengindikasikan bahwa pengembangan media dengan ular tangga untuk materi pelajaran matematika dalam materi pecahan sederhana sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran, kemudian dapat memberikan peningkatan terhadap motivasi belajar siswa.
- 3) Penelitian oleh Chabib, Ery & Dedi (2017) dengan judul “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Sarana Belajar Tematik SD”. Permasalahan yang diangkat yakni guru selama melakukan pembelajaran belum pernah menggunakan media lain selain proyektor, dan

hanya mengandalkan buku cetak guru dan siswa. Selain itu daya pemahaman siswa kelas IV masih tergolong rendah. Kemudian tujuan dari riset ini yakni melihat keefektifan penggunaan media untuk memberikan peningkatan terhadap hasil belajar. Hasil riset membuktikan terdapat kenaikan pada hasil belajar dari para siswa sesudah diterapkannya media permainan ular tangga dalam pelajaran tematik SD.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Tipani, Dadang & Regina (2017) yang berjudul “Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Pada pembelajaran IPS Untuk Memberikan Peningkatan Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia”. Permasalahan yang diangkat yakni pembelajaran di ruangan kelas dinilai kurang menarik dan cenderung membuat siswa bosan, kurangnya metode serta media yang memiliki variasi dan kreatif, siswa kurang aktif pada proses kegiatan belajar di kelas, banyak siswa yang kurang memahami materi yang dapat dilihat ketika sesi tanya jawab oleh guru dimana siswa dapat menjawab tetapi masih ragu-ragu. Kemudian tujuan dari riset ini yakni melihat pemanfaatan media permainan ular tangga untuk memberikan peningkatan terhadap hasil belajar, kemudian untuk mengetahui kinerja guru dalam memanfaatkan media. Hasil riset mengungkapkan bahwa pemanfaatan media dapat memberikan hal yang positif berupa hasil dari kegiatan belajar siswa kelas v dalam materi pembagian wilayah waktu indonesia yang meningkat selain itu, meningkatnya kinerja guru yang lebih kreatif dalam pembelajaran yang dapat terlaksana dengan lebih baik.
- 5) Penelitian oleh Yulita (2021) berjudul “Penggunaan Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Pelajaran IPS Siswa SD”. Permasalahan yang disoroti yakni kurangnya media yang dapat memberikan motivasi belajar yang dimiliki siswa selain itu, rendahnya pemahaman materi belajar pada diri siswa. Kemudian tujuan dilakukannya penelitian ini yakni melihat kelayakan media dan pengaruh media permainan ular tangga dalam memudahkan, memotivasi siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hasil dari penelitian mengungkapkan bahwa pemanfaatan media ular tangga dapat

memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa serta menghadirkan motivasi siswa untuk belajar selain itu media ini juga dinilai dapat meningkatkan penguasaan materi pada siswa sehingga nilai yang diperoleh siswa dapat meningkat.

- 6) Penelitian yang dilakukan oleh Khomsin & Rahimmatussalisa (2021) dengan judul “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Memberikan Peningkatan terhadap Kemampuan Memahami Kosakata Bahasa Inggris terhadap Anak Usia Dini”. Pada penelitian ini yang menjadi permasalahan yakni kurangnya ketertarikan kegiatan hafalan kosakata bahasa Inggris dalam pembelajaran selain itu, bagi siswa kegiatan menghafal merupakan hal yang membosankan. Kemudian tujuan dilakukannya penelitian ini yakni melihat efektivitas pemanfaatan media permainan ular tangga untuk memberikan peningkatan terhadap kapabilitas anak dalam memahami kosakata bahasa Inggris terhadap anak yang berada pada usia dini. Hasil riset membuktikan bahwa pemakaian media dengan bermain ular tangga dinilai efektif dalam memberikan peningkatan terhadap kapabilitas pemahaman dan penguasaan kosakata dalam bahasa Inggris bagi anak-anak yang berusia dini.
- 7) Penelitian yang dilakukan oleh Puji, Mei & Joko (2020) dengan judul “Upaya Memberikan Peningkatan terhadap Hasil Belajar Tematik Materi Penjumlahan Puluhan Menerapkan Metode Permainan Media Ular Tangga”. Pada penelitian ini yang menjadi permasalahan yakni dalam proses pembelajaran matematika di ruangan kelas dimana guru hanya menerapkan metode ceramah serta sesi tanya jawab. Kemudian guru juga kesulitan dalam menerapkan metode lain sebab kurang pahamnya guru terhadap metode lain yang lebih kreatif, disamping itu juga guru menganggap bahwa metode belajar yang lebih terbaru dan inovatif hanya mempersulit dan juga membutuhkan persiapan yang cukup. Hal ini yang menyebabkan kegiatan belajar di ruangan kelas dinilai membuat siswa cenderung cepat bosan, siswa tidak aktif dalam melakukan partisipasi dalam kegiatan belajar, para siswa menjadi sulit diatur serta enggan menyimak penjelasan pelajaran dari guru dikarenakan kurang pahamnya mereka pada penerapan media pelajaran serta

alat peraga kreatif. Kemudian tujuan dari penelitian yakni melakukan analisis tentang adanya kenaikan hasil belajar siswa sesudah menerapkan media permainan ular tangga. Hasil riset mengindikasikan bahwa pengaruh dari penerapan media ular tangga memberikan kenaikan positif terhadap pemahaman siswa dikarenakan dengan adanya media secara nyata mampu memicu siswa untuk berpikir secara abstrak menjadi kongkret sehingga mempermudah siswa untuk memahami materi penjumlahan bilangan.

- 8) Penelitian oleh Ulfa & Julianto (2018) yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media Ular Tangga Cobaku Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar”. Pada riset ini yang menjadi permasalahan yakni pembelajaran yang membosankan untuk siswa karena guru hanya melakukan kegiatan belajar melalui metode ceramah dan mengandalkan media gambar dari buku paket siswa dalam hal ini guru yang cenderung bersifat dominan berperan pada kegiatan pembelajaran. Kemudian tujuan dilakukannya penelitian yakni melihat adanya kenaikan pada hasil belajar siswa terhadap pengaruh pemanfaatan media belajar ular tangga yang sudah diberikan modifikasi. Hasil riset membuktikan bahwa terdapat kenaikan hasil belajar siswa dalam materi IPA sesudah diterapkannya media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi. Selain itu, dalam proses pembelajaran penggunaan media ini dapat dijadikan rekomendasi sebab dengan adanya bantuan media memudahkan siswa mengerti materi serta memudahkan guru untuk memberikan materi.