

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

Kajian teori digunakan untuk menyusun kerangka pemikiran yang didasarkan pada cara berpikir serta bertindak di dalam suatu penelitian dan digunakan untuk membahas hasil penelitian.

#### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Istilah media pembelajaran bukan hal baru bagi dunia pendidikan, media pembelajaran juga termasuk salah satu unsur penting dalam pembelajaran. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media merupakan perantara antara pengirim pesan (*a source*) dan penerima pesan (*a receiver*) (Nurfadhillah dan Asih Rosnaningsih, 2021, hlm. 6). Menurut AECT (*Association of Education Communication Technology*) (dalam Hamid dkk, 2020, hlm. 4), menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan. Menurut Sadiman (dalam Nurfadhillah dan Asih Rosnaningsih, 2021, hlm. 7), menyatakan bahwa segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima guna membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan mendorong mereka untuk belajar disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat menunjang proses belajar mengajar dan membantu memperjelas pesan yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2013, hlm. 9). Menurut Munadi (dalam Nurdyansyah, 2019, hlm. 44) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara sistematis sehingga penerima dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Maka dari itu yang disebut media pembelajaran yaitu jika media tersebut membawa pesan atau mengandung maksud-maksud

pengajaran. Kemudian media pembelajaran juga dikemukakan oleh Yuniastuti, dkk (2021, hlm. 4) bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau medium yang menunjang kegiatan pembelajaran antara guru dengan peserta didik. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat untuk perantara, seperti penjelasan oleh Marlina, dkk (2021, hlm. 4) bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi atau topik pembelajaran kepada peserta didik guna memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik guna memudahkan pemahaman mengenai materi pembelajaran sehingga terciptanya lingkungan belajar yang kondusif.

#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Kemajuan teknologi saat ini menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Dengan demikian, ada banyak jenis media pembelajaran, baik berupa fisik maupun non fisik. Media pembelajaran juga memiliki karakteristik dan sifat yang berbeda-beda tergantung penggunaannya dalam pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Rudy Beta (dalam Magdalena, 2021, hlm. 98) bahwasannya media pembelajaran terbagi kedalam tujuh klasifikasi diantaranya, media audiovisual gerak (film, video, dan televisi), media audiovisual diam (film rangkai suara dan halaman suara), audio semi gerak (tulisan jauh bersuara), media visual bergerak (film bisu), media visual diam (halaman cetak, foto, *microphone*, dan *slide* bisu), media audio (radio, telepon, dan pita video), dan media cetak (buku, modul, dan bahan ajar mandiri).

Nurfadhillah dan Asih Rosnaningsih (2021, hlm. 56) juga menyatakan bahwa ada empat jenis media pembelajaran ditinjau dari bahan jenisnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya:

1. Media pembelajaran berbasis audio, adalah media penyaluran pesan melalui indra pendengaran. Materi yang diajarkan pada peserta didik

biasanya dalam format suara atau audio. Misal radio, *tape recorder*, *gramophone*, dan lain sebagainya.

2. Media pembelajaran berbasis visual, adalah media pembelajaran yang dapat dilihat saja, tanpa mengandung unsur suara. Media visual hanya dapat menyampaikan pesan melalui indra penglihatan. Misalnya foto, poster, sketsa, bagan/chart, dan lain sebagainya.
3. Media pembelajaran berbasis audiovisual, adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui indra pendengaran dan penglihatan, atau media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata serta didengar oleh telinga. Contohnya termasuk film dan video.
4. Media pembelajaran berbasis cetak, adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesan melalui tulisan atau teks. Misalnya buku, koran, majalah, dan lain sebagainya.

Jenis-jenis media pembelajaran juga terbagi menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari cara pandangnya. Berikut adalah beberapa klasifikasi media pembelajaran menurut Magdalena (2021, hlm. 33)

**Tabel 2. 1 Klasifikasi Media Pembelajaran**

No	Klasifikasi	Jenis dan Contoh
1.	Dari pembuatannya	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Media dengan gaya liput luas dan serentak. Contohnya radio dan televisi.</li> <li>b. Media dengan gaya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Contohnya film.</li> <li>c. Media untuk pengajaran individual. Contohnya modul berprogram melalui komputer.</li> </ol>
2.	Daya liputnya	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Media sederhana yaitu media yang mudah didapat, murah, dan mudah dibuat.</li> <li>b. Media kompleks yaitu media yang bahan dan alat produksinya sulit diperoleh dan mahal. Sulit membuatnya dan membutuhkan keterampilan untuk menggunakannya</li> </ol>

No	Klasifikasi	Jenis dan Contoh
3.	Bahan jenisnya	a. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Misalnya, foto dan komik. b. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar. Contohnya musik dan radio. c. Media audiovisual adalah media yang dapat didengar dan dilihat secara bersamaan. Contohnya termasuk film dan televisi. d. Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Misalnya, internet.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Berbagai jenis media pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Namun, guru terlebih dahulu harus memastikan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan sebelum proses pembelajaran berlangsung.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran yang banyak diketahui adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Namun pada kenyataannya, fungsi dari media pembelajaran lebih dari sekedar sebagai alat bantu saja. Seperti yang dikemukakan oleh Rowntree (dalam Miftah, 2013, hlm. 100) media pembelajaran memiliki enam fungsi, diantaranya:

1. Memotivasi peserta didik.
2. Mengulang apa yang telah dipelajari.
3. Menyediakan stimulus belajar.
4. Mengaktifkan respon peserta didik.

5. Memberikan umpan balik dengan segera.

Dilihat dari fungsi yang dikemukakan oleh Rowntree, media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran sebab guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sedangkan, fungsi media pembelajaran menurut Pribadi (dalam Nurdyansyah, 2019, hlm. 62) adalah sebagai berikut:

1. Membantu mempermudah belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru.
2. Memberikan pengalaman yang lebih nyata (abstrak menjadi konkrit).
3. Lebih menarik perhatian peserta didik (alur pembelajaran tidak membosankan).
4. Semua indra yang dimiliki peserta didik dapat diaktifkan.
5. Dapat membangkitkan dunia teori dan realiti peserta didik.

Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Pribadi, menurut Harry (dalam Marlina dkk, 2021, hlm. 19) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu dapat mengubah situasi belajar yang semula bersifat teoritis dan abstrak menjadi lebih praktis dan konkrit, dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dan fokus pada pembelajaran yang dipelajari, serta dapat memperjelas isi pembelajaran dan membangkitkan rasa ingin tahu mengenai isi pembelajaran.

Berbagai paparan diatas menunjukkan bahwa fungsi dari media pembelajaran cukup banyak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran, diantaranya: (1) membangkitkan motivasi peserta didik; (2) membantu mempermudah belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru; (3) memberikan pengalaman lebih nyata atau realistis; (4) membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap isi pembelajaran; dan (5) memotivasi peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

#### **d. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan yang ada di Indonesia.

Menurut Sudjana, dkk (dalam Fikri dan Ade, 2018, hlm. 6) bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran adalah:

1. Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga termotivasi.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi.
4. Peserta didik akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Tujuan penggunaan media pembelajaran bukan hanya untuk menarik perhatian peserta didik, namun untuk memberikan juga pengalaman yang berbeda dan lebih menarik. Seperti yang dikemukakan oleh Sumantri (dalam Susanti dkk, 2021, hlm. 12) bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan keterampilan tertentu.
2. Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat peserta didik untuk belajar.
3. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi.
4. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat mudah dilupakan oleh peserta didik.

Dari beberapa tujuan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memberikan peserta didik kemudahan untuk memahami materi yang sedang dipelajari, dan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

#### **e. Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media menurut Raharjo (dalam Marlina dkk, 2021, hlm. 57) mengartikan bahwa pemilihan media dilakukan ketika pendidik akan membuat alat peraga untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan media pembelajaran biasanya tergantung pada metode atau model apa yang akan digunakan guru dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada di sekolah. Namun menurut

Sumantri dan Permana (dalam Fikri dan Ade, 2018, hlm. 20) terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran diantaranya:

1. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.
3. Pemilihan media harus sesuai dengan kemampuan orang yang akan menggunakannya.
4. Pemilihan media harus sesuai dengan alokasi waktu yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
5. Pemilihan media harus memahami karakteristik dari media tersebut.

## **2. Media Pembelajaran Ular Tangga**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran Ular Tangga**

Media pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik khususnya di jenjang sekolah dasar adalah media yang menyenangkan dan berbasis permainan, karena menurut beberapa peneliti menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Ada beberapa aspek yang dapat ditingkatkan dalam bermain, salah satunya terkait dengan ranah kognitif anak. Oleh karena itu, salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan kesan pada peserta didik adalah media pembelajaran ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus dilalui pemain. Jika seorang pemain berhenti di ekor ular, ia harus turun di kotak yang terdapat kepala ular. Jika seorang pemain berhenti di dasar tangga, pemain dapat langsung naik ke kotak dimana ujung tangga berakhir (Husna, dalam Yudiyanto dkk, 2022, hlm. 3). Sedangkan Imanda (2018, hlm. 300) mengungkapkan bahwa *snake ladders* atau permainan ular tangga merupakan kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya.

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah dasar, karena dapat diterapkan dengan

mudah oleh guru. Media pembelajaran ular tangga dibuat sedemikian rupa agar peserta didik dapat lebih termotivasi dalam belajar dan mendapatkan hasil belajar yang baik. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga, peserta didik dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, dan secara perlahan-lahan peserta didik dapat memahami pembelajaran yang dibahas pada saat itu.

Media pembelajaran ular tangga dapat diartikan sebagai sebuah alat pembelajaran yang dirancang dan mengandung unsur-unsur penyusun berupa teks, gambar animasi yang dapat memudahkan penggunaannya dalam hal pengoperasian dan pengontrolan pada saat pembelajaran (Rahayu dkk, 2022, hlm. 6). Sementara itu, Karhe (2020, hlm.79) mengemukakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media dengan sistem permainan yang sangat dekat dengan kehidupan anak-anak serta dimainkan oleh anak-anak, dan di dalam permainan ular tangga tersebut terdapat nilai-nilai kompetitif, kooperatif, dan hiburan. Kemudian Ester dan Sulistyani (2022, hlm. 27) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan pengembangan dari permainan tradisional yang sejak dulu sudah ada namun untuk sekarang ini permainan ular tangga menjadi media pembelajaran yang dapat dimainkan oleh peserta didik sesuai dengan pembelajaran yang telah disesuaikan.

Media pembelajaran ular tangga juga dikemukakan Afandi (dalam Widiana, 2019, hlm. 317) bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sedangkan menurut Haryanto dan Cep (2015, hlm. 266) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik agar pembelajaran berjalan efektif yang menyenangkan serta menariik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang diadopsi dari permainan tradisional dengan menyisipkan materi

pembelajaran serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

#### **b. Karakteristik Media Pembelajaran Ular Tangga**

Media pembelajaran ular tangga berasal dari permainan ular tangga yang termasuk ke dalam media permainan yang dapat dimainkan untuk segala usia, baik dari anak-anak maupun dewasa. Menurut pendapat Sadiaman (dalam Puspitasari dan Siti, 2017, hlm. 317) menyatakan bahwa media permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan sekaligus menghibur dan menarik untuk dilakukan. Sadiaman juga menambahkan bahwa setiap permainan harus memiliki komponen-komponen, sebagai berikut:

1. Adanya pemain, minimal dua orang.
2. Ketersediaan lingkungan untuk melakukan permainan sehingga para pemain dapat berinteraksi.
3. Adanya peraturan-peraturan permainan.
4. Adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai oleh setiap pemain.

Ditinjau dari komponen-komponen permainan, ternyata ular tangga juga harus memiliki keempat komponen tersebut. Karena ular tangga termasuk media permainan yang tidak terlepas dari adanya gambar tangga atau ular yang ada pada papan permainan sehingga dapat menarik perhatian para pemainnya. Sehubungan hal tersebut, bahwa medan permainan pada ular tangga berupa sebuah papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil berukuran 10 x 10cm. Setiap kotak diberi nomor urut, dimulai dengan nomor 1 di sudut kiri paling bawah sampai nomor 100 disudut kiri paling atas. Beberapa kotak kecil tersebut terdapat gambar tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Jika bidak pemain berhenti tepat dikotak yang terdapat tangga maka bidak pemain dapat melewati tangga ke kotak yang lebih tinggi, sedangkan bidak pemain berhenti pada ular maka bidak pemain harus turun ke kotak yang lebih rendah melewati ular.

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajara ular tangga termasuk media permainan. Komponen media pembelajaran ular tangga sesuai dengan permainan ular tangga, yaitu

adanya dua pemain atau lebih; ketersediaan lingkungan untuk melakukan permainan sehingga para pemain dapat berinteraksi yaitu media pembelajaran dimainkan di atas papan dengan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya peraturan permainan yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari kotak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran Ular Tangga**

Media permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat, seperti halnya menurut Ibrahim (dalam Rifdinal, 2021, hlm. 699) yang menyatakan bahwa media permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran ternyata memiliki beberapa manfaat, diantaranya:

1. Permainan dapat membuat siswa lebih dan selalu fokus.
2. Meningkatkan kompetensi komunikatif.
3. Menciptakan konteks penggunaan bahasa yang bermakna.
4. Meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.
5. Mengurangi kecemasan dalam belajar.
6. Mendorong kreativitas dan penggunaan bahasa secara spontan.
7. Membangun lingkungan belajar yang kooperatif.
8. Menumbuhkan sikap partisipatif peserta didik.

Sementara itu, menurut Suciati (2021, hlm. 11) mengatakan bahwa manfaat permainan dalam pembelajaran adalah untuk membangkitkan minat, mengembangkan kreativitas dan kerja sama peserta didik. Selain itu, dengan permainan dapat mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, seperti merangsang kemampuan berpikir dan mengingatnya dengan cara yang menyenangkan.

Pendapat tersebut didukung oleh pendapat Pujiasih (2019, hlm. 92) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran memiliki banyak manfaat, diantaranya:

1. Peserta didik merasa santai saat belajar.
2. Peserta didik dapat saling membantu dalam kelompoknya.
3. Peserta didik mampu berpikir kreatif karena mereka harus menjawab secara langsung.
4. Peserta didik aktif dalam menjawab pertanyaan.
5. Peserta didik berlatih berbicara.
6. Peserta didik semakin jelas dan lebih memahami materi yang dipelajari.
7. Peserta didik memiliki pengalaman belajar sambil bermain.
8. Peserta didik diberikan pembelajaran yang bermakna.

Berkaitan dengan hal tersebut, permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki tujuan untuk memberikan peserta didik pengalaman belajar sambil bermain, bereksplorasi, mencoba hal yang belum pernah dilakukan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai (Nastiti, dkk, 2022, hlm. 48).

Berdasarkan beberapa manfaat permainan yang telah dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga berguna untuk meningkatkan perkembangan bahasa, hasil belajar dalam ranah kognitif, fisik dan motoriknya, maupun sosial sehingga media pembelajaran ular tangga disebut sebagai media pembelajaran yang menyenangkan karena dapat membuat lingkungan belajar yang kooperatif sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

#### **d. Langkah-Langkah Media Pembelajaran Ular Tangga**

Media pembelajaran ular tangga memiliki tata cara atau langkah-langkah terkait memainkannya saat pembelajaran. Adapun langkah-langkah media pembelajaran ular tangga menurut Yudiyanto, dkk (2022, hlm. 6) ialah sebagai berikut:

1. Sebelum memulai, pendidik memberikan pembahasan materi pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran.

2. Pendidik membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (4 sampai 6 peserta didik dalam kelompok).
3. Setiap kelompok diberikan satu set media pembelajaran ular tangga.
4. Setelah itu setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan siapa yang pertama dan terakhir menjalankan media pembelajaran ular tangga.
5. Semua bidak pemain memulai dari kotak nomor 1.
6. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidak sesuai dengan nilai dadu yang muncul.
7. Jika bidak pemain berakhir pada kotak yang terdapat tangga, maka bidak dapat naik ke kotak yang lebih tinggi dengan melewati tangga. Sedangkan jika bidak pemain berakhir pada kotak yang terdapat ekor ular, maka bidak harus turun ke kotak yang lebih rendah yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
8. Pemenang dari media pembelajaran ular tangga adalah kelompok yang pertama sampai ke kotak *finish*.
9. Setiap kelompok harus mempresentasikan pertanyaan-pertanyaan yang mereka dapatkan dan jawab dari media pembelajaran ular tangga.

Dalam penelitian ini, media pembelajaran ular tangga dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peneliti memberikan pembahasan mengenai materi yang terdapat dalam media pembelajaran ular tangga.
2. Sebelum memulai, peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok (4 sampai 6 orang)
3. Setiap dua kelompok diberikan satu set media pembelajaran ular tangga untuk dimainkan secara kompetitif.
4. Setiap kelompok berdiskusi untuk menentukan siapa yang pertama bermain dengan cara melakukan lemparan dadu oleh setiap pemain, nilai dadu yang paling tinggi ialah yang mendapat giliran pertama untuk bermain.
5. Semua bidak pemain dimulai dari kotak nomor 1.

6. Pada saat gilirannya, pemain melempar dadu dan dapat memajukan bidak sesuai dengan nilai dadu yang muncul.
7. Jika bidak berhenti pada kotak, maka pemain harus mengambil salah satu kartu sesuai dengan warna kotak tersebut. Kartu tersebut berisi tentang pertanyaan yang harus pemain jawab bersama kelompoknya.
8. Jika bidak pemain berakhir pada kotak yang terdapat tangga, maka bidak dapat naik ke kotak yang lebih tinggi dengan melewati tangga. Sedangkan jika bidak pemain berakhir pada kotak yang terdapat ekor ular, maka bidak harus turun ke kotak yang lebih rendah yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
9. Pemenang dari media pembelajaran ular tangga adalah kelompok yang pertama sampai ke kotak *finish*.
10. Setiap kelompok harus mempresentasikan pertanyaan-pertanyaan yang mereka dapatkan dan jawab dari media pembelajaran ular tangga.

**e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga**

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangannya, seperti dengan media pembelajaran ular tangga. Maka dari itu menurut Nastiti, dkk (2022, hlm, 50) kelebihan dari media pembelajaran ular tangga adalah dapat memikat minat peserta didik untuk belajar, menumbuhkan sikap kerja sama, serta meningkatkan kemampuan mengingat dengan baik terhadap pertanyaan yang diperoleh. Sedangkan Rahayu, dkk (2022, hlm. 2) mengatakan bahwa kelebihan dari media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:

1. Peserta didik belajar sambil bermain;
2. Peserta didik belajar tidak sendiri, tetapi harus berkelompok;
3. Memudahkan peserta didik untuk belajar, karena dibantu gambar yang terdapat pada media pembelajaran ular tangga; dan
4. Membuat media pembelajaran ular tangga tidak memerlukan biaya yang mahal.

Kelebihan dari media pembelajaran ular tangga juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik, seperti halnya menurut Yudiyanto,

dkk (2022, hlm. 11) yang mengemukakan bahwa kelebihan dari media pembelajaran ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ular tangga dapat melatih sikap atau perilaku peserta didik untuk mengantri dalam memulai pengundian atau permainan;
2. Melatih kemampuan kognitif peserta didik saat menghitung jumlah mata dadu yang keluar setelah dikocok;
3. Melatih kerjasama antar peserta didik;
4. Memotivasi peserta didik untuk terus belajar, karena belajar dapat menjadi hal yang paling menyenangkan sekaligus mengasyikkan;
5. Media pembelajaran ular tangga sangat efektif untuk mengulang materi yang telah diberikan;
6. Media pembelajaran ular tangga sangat praktis dan mudah dimainkan;
7. Meningkatkan semangat peserta didik saat menggunakan media pembelajaran ular tangga;
8. Peserta didik akan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal dengan sungguh-sungguh ketika mereka berhenti di kotak yang bergambar bintang;
9. Media pembelajaran ular tangga sangat disukai oleh peserta didik, karena termasuk kedalam media permainan dan terdapat banyak gambar yang menarik dan warna-warni.

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran ular tangga juga memiliki kekurangan. Menurut Sadiman dan Budimanjaya (dalam Rahayu, dkk, 2019, hlm. 161) bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat menimbulkan kesulitan bagi pendidik, karena tidak kondusifnya interaksi antar peserta didik. Demikian juga dengan pernyataan dari Said dan Budimanjaya (dalam Rahayu, dkk, 2019, hlm. 161) bahwa kekurangan dari media pembelajaran ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Memerlukan persiapan yang matang untuk menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran;
2. Media pembelajaran ular tangga tidak dapat mencakup semua materi pembelajaran

3. Jika ada peserta didik yang mudah bosan, maka minat mereka untuk bermain akan hilang;
4. Penggunaan media pembelajaran ular tangga membutuhkan banyak waktu untuk dijelaskan kepada peserta didik;
5. Pemahaman yang kurang jelas tentang aturan media pembelajaran ular tangga dapat menyebabkan kekacauan;
6. Jika seorang peserta didik turun tangga, kemungkinan mereka akan mendapatkan jenis soal yang sama; dan
7. Peserta didik yang tidak memahami materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Media pembelajaran ular tangga juga dapat menimbulkan kegaduhan didalam kelas, yang menjadi salah satu kekurangan dari media pembelajaran ular tangga. Seperti menurut Satrianawati (2018, hlm. 73) yang menjelaskan bahwa kekurangan dari media pembelajaran ular tangga adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran ular tangga membutuhkan waktu yang banyak untuk menjelaskan kepada peserta didik.
2. Media pembelajaran ular tangga tidak dapat mencakup semua materi pembelajaran.
3. Kurangnya pemahaman aturan media pembelajaran ular tangga dapat menimbulkan kekacauan.
4. Peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan uraian mengenai kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media pembelajaran ular tangga adalah dapat secara tidak langsung melatih kemampuan kognitif peserta didik, mempermudah peserta didik dalam belajar, serta meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran ular tangga adalah membutuhkan waktu yang lama dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga, kurangnya pemahaman peserta didik terhadap aturan media pembelajaran ular tangga, serta apabila terdapat peserta didik yang mudah

bosan maka minat mereka dalam memainkan media pembelajaran ular tangga akan berkurang.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Pendidik menjadi satu-satunya faktor terpenting dalam pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik meliputi perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah dilakukannya pembelajaran. Wirda, dkk (2020, hlm. 7) mengemukakan bahwa hasil belajar peserta didik merupakan salah satu ukur untuk melihat capaian seberapa jauh peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Sedangkan menurut Sumiati dan Asra (dalam Ananda, 2017, hlm. 25) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku. Perilaku itu meliputi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berpikir, penghargaan terhadap suatu permasalahan yang akan dihadapi.

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah melakukan belajar, seperti penjelasan Kristin (2016, hlm. 77) bahwa satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan selanjutnya dan akan berguna bagi proses belajar selanjutnya. Ahmad (2020, hlm. 16) juga mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik selama mengikuti pembelajaran yang meliputi kemampuan pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap serta tindakan.

Sementara itu Damayanti dan Mudijono (dalam Sulastri, dkk, 2015, hlm. 92) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu peserta didik dan pendidik. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental menjadi lebih baik pasca belajar.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan salah satu penilaian bagi peserta didik setelah pembelajaran serta dapat mengubah perilaku seseorang menjadi lebih baik dari segi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, kemampuan berpikir, serta penghargaan terhadap suatu permasalahan yang akan dihadapi.

## **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik tidak terlepas dari proses pembelajaran. Keberhasilan belajar peserta didik pun tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Secara umum yang dapat mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal (faktor dari diri peserta didik) dan faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik) seperti lingkungan sekolah, rumah, guru, pengajaran, maupun kurikulum (Hattie dalam Wirda, dkk, 2020, hlm. 4).

Adapun menurut Saputra, dkk (2018, hlm. 26) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, diantaranya sebagai berikut:

### a) Faktor Intern (faktor dalam diri peserta didik)

1. Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan kecatatan.
2. Faktor psikologis, seperti kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
3. Faktor kelelahan, seperti kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

### b) Faktor ekstern (faktor luar diri peserta didik)

1. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
2. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor masyarakat, seperti kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul, dan berbagai bentuk kehidupan masyarakat.

Sama dengan pendapat diatas, bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Syachtiani dan Novi (2021, hlm. 93) terbagi menjadi dua, yaitu faktor intern (dalam diri peserta didik) dan faktor ekstern (dari luar diri peserta didik). Faktor dari dalam diri peserta didik meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan untuk faktor dari luar diri peserta didik meliputi faktor keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, diantaranya (1) faktor internal merupakan faktor yang terdapat dalam diri peserta didik, seperti faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan kecat atan), faktor psikologis (kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan), dan faktor kelelahan (kelelahan jasmani dan kelelahan rohani); dan (2) faktor eksternal merupakan faktor yang terjadi dari luar diri peserta didik, seperti faktor keluarga (cara mendidik orang tua dan suasana rumah tangga), faktor sekolah (metode mengajar dan relasi peserta didik dengan pendidik maupun peserta didik lainnya), dan faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dalam masyarakat).

### **c. Indikator Hasil Belajar**

Penilaian hasil belajar peserta didik diukur menggunakan indikator hasil belajar. Terdapat tiga aspek indikator yang menjadi sasaran bagi evaluasi pembelajaran, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Seperti yang dikemukakan oleh Saputra, dkk (2018, hlm. 27) bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga aspek, diantaranya aspek kognitif yaitu aspek kemampuan intelektual atau berpikir peserta didik, aspek afektif yaitu aspek kemampuan perasaan, sikap dan kepribadian peserta didik, serta aspek psikomotor yaitu aspek kemampuan keterampilan. Adapun penjelasan ketiga aspek tersebut sebagai berikut.

#### 1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif mengacu pada kemampuan intelektual peserta didik. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Siregar (2017, hlm. 69) bahwa aspek yang mencakup aktivitas mental (otak) atau kemampuan intelektual peserta didik disebut aspek kognitif. Aspek kognitif oleh Bloom (dalam Wiguna dan Muamar, 2021, hlm. 65) dibagi menjadi enam tingkatan, dari mulai tingkatan yang paling rendah sampai tingkatan yang paling tinggi. Keenam tingkatan yang dimaksud adalah mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

a. Mengingat (C1) mengacu pada kemampuan peserta didik untuk mengingat apa yang telah mereka pelajari.

- b. Memahami (C2) adalah kemampuan peserta didik dalam memahami sesuatu setelah mengetahui dan mengingatnya.
- c. Menerapkan (C3) mengacu pada kemampuan peserta didik untuk menerapkan rumus, teori, metode, dan lain-lain dengan benar ke situasi yang nyata.
- d. Menganalisis (C4) adalah kemampuan peserta didik untuk menguraikan suatu fakta/objek menjadi lebih rinci.
- e. Sintesis (C5) mengacu pada kemampuan peserta didik untuk menggabungkan konsep-konsep secara logis sehingga menjadi suatu pola yang baru.
- f. Evaluasi (C6) adalah kemampuan peserta didik untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai, atau ide. (Ginting dan Yanto, 2018, hlm. 17)

## 2) Aspek Afektif

Aspek afektif berkaitan dengan nilai dan sikap yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku. Menurut Siregar (2017, hlm. 72) ciri-ciri hasil belajar afektif dapat terlihat dari berbagai tingkah laku peserta didik, seperti peserta didik disiplin saat mengikuti pembelajaran, lebih berkonsentrasi dan perhatian dalam proses pembelajaran, dan lain-lain.

Krathwohl dan Bloom (dalam Siregar, hlm. 72) membagi aspek afektif menjadi lima kategori, diantaranya:

- a. Penerimaan (A1), yaitu kepekaan peserta didik dalam menerima stimulus atau rangsangan suatu objek dari luar.
- b. Menanggapi (A2), yaitu tanggapan atau reaksi peserta didik terhadap stimulus atau rangsangan suatu objek dari luar.
- c. Penilaian (A3), yaitu bentuk penghargaan atau memberikan nilai pada stimulus yang telah dikerjakan atau dirasakan.
- d. Mengelola (A4), yaitu kemampuan untuk menentukan nilai-nilai yang dipilihnya sehingga menjadi sistem nilai yang stabil dalam perilaku.

- e. Karakterisasi atau internalisasi nilai (A5), yaitu kemampuan dalam mengorganisasikan dan menghayati nilai-nilai sedemikian rupa sehingga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.

### 3) Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor mengacu pada keterampilan motorik dan kemampuan fisik peserta didik. Menurut Ariyana, dkk (2018, hlm. 11) aspek psikomotor adalah keterampilan atau kemampuan dalam melakukan suatu pekerjaan yang melibatkan keterampilan gerak fisik setelah memperoleh pengalaman belajar.

Aspek psikomotor terbagi menjadi lima tingkatan, diantaranya sebagai berikut.

- a. Meniru atau imitasi (P1), yaitu tindakan untuk meniru atau menjiplak sesuatu yang dilihat atau didengar.
- b. Manipulasi (P2), yaitu tindakan melatih keterampilan untuk menciptakan sebuah produk tanpa mengikuti intruksi atau ingatan.
- c. Presisi (P3), yaitu tindakan dalam melakukan keterampilan secara mandiri, tepat, lancar, dan proporsi.
- d. Artikulasi (P4), yaitu tindakan memodifikasi atau menggabungkan suatu keterampilan dalam urutan yang tepat untuk situasi baru.
- e. Naturalisasi (P5), yaitu tindakan dalam membuat suatu keterampilan atau produk dengan mudah tanpa memikirkan cara membuatnya. (Ariyana, dkk, 2018, hlm. 12)

Berdasarkan indikator hasil belajar yang telah dikemukakan oleh beberapa para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

- 1. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual peserta didik. Aspek kognitif memiliki enam tingkatan kognitif yaitu mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).
- 2. Aspek afektif berkaitan dengan sikap atau perilaku peserta didik. Aspek afektif memiliki lima kategori afektif yaitu penerimaan (A1),

menanggapi (A2), penilaian (A3), mengelola (A4), dan karakterisasi atau internalisasi nilai (A5).

3. Aspek psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik dan kemampuan fisik peserta didik. Aspek psikomotor memiliki 5 tingkatan psikomotor yaitu meniru atau imitasi (P1), manipulasi (P2), presisi (P3), artikulasi (P4), dan naturalisasi (P5).

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Referensi penelitian yang ada tentunya sangat penting untuk penyusunan penelitian ini. Penelitian mengenai media pembelajaran ular tangga serta hasil belajar peserta didik terdahulu dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Berikut beberapa penelitian yang digunakan peneliti sebagai referensi, diantaranya:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Irvianda (2021, hlm. 106-112) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Media Ular Tangga Di Kelas IV SD Negeri 53 Kampung Jambak Kota Padang". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan permainan ular tangga pada pembelajaran tematik terpadu di kelas IV. Sedangkan permasalahan dari penelitian tersebut yaitu hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 53 Kampung Jambak Kota Padang tergolong rendah, karena pendidik kurang merencanakan pembelajaran secara optimal serta kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) dan media pembelajaran ular tangga digunakan sebagai media pembelajarannya. Berdasarkan penelitian ini, diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 53 Kampung Jambak Kota Padang mengalami peningkatan pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan media ular tangga. Penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif untuk berpartisipasi dalam belajar, lebih kreatif dan memahami sendiri konsep belajar yang diperoleh dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Widiana, dkk (2019, hlm. 317-320) pada tahun 2019 berjudul " Media Permainan Ular tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kela IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA". Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media, untuk mengetahui validitas hasil pengembangan media, dan untuk mengetahui efektivitas pengembangan media. Permasalahan pada penelitian tersebut adalah kurang inovatif dalam penggunaan media pembelajaran, karena hanya satu jenis media yang digunakan saat pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Metode yang digunakan adalah metode jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa terdapat efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar kompetensi pengetahuan IPA pesera didik kelas IV di SD Negeri 2 Bengkulu Kecamatan Kubutambahan Kabupaten Buleleng. Hal ini terbukti dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa  $db = 26$  diperoleh nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% yaitu sebesar 2,144. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh  $t_{hitung}$  yaitu 9,6. Dengan demikian,  $t_{hitung}$  yaitu 9,6 lebih besar dari  $t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.
- 3) Penelitian oleh Widowati dan Sa (2016, hlm 9-10) dengan judul "Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil belajar Peserta Didik Pada Tema Hiburan". Berdasarkan hasil kajian yang telah dianalisis bahwa dengan penggunaan media ular tangga pada tema hiburan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Munggut I Padas Ngawi, dilihat dari hasil presentase yang sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu  $\geq 75\%$  dengan hasil belajar peserta didik yang mencapai KKM yaitu 70.
- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Afandi (2015, hlm. 87-88) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ulatr Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". Hasil dari penelitian tersebut bahwa dengan penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil bejara peserta didik, hal tersebut terbukti dengan adanya kenaikan presentase hasil belajar dari 55%

menjadi 100% setelah digunakannya media pembelajaran permainan ular tangga dan hasil belajar peserta didik mencapai nilai di atas KKM.

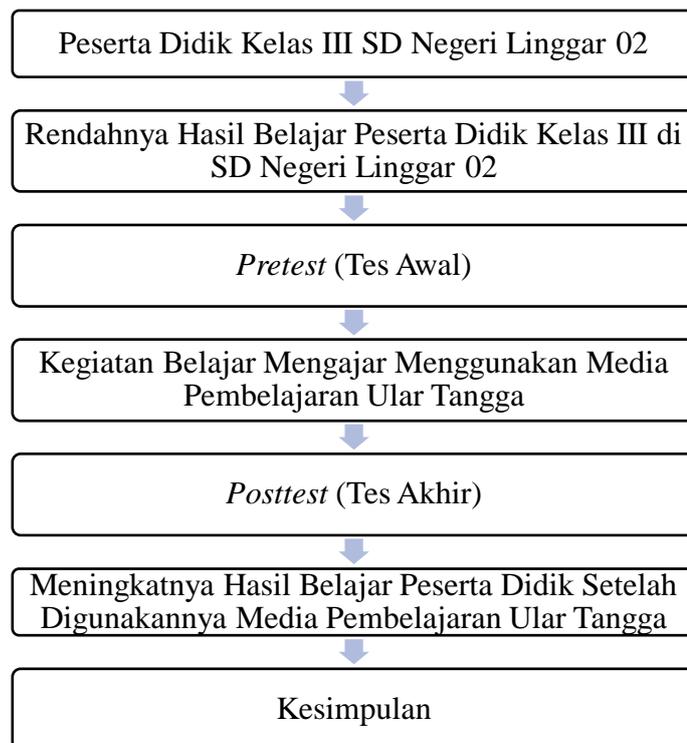
Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian terdahulu di atas dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran ular tangga sangat mendorong peserta didik agar lebih aktif untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

### **C. Kerangka Pemikiran**

Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang paling penting dalam proses pembelajaran. Pendidik dapat menentukan media pembelajaran yang akan digunakan untuk mencapai hasil belajar peserta didik yang diharapkan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas dari kelas III SD Negeri Linggar II, bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tematik masih berupa buku paket, serta pada saat pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran. Sehingga hasil belajar peserta didik masih belum mencapai KKM.

Sesuai dengan permasalahan tersebut, maka penelitian kali ini dilakukan menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar, maka proses pembelajaran diberikan perlakuan yang berbeda dari biasanya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga.

Di awal pembelajaran diberikan tes dengan soal yang disebut dengan *pretest*, dan diakhir pembelajaran pun sama diberikan tes yang disebut dengan *posttest*. Hasil dari *posttest* ini kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Linggar II setelah digunakannya media pembelajaran ular tangga. Sampel yang digunakan terdiri dari 42 orang peserta didik kelas III yang akan diuji coba untuk menggunakan media pembelajaran ular tangga. Secara lebih rinci, pemikiran tentang hasil belajar dengan penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Pemikiran**

## **D. Asumsi dan Hipotesis**

### **a. Asumsi Penelitian**

Asumsi bisa dikatakan sebagai anggapan dasar dalam suatu penelitian. Dalam buku panduan KTI FKIP Unpas (2022, hlm. 23) mengatakan bahwa asumsi merupakan titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh peneliti dan berfungsi sebagai landasan bagi perumusan hipotesis. Sementara itu Surachmad (dalam Gainau, 2016, hlm. 21) mengatakan bahwa asumsi atau anggapan dasar merupakan sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Kemudian menurut Manasse Malo (dalam Ridhahani, 2020, hlm. 45) menyatakan bahwa asumsi merupakan pernyataan yang diperlukan oleh peneliti sebagai titik tolak atau dasar bagi penelitiannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan anggapan dasar dalam suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian ini adalah jika penggunaan media pembelajaran ular tangga berjalan efektif, maka hasil belajar kelas III SD Negeri Lingga II dapat meningkat. Hal ini dapat berarti

bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan atau meningkatkan kelebihan dalam mengerjakan tugas atau ulangan.

#### **b. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis bisa dikatakan sebagai dugaan sementara oleh peneliti dalam sebuah penelitian. Dalam buku panduan KTI FKIP Unpas (2022, hlm. 23) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah atau submasalah yang secara teori telah dinyatakan dalam kerangka pemikiran dan masih harus diuji kebenarannya secara empiris. Kemudian menurut Hamdi dan Bahrudin (20, hlm. 37) berpendapat bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara dalam sebuah penelitian yang masih harus diuji kebenarannya secara empiris. Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti mengajukan hipotesis dalam penelitian ini, yaitu:

$H_a$  : Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik Kelas III SD Negeri Linggar 02 setelah digunakannya media pembelajaran ular tangga.

$H_o$  : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Linggar 02 setelah digunakannya media pembelajaran ular tangga.