

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Belajar bukan hanya mengingat tetapi dalam belajar kita dapat meningkatkan kemampuan dan pola berpikir kita dalam tingkah laku kita di kehidupan sehari-hari.

Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas yang mencakup aspek mental, perasaan, emosi dan pola pikir yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda dari sebelum belajar dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kependaian/pengetahuan setelah belajar. Belajar bukan hanya sekedar mendapatkan ilmu dan nilai yang bagus atau mendapatkan ijazah. Itu adalah perjalanan berkelanjutan, dimana seseorang terus-menerus memperoleh, mengolah, dan menerapkan informasi baru. Belajar adalah proses, bukan akhir dari segalanya.

Menurut Uum Murfiah (2017 : 1) Belajar merupakan kata yang sangat berarti dalam perkembangan hidup seorang manusia. Belajar adalah kata kunci yang menghantarkan manusia menjadi manusia yang berkualitas. Dengan belajar yang berkualitas, manusia dapat memainkan peran kemanusiaannya dengan berhasil. Melalui proses belajar inilah manusia dapat membangun peradaban yang tinggi. Menurut M. Sobry Sutikno pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. S. Nasution MA mendefinisikan belajar sebagai perubahan kelakuan, pengalaman

dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. Dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar.

Belajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan dapat mengubah sikap ke arah yang lebih baik yang pada akhirnya dapat menerapkan pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai potensi penuh diri dan menghadapi tantangan hidup. Misalnya dalam kehidupan kita sehari-hari kita mendapatkan banyak masalah kehidupan dan dari masalah itu kita dapat belajar untuk mencari solusi atau mengubah cara pikir kita agar lebih baik lagi. Tujuan ini sangat penting untuk mengarahkan proses pendidikan yang efektif, menghasilkan individu yang berpengetahuan dan mampu beradaptasi dalam berbagai situasi.

Menurut Sadirman (2011: 26-28), secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu:

1. Untuk Memperoleh Pengetahuan

Hasil dari kegiatan belajar dapat ditandai dengan meningkatnya kemampuan berpikir seseorang. Jadi, selain memiliki pengetahuan baru, proses belajar juga akan membuat kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih baik. Dalam hal ini, pengetahuan akan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang, dan begitu juga sebaliknya kemampuan berpikir akan berkembang melalui ilmu pengetahuan yang dipelajari. Dengan kata lain, pengetahuan dan kemampuan berpikir merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan.

2. Membentuk Sikap

Kegiatan belajar juga dapat membentuk sikap seseorang. Dalam hal ini, pembentukan sikap mental peserta didik akan sangat berhubungan dengan penanaman nilai-nilai sehingga menumbuhkan kesadaran di dalam dirinya. Dalam proses menumbuhkan sikap mental, perilaku, dan pribadi anak didik, seorang guru harus melakukan pendekatan yang bijak dan hati-hati. Guru harus bisa menjadi contoh bagi anak didik dan memiliki kecakapan dalam memberikan motivasi dan

mengarahkan berpikir. Bertolak dari berbagai definisi yang telah diuraikan para pakar tersebut, secara umum belajar dapat dipahami sebagai suatu tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap (permanent) sebagai hasil pengalaman.

3. Menanamkan Konsep dan Keterampilan

Keterampilan yang dimiliki setiap individu adalah melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani. Dalam hal ini, keterampilan jasmani adalah kemampuan individu dalam penampilan dan gerakan yang dapat diamati. Keterampilan ini berhubungan dengan hal teknis atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani cenderung lebih kompleks, karena bersifat abstrak. Keterampilan ini berhubungan dengan penghayatan, cara berpikir, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah atau membuat suatu konsep.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah proses yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang baik kepada peserta didik.

Dalam hal mengajar guru harus dapat mengajar peserta didik dalam berbagai keadaan. Misalnya ada peserta didik yang malas belajar kita sebagai pendidik juga harus lebih ekstra sabar dalam mengajari peserta didik seperti itu. Cara mengajarnya pun lebih beda daripada peserta didik yang pintar. Kadang kala peserta didik malas belajar karena metode pengajaran guru tersebut monoton ceramah. Tentu siswa-siswi juga merasa bosan jadi tidak tertarik untuk belajar. Terkadang juga peserta didik merasa tidak diperhatikan atau malu bertanya kepada guru yang mengakibatkan peserta didik akan monoton diam malas bertanya. Ada juga peserta didik malas belajar akibat kondisi di lingkungan keluarga mereka. Contohnya keluarga broken home, atau selalu dibandingkan dengan oranglain. Kita juga sebagai guru tidak hanya mentransfer ilmu saja tetapi kita harus ketahui bagaimana sifat-sifat dan latar belakang peserta didik yang malas belajar. Jangan hanya monoton kepada peserta didik yang berprestasi. Jika kita sebagai seorang

guru dapat bersikap adil kepada semua peserta didik mungkin saja peserta didik yang masuk kurang dalam belajar akibat lingkungan keluarga atau oengaruh teman dapat berubah karena mendapatkan perhatian lebih dari guru atau pendidik mereka.

Dalam pembelajaran guru seharusnya berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar si peserta didik. Peserta didik memperoleh pengetahuan bukan satu satunya dari guru tetapi dari berbagai sumber belajar yang disediakan oleh guru. Nah, dalam dunia pendidikan sebenarnya mana yang seharusnya para guru harus lakukan, pembelajaran atau kah pengajaran?

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 20 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Jadi dalam proses pembelajaran terjadi proses interaksi atau komunikasi timbal balik antara guru sebagai tenaga pendidik dengan siswa sebagai peserta didik. Dari penjelasan di atas jelaslah bahwa yang seharusnya dilakukan didalam kelas adalah pembelajaran bukan pengajaran, dimana proses pengajaran hanya mentransferkan pengetahuan kepada peserta didik tanpa ada komunikasi timbal balik (komunikasi satu arah) antara pendidik dengan peserta didik yang menyebabkan peserta didik bersifat pasif diam mendengarkan informasi pengetahuan dari guru sehingga mereka tidak bisa mengeksplere lebih jauh proses belajar mereka sendiri. Pengajaran secara tradisional inilah yang masih banyak terjadi di dunia pendidikan kita, sehingga generasi kita tingkat keberhasilannya dalam proses belajar masih rendahpeserta didik kita sebagai pendidik memiliki multiperan sebagai fasilitator dalam proses belajar mereka, bagaimana caranya agar pembelajaran mereka lebih bermakna dengan menggunakan berbagai metode, strategi, media dan sumber belajar sehingga mereka dalam prosesnya aktif mengontrol dan menentukan sendiri bagaimana proses belajar mereka sendiri untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pembelajaran yang seharusnya kita lakukan yaitu pembelajaran dimana terjadi komunikasi timbal balik antara pendidik dengan peserta didik dan berbagai sumber belajar yang mendukung, sehingga peserta didik aktif dalam mengolah

proses belajar mereka. dibandingkan dengan negara lain. Jadi siapa pun di luar sana yang akan atau sedang menjalani profesi sebagai pendidik, maka buanglah jauh jauh Keliling = $a + b + c + d$

dengan a, b, c, d = keempat sisi trapesium

Contoh soal mindset kita tentang “pengajaran” tradisional seperti ini, yang hanya sebatas memberikan atau mentransferkan pengetahuan kepada peserta didik kita tanpa ada interaksi komunikasi timbal balik tetapi lebih dari itu, dalam proses belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan atau guru, komponen penerima pesan atau siswa dan komponen siswa itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Seringkali dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi, maksudnya materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal. Penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal, dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI), pengajaran yaitu proses, cara, perbuatan mengajar atau mengajarkan. Secara bahasa, pembelajaran dan pengajaran memiliki arti yang sangat berbeda, pembelajaran yaitu proses bagaimana menjadikan peserta didik belajar sedangkan pengajaran merupakan proses kegiatan mengajar. Dari kasus dua orang guru di atas, guru A dalam kelas melakukan pengajaran.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau benda yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, gambar, audio, video, atau teknologi digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi aktifitas belajar.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik agar terjadi proses belajar yang efektif, efisien, dan menarik. Media berfungsi sebagai perantara antara guru (penyampai pesan) dan siswa (penerima pesan) dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Abdul Wahab dkk (2021), media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi mempermudah penyampaian pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu meningkatkan motivasi serta memberikan kesamaan pengalaman bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran berperan dalam memberikan kemudahan bagi peserta didik, agar lebih

memudahkan dalam memahami dan memaknai bahan dalam pembelajaran serta latihan-latihan pembelajaran di suatu lembaga atau organisasi pembelajaran sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman dan dapat dikomunikasikan, (Falahudin, 2017) .Penerapan media ajar dijadikan sebagai unsur untuk pencapaian keberhasilan dalam kegiatan belajar hingga tujuan dari belajar bisa dicapai berdasarkan apa yang diinginkan (Azrianti & Sukma, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan dan minat siswa dalam belajar.

2.1.4.2 Pengertian Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga merupakan suatu media yang dapat digunakan untuk belajar sambil bermain. Media ular tangga adalah permainan papan tradisional yang menggunakan papan bergambar kotak-kotak, dadu, dan bidak pemain, dimana pemain bergerak maju sesuai hasil lemparan dadu dan bisa naik tangga (maju) atau turun ular (mundur) jika mendarat di kotak tertentu. Media ini sering diadaptasi sebagai media pembelajaran yang efektif dan interaktif untuk membuat siswa antusias, karena sifatnya yang sederhana, mengasyikkan, dan mampu meningkatkan motivasi serta keterampilan kognitif siswa, seperti literasi dan numerasi. Media ini mengadaptasi konsep permainan tradisional “ular tangga” dengan menambahkan elemen-elemen pendidikan, seperti soal, tugas-tugas, atau informasi terkait topik pembelajaran.

Menurut Farid (2017: 7) permainan ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati yang dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan permainan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak Digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lainnya. Afandi (2015) menjelaskan bahwa media pembelajaran dai ular tangga berfungsi sebagai perantara atau alat bantu yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi kerja sama, dan membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Media ini dapat merangsang minat belajar siswa dan membantu

mereka mengingat materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan sambil bermain. .

Dari penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menyenangkan yang mampu menjadi perantara guru untuk menyampaikan sebuah materi serta soal dengan cara dimainkan oleh sekelompok orang dalam kotak-kotak kecil yang di hubungkan oleh ular atau tangga pada beberapa kotak lainnya.

Media ular tangga adalah perantara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Papan permainan ini berisi kotak-kotak, angka, gambar tangga, dan ular, yang dimodifikasi dengan materi pelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa. Dengan memanfaatkan mekanisme permainan tradisional, media ini efektif untuk menyampaikan materi secara partisipatif, meningkatkan retensi memori dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna.

2.1.4.3 Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Ular Tangga

Untuk media pembelajaran ular tangga, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Siapkan papan permainan
 - Papan fisik : Gunakan kardus atau karton besar sebagai alas, lalu gambar kotak-kotak berurutan (misalnya 1 sampai 50) di atasnya
 - Papan digital : Gunakan aplikasi canva dan pilih template ular tangga untuk diisi
2. Buat kotak pertanyaan
 - Tuliskan pertanyaan atau tugas terkait materi pelajaran disetiap kotak. Gunakan warna berbeda untuk membedakan pertanyaan atau tantangan, seperti kartu pertanyaan dan tantangan.
 - Pastikan pertanyaan berhubungan dengan materi yang sedang diajarkan agar siswa dapat belajar sambil bermain.
3. Tambahkan ular dan tangga

- Gambarlah gambar ular di kotak tertentu dan gambar tangga di kotak lain di papan permainan.
 - Ular akan menyebabkan pemain mundur ke kotak ekornya, sedangkan tangga akan membuat pemain maju ke kotak ujungnya.
4. Siapkan dadu dan bidak
 - Gunakan dadu standar untuk permainan ular tangga
 - Bidak bisa berupa apapun yang berwarna dan ukuran untuk setiap pemain.
 5. Siapkan kartu tambahan (opsional)

Buat kartu yang berisi “kartu soal” untuk dijawab saat berhenti di kotak tertentu atau “kartu tantangan” untuk melakukan tindakan yang ditentukan.
 6. Uji coba dan Revisi
 - Mainkan permainan tersebut untuk melihat apakah aturan dan pertanyaan sudah jelas.
 - Lakukan revisi jika perlu untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran.

2.1.4.4 Karakteristik Media Pembelajaran Ular Tangga

Karakteristik media pembelajaran ular tangga (sebagai media permainan edukatif) dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Berbasis Permainan (Game Based Learning)
 - Media ini menggunakan konsep permainan papan tradisional “ular tangga” yang disukai anak-anak.
 - Sifatnya menyenangkan, memicu motivasi, dan mengurangi kejenuhan dalam belajar.
2. Visual dan Simbolis
 - Berisi papan dengan kotak bernomor, ditambah gambar ular (turun) dan tangga (naik).
 - Dapat dimodifikasi dengan gambar, warna, atau simbol sesuai tema pembelajaran.
3. Interaktif dan Partisipatif

- Membutuhkan keterlibatan langsung siswa dalam bermain, melempar dadu, dan melangkah.
 - Mendorong interaksi antar siswa, baik dalam bentuk kompetisi maupun kolaborasi.
4. Fleksibel (Mudah Dimodifikasi)
- Bisa disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran (Matematika, Bahasa, IPA, IPS, PKN, dll).
 - Pertanyaan, soal, atau tugas dapat ditempatkan pada kotak tertentu sebagai syarat melanjutkan langkah.
5. Sederhana dan Ekonomis
- Bahan mudah dibuat, tidak memerlukan teknologi tinggi, serta murah.
 - Bisa berupa papan cetak, kertas karton, bahkan digital (aplikasi ular tangga edukasi).
6. Mengandung Unsur Edukatif
- Selain menghibur, media ini mengajarkan nilai: sportivitas, kesabaran, kerjasama, serta menerima konsekuensi.
 - Mengasah kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.
7. Bersifat Kompetitif-Reflektif
- Ada unsur tantangan (siapa yang lebih cepat sampai finish).
 - Membuat siswa lebih reflektif terhadap materi karena setiap langkah bisa disertai soal/pertanyaan.

2.1.4.5 Manfaat Media Pembelajaran Ular Tangga

Beberapa manfaat pembelajaran ular tangga adalah sebagai berikut ;

1. Meningkatkan Motivasi Belajar : Sifat permainan membuat siswa lebih antusias, semangat, dan tidak cepat bosan saat belajar.
2. Mempermudah Pemahaman Materi : Materi pelajaran disisipkan dalam kotak permainan, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

3. Melatih Kerjasama & Interaksi Sosial : Permainan dilakukan bersama teman, sehingga melatih kemampuan bersosialisasi, sportivitas, dan menghargai orang lain.
4. Mengembangkan Kemampuan Kognitif : Siswa terbiasa berpikir cepat untuk menjawab soal, mengenal angka, berhitung, membaca, atau memahami konsep sesuai materi yang dipelajari.
5. Melatih Kesabaran & Disiplin : Siswa belajar menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, serta menerima konsekuensi (turun karena ular atau naik lewat tangga).
6. Mengasah Motorik Halus : Melempar dadu, menggerakkan pion, dan menghitung langkah dapat melatih keterampilan motorik halus anak.
7. Menghadirkan Suasana Belajar Menyenangkan : Kegiatan belajar tidak terasa kaku, karena dikemas seperti permainan.
8. Mengembangkan Sikap Kompetitif yang Positif : Siswa belajar berkompetisi sehat, berusaha menjadi pemenang, namun tetap menerima hasil dengan lapang dada.

2.1.4.6 Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran Ular Tangga

Hamalik (2018) menjelaskan secara umum tentang kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga :

Kelebihan :

1. Memperjelas pesan pembelajaran. Media membuat konsep lebih mudah dipahami tidak hanya bersifat verbal.
2. Meningkatkan perhatian dan motivasi. Permainan seperti ular tangga menarik minat siswa dan membuat mereka lebih semangat belajar.
3. Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa. Materi dapat dikemas dalam bentuk visual dan aktivitas, sehingga lebih mudah diingat.
4. Meningkatkan interaksi belajar. Siswa lebih aktif, terlibat dalam proses pembelajaran, dan tidak hanya mendengarkan guru.

Sedangkan kekurangan adalah ;

1. Membutuhkan persiapan lebih. Guru harus merancang papan ular tangga, soal, serta aturan main agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Menyita waktu. Pelaksanaan permainan bisa memakan waktu lebih lama.
3. Tidak cocok untuk semua materi.
4. Kemungkinan siswa lebih fokus pada bermain. Bila tidak dikontrol, siswa lebih senang dengan aspek permainannya daripada isi materi.

Kebihan dan kekurangan media pembelajaran ular tangga menurut menurut Arsyad (2017) adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan penggunaan media ular tangga dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu menarik minat dan perhatian siswa. Ular tangga juga membantu siswa untuk lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga interaksi mereka dengan materi pelajaran menjadi lebih baik. Dengan demikian, permainan tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menarik, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan karena dikemas secara sederhana dan konkret.
2. Kekurangan media pembelajaran ular tangga permainan ini tidak selalu cocok digunakan untuk semua jenis materi, terutama materi yang membutuhkan penjelasan lebih mendalam. Selain itu, penggunaannya dapat menyita waktu jika tidak direncanakan dengan baik, karena guru harus menyiapkan aturan main, soal, serta mengatur jalannya permainan di kelas. Media ini juga menuntut keterampilan guru dalam mengelola kegiatan agar siswa tidak hanya fokus pada aspek bermain, melainkan tetap tertuju pada isi pembelajaran. Jika guru tidak mampu mengendalikan

jalannya permainan, maka siswa bisa lebih teralihkannya pada keseruan bermain daripada memahami konsep yang seharusnya dipelajari.

Menurut Rifki Afandi (2015:80), kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu (1) Siswa belajar sambil bermain, (2) Siswa tidak belajar sendiri, melainkan berkelompok, (3) Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan (4) tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran permainan ular tangga. Agar media ular tangga layak untuk diujicobakan, maka harus mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi.

Dari pendapat beberapa pendapat para ahli diatas menurut penulis kelebihan media pembelajaran ular tangga adalah

1. Meningkatkan motivasi belajar. Siswa merasa belajar sambil bermain, sehingga lebih bersemangat.
2. Mengurangi Kejenuhan. Permainan dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan.
3. Mempermudah pemahaman materi. Soal atau konsep yang disisipkan dalam kotak-kotak permainan membantu mengulang dan memperkuat materi.

Sedangkan kekurangannya adalah sebagai berikut :

1. Permainan ular tangga menghabiskan waktu lebih lama daripada metode ceramah.
2. Guru harus menyiapkan soal/materi sesuai dengan papan ular tangga, agar tujuan pembelajaran tercapai.
3. Tidak cocok untuk semua materi. Beberapa materi abstrak atau yang membutuhkan penjelasan panjang sulit di masukkan ke dalam media ini.
4. Fokus siswa bisa teralihkannya. Siswa lebih tertarik pada permainan daripada isi materi.

2.1.5 Pendidikan Matematika

2.1.5.1 Pengertian Pendidikan Matematika

Pendidikan matematika adalah bidang studi yang berfokus pada metode, teori dan praktik dalam mengajar serta belajar matematika. Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur, kuantitas, ruang dan perubahan. Lebih dari sekedar berhitung, matematika merupakan sebuah bahasa universal yang menggunakan pola pikir logis dan deduktif. Selain sebagai dasar untuk ilmu pengetahuan lain, matematika juga merupakan alat yang digunakan untuk memecahkan masalah di berbagai bidang kehidupan, serta berfungsi bahasa universal yang menggunakan simbol dan notasi untuk mengkomunikasikan ide secara akurat dan ringkas.

Matematika bukan hanya sekedar pelajaran di sekolah, melainkan sebuah alat esensial yang membantu kita dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Banyak aktivitas yang kita lakukan tanpa sadar melibatkan konsep matematika. Misalnya, matematika adalah kunci dalam mengelola keuangan pribadi dalam menghitung anggaran bulanan, merencanakan tabungan atau investasi, dan berbelanja. Konsep matematika ada dimana-mana kita gunakan untuk memasak dengan mengukur bahan-bahan resep atau menyesuaikan porsi.

Ada beberapa para ahli yang mendeskripsikan pengertian matematika menurut sudut pandang mereka adalah sebagai berikut :

1. Elin Prasetyo (2020: 112) mengemukakan matematika adalah salah satu muatan pembelajaran dan komponen dari serangkaian muatan pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika adalah salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era ini dan di masa depan nanti. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. Menurut Erna Yayuk (2019: 2) Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan

matematika yang dipelajari. Pembelajaran yang dimaksud adalah suatu kegiatan guru untuk memberikan siswa pengalaman belajar sehingga tercipta suasana belajar yang aman dan menyenangkan melalui model terbimbing.

3. Badriyah, dkk (2020: 11) Pembelajaran Matematika merupakan salah satu ilmu dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut definisi ini dapat diketahui bahwa matematika memiliki peran dalam penyelesaian masalah sehari-hari manusia bahkan hampir selalu berguna dalam setiap proses pemecahan masalah. Selain itu matematika merupakan jantung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa definisi matematika adalah suatu disiplin ilmu yang sistematis yang menelaah pola hubungan, pola berpikir, seni, dan bahasa yang semuanya dikaji dengan logika serta bersifat deduktif, matematika berguna untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Dalam proses perkembangannya dapat dilihat bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Karena hampir seluruh disiplin ilmu menggunakan konsep matematika dalam mempelajari objek kajiannya. Oleh karena itu penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan. selain itu matematika merupakan ilmu yang objek kajiannya adalah konsep-konsep yang bersifat abstrak, kemudian ditampilkan dalam bentuk angka-angka dan simbol-simbol untuk memaknai sebuah ide matematis berdasarkan fakta dan kebenaran logika dalam semesta pembicaraan atau konteks.

Tidak menyukai matematika adalah hal yang umum dialami banyak siswa. Ada beberapa alasan utama yang saling berkaitan mengapa hal ini terjadi, mulai dari cara pandang siswa itu sendiri hingga metode pengajaran yang diterapkan. Berikut adalah faktor-faktor penyebab siswa tidak suka matematika antara lain :

1. Matematika dianggap sulit dan abstrak : Banyak siswa melihat matematika sebagai pelajaran yang penuh dengan rumus, angka, dan konsep yang sulit dipahami. Mereka merasa matematika terlalu abstrak dan tidak memiliki hubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ini menimbulkan frustrasi dan membuat mereka cepat menyerah.
2. Pengalaman belajar yang negatif : Pengalaman pertama yang buruk bisa meninggalkan kesan mendalam. Misalnya, sering mendapatkan nilai jelek, dimarahi guru karena tidak bisa menjawab, atau merasa malu di depan teman-teman. Pengalaman ini membangun rasa cemas dan takut terhadap matematika.
3. Persepsi yang negatif : Ada pandangan bahwa matematika itu sulit dan hanya untuk orang-orang cerdas. Pandangan sering kali memengaruhi keyakinan diri siswa. Jika mereka sudah berpikir bahwa mereka tidak andai matematika, mereka akan cenderung tidak berusaha keras, yang pada akhirnya memperkuat persepsi negatif tersebut.

Siswa seringkali malas belajar matematika karena dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi rendahnya motivasi, kurang percaya diri, kecemasan terhadap matematika, serta kebiasaan belajar yang buruk. Sementara itu, faktor eksternal dapat berupa metode mengajar guru yang kurang menarik, materi yang dianggap sulit, lingkungan belajar yang tidak kondusif, minimnya dukungan orang tua, hingga pengalaman negatif sebelumnya. Dengan kata lain, kemalasan siswa dalam belajar matematika bukan semata-mata karena “matematika sulit”, tetapi juga karena adanya hambatan psikologis, lingkungan, dan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat.

2.1.5.2 Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan utama dari pembelajaran matematika bukan sekedar mengajarkan siswa untuk menghitung atau menghafal rumus. Lebih dari itu, pendidikan matematika bertujuan untuk membentuk cara berpikir yang logis dan sistematis pada diri siswa yang sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan utama pembelajaran matematika adalah sebagai berikut :

- Mengembangkan kemampuan berpikir,
- Meningkatkan keterampilan pemecahan masalah,
- Membentuk komunikasi matematis, dan
- Mempersiapkan untuk kehidupan nyata dan karier

Para ahli seperti Erman Suherman dan Ahmad Susanto menekankan bahwa matematika adalah alat untuk melatih siswa berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Saat memecahkan masalah matematika, siswa dilatih untuk menguraikan masalah, mencari pola, dan menyusun strategi yang efektif. Proses ini akan membentuk cara berpikir yang terstruktur dan rasional.

Dengan demikian para ahli mengungkapkan bahwa pendidikan matematika bukan hanya tentang menghitung angka, tetapi juga tentang membentuk karakter siswa menjadi individu yang ulet, kreatif, dan mampu berpikir kritis untuk menghadapi berbagai masalah dalam hidup.

2.1.6 Materi Pembelajaran Matematika

2.1.6.1 Bangun Datar

Bangun datar adalah sebutan untuk objek geometri dua dimensi yang tidak memiliki ketebalan atau kedalaman. Bangun datar adalah sebutan untuk objek geometri dua dimensi yang tidak memiliki ketebalan atau kedalaman. Bangun datar hanya memiliki panjang dan lebar. Karakteristik bangun datar adalah sebagai berikut :

- Dua dimensi (2D) : Bangun datar hanya bisa dilihat dari satu sisi dan memiliki dua ukuran, yaitu panjang dan lebar.
- Terbentuk oleh garis dan titik : Bangun datar dibentuk oleh gabungan beberapa garis lurus atau lengkung yang saling terhubung. Titik-titik pertemuan garis ini disebut sudut dan titik sudut.
- Memiliki luas dan keliling : Bangun datar bisa diukur luasnya (ukuran permukaan) dan kelilingnya (panjang total sisi-sisi yang mengelilingi bangun tersebut).

Contoh bangun datar yang paling umum adalah :

- Persegi dan persegi panjang : Bentuk yang memiliki empat sisi dan empat sudut siku-siku.
- Segitiga : Bentuk yang memiliki tiga sisi dan tiga sudut.
- Lingkaran : Bentuk yang dibatasi oleh garis lengkung yang berjarak sama dari titik pusat.
- Trapesium dan jajar genjang : Bentuk segi empat yang memiliki karakteristik khusus.



Gambar 2.1 Bangun Datar

Sumber <https://share.google/images/LMfbRKfyUdhoqxy1K>

Dari semua bangun datar rumus luas dan keliling setiap bangun datar berbeda-beda. Berikut penjelasan mengenai bangun datar

1. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang memiliki

- Dua pasang sisi yang berhadapan sama panjang.
- Keempat sudutnya siku-siku (90 derajat)

Ciri-ciri persegi panjang :

1. Mempunyai 2 sisi panjang dan 2 sisi lebar.
2. Sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang.
3. Keempat sudutnya siku-siku

4. Memiliki 2 diagonal yang sama panjang dan saling membagi dua sama besar

Rumus pada persegi panjang :

- Keliling (K) = 2 x (panjang + lebar)
- Luas (L) = panjang x lebar

Contoh soal

Sebuah kertas berbentuk persegi panjang memiliki panjang 20cm dan lebar 10cm. Berapa luas kertas tersebut ?

- Jawaban

Rumus luas (L) = panjang (p) x lebar (l)

$$L = 20 \text{ cm} \times 10 \text{ cm} = 200\text{cm}^2$$

2. Persegi

Persegi adalah bangun datar dua dimensi yang mempunyai empat sisi sama panjang dan empat sudut yang semuanya siku-siku (90°).

Ciri-ciri persegi :

- Memiliki 4 sisi yang sama panjang.
- Memiliki 4 sudut siku-siku.
- Memiliki 2 diagonal yang sama panjang.
- Kedua diagonal berpotongan tegak lurus dan saling membagi dua sama panjang.
- Termasuk bangun datar segiempat beraturan.

Rumus bangun datar persegi adalah :

- Keliling persegi (K) = 4 x sisi
- Luas persegi (L) = s x s

Contoh Soal :

Sebuah keramik berbentuk persegi memiliki panjang sisi 15cm. Hitunglah

- a) Luas keramik
 - b) Keliling keramik
- Jawaban
- a) Luas persegi = s x s

$$15 \text{ cm} \times 15 \text{ cm} = 225 \text{ cm}^2$$

b) Keliling persegi = $4 \times s$
 $= 4 \times 15 = 60 \text{ cm}^2$

3. Segitiga

Segitiga adalah bangun datar dua dimensi yang dibatasi oleh tiga sisi dan memiliki tiga sudut.

Jenis-jenis segitiga

Berdasarkan sisi:

1. Segitiga sama sisi → semua sisi sama panjang, semua sudut 60° .
2. Segitiga sama kaki → dua sisi sama panjang, dua sudut sama besar.
3. Segitiga sembarang → ketiga sisinya berbeda panjang.

Berdasarkan sudut:

1. Segitiga siku-siku → memiliki satu sudut 90° .
2. Segitiga lancip → semua sudut $< 90^\circ$.
3. Segitiga tumpul → ada satu sudut $> 90^\circ$.

Rumus segitiga :

- Luas (L) = $\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$
- Keliling (K) = $a + b + c$
 dengan a, b, c = panjang sisi segitiga

Contoh soal

Jika sebuah segitiga memiliki alas 8cm dan tinggi 6cm. Hitunglah luas segitiga tersebut ?

Jawaban :

$$\begin{aligned} \text{Luas (L)} &= \frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi} \\ &= \frac{1}{2} \times 8 \times 6 \\ &= 24 \text{ cm}^2 \end{aligned}$$

4. Jajar Genjang

Jajar genjang adalah bangun datar dua dimensi yang terdiri atas empat sisi, dengan ciri:

- Sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang

- Sudut yang berhadapan sama besar.
- Jumlah dua sudut yang berdekatan = 180° .
- Diagonalnya saling membagi dua, tetapi tidak sama panjang.

Rumus jajar genjang :

- Luas (L) = alas x tinggi
- Keliling (K) = $2 \times (a+b)$

dengan a = alas , b = sisi miring

Contoh soal

Sebuah jajar genjang memiliki alas 12 cm, sisi miring 10 cm, dan tinggi 8 cm.

a) Hitung luasnya!

b) Hitung kelilingnya!

Jawab:

$$\text{Luas} = a \times t = 12 \times 8 = 96 \text{ cm}^2$$

$$\text{Keliling} = 2 \times (a+b) = 2 \times (12+10) = 44 \text{ cm}^2$$

5. Trapesium

Trapesium adalah bangun datar segiempat yang memiliki sepasang sisi sejajar.

1. Trapesium sama kaki → kedua sisi miring sama panjang, sudut-sudut alas sama besar.
2. Trapesium siku-siku → memiliki satu sudut siku-siku (90°).
3. Trapesium sembarang → sisi-sisinya tidak sama panjang dan tidak memiliki sifat khusus.

Rumus Trapesium :

- Luas (L) = $\frac{1}{2} \times (a+b) \times t$
dengan a, b = sisi sejajar t = tinggi

Sebuah trapesium memiliki sisi sejajar 12 cm dan 8 cm, serta tinggi 6 cm. Hitung luasnya

Jawab:

$$\text{Luas trapesium} = \frac{1}{2} \times (a+b) \times t$$

$$\frac{1}{2} \times (12+8) \times 6$$

$$= \frac{1}{2} \times 20 \times 6$$

$$= \frac{1}{2} \times 120$$

$$= 60 \text{ cm}^2$$

6. Lingkaran

Lingkaran adalah bangun datar dua dimensi yang terbentuk dari sekumpulan titik yang berjarak sama terhadap satu titik pusat.

Unsur-unsur lingkaran

- Pusat (O) → titik tengah lingkaran.
- Jari-jari (r) → jarak dari pusat ke tepi lingkaran.
- Diameter (d) → garis yang melalui pusat dan menghubungkan dua titik pada lingkaran. $d=2r$ atau $d=2r$.
- Tali busur → garis yang menghubungkan dua titik pada lingkaran, tapi tidak harus melalui pusat.
- Busur → lengkungan pada lingkaran.
- Juring → daerah dalam lingkaran yang dibatasi dua jari-jari dan sebuah busur.
- Tembereng → daerah dalam lingkaran yang dibatasi busur dan tali busur.

Rumus lingkaran

- Luas (L) = $L = \pi r^2$
- Keliling (K) = $K = 2\pi r$ atau $K = \pi d$

Contoh soal

Sebuah lingkaran memiliki jari-jari 14 cm.

- a) Hitung kelilingnya !
- b) Hitung luasnya !

(Gunakan $\pi=22/7$)

Jawab:

- a) Keliling $K = 2\pi r = 2 \times \frac{22}{7} \times 14 = 88 \text{ cm}$
- b) Luas $L = \pi r^2 = \frac{22}{7} \times 14 \times 14 = 616 \text{ cm}^2$

2.2 Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian mengenai media pembelajaran ular tangga yang akan peneliti lakukan sebagai berikut:

1. Anik dkk. (2019) meraih penghargaan atas penelitiannya yang berjudul “Penerapan media permainan ular tangga pintar untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan ular tangga cerdas dalam pembelajaran tematik terpadu bisa meningkatkan hasil belajar dan motivasi. Subjek penelitian ialah siswa SD Negeri 2 Kronggen kelas 4. Didasarkan atas analisis data, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 61,11% dari 94,44% pada Siklus I dan 94,44% pada Siklus II dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Selanjutnya, terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa dengan nilai rata-rata 72,78%. Nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 93,34 pada siklus II. Penggunaan media permainan cerdas "Ular Tangga" bisa meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar mata pelajaran integratif pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Kronggen, didasarkan atas analisis data penelitian. Penelitian oleh Ian Bagus dan Moh. Aniq Kh. Koko Darminto dan variasi di kalangan akademisi, khususnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas dipenelitian Aniq dkk. Penelitian yang telah dijalankan dibahas. Perlu dijalankan penyempurnaan dipenelitian sebelumnya. Peneliti di Media Ular Tangga Cerdas menerapkan Cerdas untuk meningkatkan kerja sama kelompok dipenelitian mereka, dan Cerdas diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran siswa.
2. Ekawati dkk. (2020) dimuat dipenelitian berjudul “Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Tegal Terhadap Keterampilan Kerja Sama Anak”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan koordinasi anak terpengaruh ketika permainan tradisional Tegal diterapkan sebagai alat bantu mengajar. Penelitian semacam ini bersifat kuantitatif. Kuesioner dan observasi langsung diterapkan untuk mengumpulkan data.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwasanya mengajarkan anak-anak untuk bermain permainan kooperatif seperti Spit Long dan Go Back Sodor merupakan cara yang berguna untuk meningkatkan koordinasi mereka. Media permainan yang diterapkan untuk meningkatkan kerja sama siswa merupakan perbedaan penelitian Ekawati dkk. dan penelitian para peneliti lainnya. Dipenelitian Ekawati dkk., media ular tangga diterapkan dipenelitian ini, sementara permainan tradisional Tegal diterapkan sebagai media untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ida Yanti, dkk. Pada tahun 2021, mahasiswa dari universitas Mataram, dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang”. Metode penelitian yang digunakan adalah R&D (*Research and Development*) dengan model 4D (*Define, design, develop, dessiminate*). Berdasarkan hasil penilaian materi oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor 80% dengan kategori layak, hasil penilaian media oleh ahli media memperoleh rata-rata skor 77,5% dengan kategori layak, dan penilaian dari respon siswa memperoleh rata-rata skor 89,3% dengan kategori sangat layak.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu berada pada pembahasan yang sama tentang media pembelajaran permainan ular tangga. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada lokasi, waktu penelitian, fokus masalah, dan subjek penelitian. Lokasi penelitian terletak di SD Negeri 040508 Sarinembah Kecamatan Munte, Kabupaten Karo.

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan beberapa penelitian yang relevan diatas dengan judul “Pengaruh Media Ular Tangga Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Di SD Negeri 040508 Sarinembah” Perbedaannya adalah pada subjek yang akan diteliti, subjek yang diteliti melakukan penelitian pada peserta didik kelas IV SD. Selanjutnya perbedaan terletak pada materi yang dikembangkan, dari peneliti berdasarkan hasil penelitian yang relevan.

2.3 Kerangka Berpikir

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang abstrak yang dapat membuat pola pikir menjadi terstruktur, sistematis, logis, konsisten, dan cermat, umumnya fenomena yang terjadi di sekolah adalah siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang rumit. Ketika proses pembelajaran matematika berlangsung, siswa tidak jarang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disebabkan oleh salah satunya karena situasi belajar yang menegangkan dan membosankan. Karakteristik ini menuntut guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan lebih kreatif lagi yang secara khusus melatih perkembangan fisik, intelektual, dan kemampuan sosial sebagai bekal pengembangan keterampilan siswa di masa yang akan datang.

Rendahnya hasil belajar anak merupakan salah satu permasalahan pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Salah satunya ialah pendidikan tradisional yang berbasis ceramah, kegiatan lebih berpusat pada guru, dan pendidikan matematika masih berpusat pada guru. Akibatnya, siswa kehilangan kemampuan untuk belajar secara mandiri dan aktif.

Media ular tangga edukatif untuk pembelajaran matematika dapat menjadi salah satu alternative yang dapat dilakukan dalam rangka mengatasi kesulitan siswa dalam belajar matematika. Permainan ular tangga bertujuan agar guru mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran karena permainan ini dekat dengan dunia anak dan kesehariannya. Dengan sifatnya yang menghibur media permainan ular tangga dapat mendorong siswa untuk memahami pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan menjadikan situasi kelas tidak menegangkan. Peneliti bisa menerapkan diagram berpikir untuk menggambarkan proses kognitif ini dan menjelaskannya sebagai berikut:



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir

2.4 Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh adalah hubungan sebab-akibat antara dua variabel, di mana perubahan pada variabel bebas (media ular tangga edukatif) dapat menimbulkan perubahan pada variabel terikat (hasil belajar matematika). Dalam penelitian ini, pengaruh diukur melalui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga edukatif.

2. Media Ular Tangga Edukatif

Media ular tangga edukatif adalah alat bantu pembelajaran berbentuk permainan papan (*board game*) yang dimodifikasi dari permainan tradisional “ular tangga” dengan menambahkan materi dan soal-soal matematika pada setiap petak. Media ini digunakan untuk membantu siswa belajar sambil bermain, meningkatkan motivasi, serta mempermudah pemahaman konsep-konsep matematika.

Indikator penggunaan media ular tangga edukatif :

- a) Keaktifan siswa dalam bermain dan belajar
- b) Kemampuan menjawab soal dalam permainan
- c) Antusiasme dan motivasi belajar siswa
- d) Kerja sama antar siswa selama kegiatan berlangsung

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran, yang diukur melalui tes hasil belajar (pretest dan posttest) untuk mengetahui peningkatan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

- a) Kemampuan memahami konsep
- b) Ketepatan menjawab soal
- c) Kemampuan menerapkan konsep dalam pemecahan masalah
- d) Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar setelah perlakuan

4. Siswa Kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah

Siswa kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah merupakan subjek penelitian yang mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga edukatif sebagai media bantu dalam proses belajar mengajar.

2.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan rumusan masalah maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika materi bangun datar dan mengajark siswa belajar sambil bermain mengenai bangun datar di kelas IV SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Ajaran 2025/2026. Berdasarkan teori dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 =Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV di SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Pelajaran 2025/2026

H_1 = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media ular tangga edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV di SD Negeri 040508 Sarinembah Tahun Pelajaran 2025/2026

