

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

A. Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah atau perantara. Dalam bahasa Arab, kata media juga dipahami sebagai perantara atau pembawa pesan yang berfungsi menghubungkan sumber informasi dengan penerima dalam proses komunikasi. *National Education Association* (NEA) menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, baik yang dapat dilihat, didengar, dibaca, maupun didiskusikan, termasuk berbagai peralatan yang mendukung kegiatan tersebut. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai perangkat atau sarana yang mendukung guru dalam proses penyampaian informasi kepada siswa (Abbas et al., 2023).

Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran mencakup seluruh sarana yang dimanfaatkan guru untuk menyalurkan informasi selama proses belajar mengajar berlangsung. Media ini juga dapat menarik perhatian, membangkitkan pemikiran, serta menggugah emosi siswa, sehingga mereka bisa mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Buku teks dan papan tulis bukan lagi satu-satunya alat yang digunakan di kelas

karena guru sekarang dapat mengakses berbagai sumber belajar (Munir et al., 2023).

Berdasarkan sejumlah pernyataan dari para pakar yang disebutkan mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan sebagai penunjang guru dalam menyalurkan materi pelajaran dengan lebih efektif melalui berbagai bentuk seperti teknologi digital, audia dan visual.

Media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman dan daya ingat materi pelajaran, serta membuat proses pengajaran dan pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif.

a. Karakteristik media pembelajaran

Karakteristik dari media umumnya adalah kemampuan untuk mendokumentasikan, menyimpan, mempertahankan, merekonstruksi, dan mentransportasikan suatu kejadian atau benda. Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan pesan meliputi bahasa verbal dan bahasa nonverbal. Berikut ini adalah ciri-ciri umum media pembelajaran atau pendidikan, sebagai berikut (Juhaeni et al., 2023):

1. Media belajar atau media pembelajaran memiliki makna fisik, yaitu berupa benda nyata seperti alat, wadah, atau benda yang dapat dirasakan melalui indera manusia.
2. Media pembelajaran juga memiliki makna secara tidak fisik, yaitu berupa informasi atau perangkat lunak yang dapat ditransmisikan melalui perangkat keras.

3. Komponen visual dan auditori diprioritaskan dalam media pembelajaran.
4. Media pembelajaran juga memfasilitasi pembelajaran.
5. Guru dan siswa saling terlibat dalam proses interaktif melalui penggunaan media pembelajaran.
6. Media pembelajaran dapat dimanfaatkan secara mandiri, seperti modul, atau dalam media massa, seperti radio dan televisi.

b. Manfaat media pembelajaran

Berikut beberapa manfaat yang diperoleh dari penggunaan media pembelajaran di kelas atau sebagai sarana utama pengajaran langsung, menurut temuan penelitian, antara lain:

1. Meningkatkan efektivitas penyampaian materi dengan memungkinkan siswa untuk menggunakan informasi yang sama sebagai dasar untuk penelitian, praktik, dan penerapan pengetahuan tambahan.
2. Menambah minat pada proses pembelajaran. Media bisa menjadi pemicu perhatian, sehingga siswa tetap termotivasi dan antusias dalam belajar. Kejelasan pesan, urutan yang logis, gambar yang menarik serta efek khusus yang mampu menghibur dan merangsang pemikiran siswa tertawa dan berpikir juga memperkuat aspek motivasi serta meningkatkan keterkaitan belajar.

3. Pembelajaran berlangsung lebih interaktif melalui penerapan teori pendidikan dan konsep psikologi, termasuk partisipasi siswa, ketelibatan peserta didik, dan penguatan dalam proses belajar.
4. Durasi belajar dapat lebih singkat karena sebagian besar media hanya memakan waktu singkat agar dapat menyampaikan sejumlah informasi.
5. Kualitas pada hasil belajar bisa meningkat karena penggabungan kata dan gambar dalam media pembelajaran bisa menyampaikan informasi secara terstruktur, tepat dan mudah dipahami.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung di berbagai tempat dan waktu, terutama ketika menggunakan media yang dapat dipelajari secara mandiri.
7. Persepsi siswa terhadap proses pendidikan dan sumber dayanya dapat meningkat (Daniyati et al., 2023).

c. Fungsi media pembelajaran

Media belajar berfungsi untuk memperjelas sesuatu yang tidak mungkin dilihat atau sulit menjadi lebih mudah dipahami. Adapun fungsi media pembelajaran meliputi (M. Astuti et al., 2024):

1. Membantu meningkatkan kualitas proses belajar
2. Memberikan umpan balik langsung sehingga bisa memicu respons dari siswa dalam merespons stimulus yang terdapat di dalam media

3. Menambah semangat belajar siswa agar mereka lebih tertarik dan memahami pesan yang diberikan
 4. Meningkatkan daya ingat terhadap informasi yang diberikan
 5. Memudahkan terjadinya pembelajaran bersama dalam kelompok
- d. Jenis-jenis media pembelajaran

Pada proses belajar mengajar, setiap materi yang disampaikan kepada siswa membutuhkan jenis media pembelajaran yang sesuai. Menurut Bretz, media pembelajaran bisa dibagi menjadi tujuh kelompok (Nuryanah et al., 2021) yaitu:

1. Media audio

Salah satu jenis media yang memanfaatkan indra pendengaran siswa adalah audio. Media audio adalah jenis media yang menggunakan indera pendengaran siswa, jenis media audio ini biasanya untuk menyampaikan informasi melalui bentuk audio, baik berupa ucapan atau kata-kata baik secara lisan maupun suara atau bunyi yang tidak menggunakan kata. Media ini dapat merangsang pikiran siswa.

2. Media cetak

Media yang bentuknya secara fisik dengan media yang sudah tercetak. Media cetak termasuk media yang sudah ada sejak zaman dulu.

3. Media visual diam

Media visual diam adalah jenis media yang menggunakan gambar atau komponen visual statis yang tidak memiliki suara. Media ini sangat efektif dalam menyampaikan informasi yang bersifat fakta dengan cepat, serta membantu memperjelas pemahaman tentang konsep-konsep tertentu tanpa mengganggu fokus dengan gerakan atau animasi.

4. Media visual gerak

Media visual gerak merupakan jenis media yang memakai gambar atau unsur visual statis tanpa melibatkan suara, seperti film tanpa suara, animasi, atau video yang tidak menyertakan audio. Media ini cocok digunakan untuk memperjelas konsep yang sulit diungkapkan secara verbal.

5. Media audio semi gerak

Media visual semi gerak merupakan jenis media dengan menggunakan gerakan tanpa adanya suara, seperti film tanpa suara, animasi, atau video yang tidak dilengkapi dengan audio. Media ini sangat cocok untuk menjelaskan hal-hal yang sulit diungkapkan dengan kata-kata.

6. Media audio visual diam

Media yang menggabungkan audio dengan visual statis, seperti gambar atau diagram yang dilengkapi dengan suara narasi atau musik latar. Jenis media ini dapat meningkatkan proses belajar dengan menambahkan unsur suara pada elemen visual yang tidak

bergerak, sehingga membantu siswa yang lebih mudah belajar melalui pendengaran.

7. Media audio visual gerak

Media yang menggabungkan audio, visual, dan gerak, seperti video yang ada suaranya, film pembelajaran, atau animasi yang bisa diinteraksi. Jenis media ini sangat membantu dalam proses belajar langsung di kelas, meningkatkan semangat belajar, daya ingat, serta kemampuan menerapkan pengetahuan secara nyata, misalnya dalam simulasi eksperimen atau cerita yang bisa diikuti secara aktif.

Media yang akan diterapkan dalam penelitian ini berupa media visual diam. Media visual diam yakni alat visual yang tidak bergerak, seperti poster, infografik, atau model fisik. Desain media visual ini harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, misalnya meningkatkan pemahaman melalui pengurangan beban kognitif, sehingga siswa dapat fokus pada materi tanpa terganggu oleh gerakan yang terlalu banyak.

e. Kriteria pemilihan media pembelajaran

Penting untuk memilih media ajar dengan cermat. Saat memilih media ajar, ada sejumlah faktor yang perlu diperhatikan (Dina et al., 2025), yaitu:

1. Keterpaduan dengan tujuan pembelajaran

Siswa dianjurkan mampu menuntaskan tujuan pembelajaran serta pengajaran dengan bantuan media yang digunakan. Media yang dipilih harus secara langsung membantu siswa dalam mencapai kompetensi yang diinginkan.

2. Kemampuan memotivasi siswa

Media yang dipilih harus menarik dan bisa membuat semangat belajar siswa semakin meningkat. Media dapat menarik perhatian siswa agar mereka lebih tertarik dan ikut serta secara aktif dalam proses belajar.

3. Kemudahan akses

Santoso menyatakan bahwa media yang dipilih harus mudah diakses oleh semua siswa. Guru perlu memastikan media bisa diperuntukan bagi siswa baik di sekolah maupun di rumah, dengan perangkat yang tersedia.

4. Sesuai dengan karakteristik siswa

Media pembelajaran perlu diselaraskan dengan kebutuhan serta sifat siswa, seperti usia, kemampuan, serta cara belajar mereka. Media yang cocok akan lebih efektif dalam membantu pembelajaran.

5. Efisiensi biaya

Memilih media juga perlu mempertimbangkan masalah biaya. Media yang digunakan harus terjangkau dan tidak menguras

anggaran, namun tetap bisa mendukung proses belajar secara efektif.

6. Fleksibilitas

Penggunaan Media yang fleksibel bisa digunakan dalam berbagai situasi, baik pembelajaran langsung maupun jarak jauh. Media yang bisa diadaptasi lebih bermanfaat bagi guru dan siswa.

7. Kemudahan dalam penggunaan

Menurut Hadi, media yang dipilih harus mudah digunakan oleh guru dan siswa. Jika media terlalu rumit atau membutuhkan keterampilan teknis yang tinggi, hal itu bisa menghambat proses pembelajaran.

f. Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran

1. Kajian kebutuhan

Proses awal dimulai dengan menganalisis kebutuhan peserta didik dan situasi lingkungan belajar (N. Sari & Husna, 2024). Hal ini mencakup menentukan tujuan pembelajaran, memahami sifat siswa, serta mengetahui materi yang akan diajarkan.

2. Pemilihan media yang tepat

Pada pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta sifat siswa. Media yang dipilih harus relevan dengan materi pelajaran dan mudah diperoleh oleh siswa (U. P. Sari et al., 2024).

3. Persiapan media

Penting untuk mempersiapkan media yang akan digunakan. Proses ini mencakup memeriksa kelayakan teknis media, menyusun materi yang akan disampaikan, serta menguji media untuk memastikan semua berjalan baik.

4. Implementasi media

Pada tahap ini, media diperkenalkan kepada siswa. Guru harus menjelaskan cara menggunakan media dan peran media dalam proses belajar. Media juga harus diintegrasikan dengan rencana ajar yang sudah ada.

5. Penilaian pembelajaran dan evaluasi media

Untuk memastikan siswa memahami materi pelajaran dan terlibat dengan media, guru harus memperhatikan proses pembelajaran. Setelah menggunakan media, evaluasi pemahaman siswa untuk melihat seberapa efektifnya media tersebut (Sofya & Salito, 2024).

6. Refleksi dan penelitian lanjutan

Setelah proses pembelajaran selesai, pengajar perlu memberikan umpan balik kepada siswa serta mengevaluasi penggunaan media. Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagian-bagian yang perlu diperbaiki dan melakukan perubahan pada media untuk penggunaan pada masa mendatang (Nugraheni et al., 2024).

g. Karakteristik siswa ditingkat sekolah dasar

Karakteristik siswa mencakup sikap dan kemampuan yang dimilikinya, yang berasal dari sifat alaminya dan lingkungan sosial

sekitarnya, sehingga memengaruhi cara siswa beraktivitas untuk mencapai tujuannya. Siswa dalam sistem pendidikan formal maupun informal adalah anggota masyarakat yang bercita-cita untuk meningkatkan keterampilan mereka. Oleh karena itu, tujuan belajar perlu dirancang sesuai dengan keadaan dan karakteristik unik yang dimiliki oleh peserta didik.

Menurut pendapat Preston, karakteristik anak-anak usia sekolah dasar dalam (Aliyyah, 2021), antara lain:

- 1) Anak-anak mulai memperhatikan berbagai hal dalam dunia sekitarnya. Anak-anak dengan sendirinya memperhatikan hal-hal dan kejadian-kejadian yang berada di lingkungan terdekat mereka. Anak usia sekolah memiliki kegemaran serta menyebar ke berbagai bidang sekitar lingkungannya.
- 2) Anak-anak memiliki rasa ingin tahu, mereka memiliki semangat agar dapat mengeksplorasi dan mencari tahu serta dapat menggali sendiri informasi yang ingin diketahui.
- 3) Anak-anak memiliki keinginan bawaan untuk aktif, mereka menikmati belajar melakukan berbagai hal, dan bergerak.
- 4) Anak-anak umumnya sangat tertarik dengan hal-hal kecil atau detail kecil yang mungkin tidak terlalu penting.
- 5) Anak-anak yang memiliki kondisi ekonomi yang cukup akan memiliki imajinasi dan hasrat yang bisa dikembangkan melalui

kegiatan artistik di kelas matematika, yang akan membantu mereka memahami orang lain dengan lebih baik. Hal ini dapat dicapai, misalnya, dengan mengembangkan teori dan menyelesaikan masalah.

Dari karakteristik di atas, maka dapat diidentifikasi berdasarkan tingkat kelas mereka pada jenjang sekolah dasar.

- 1) Karakteristik siswa pada jenjang kelas awal SD (Kelas 1-3)
 - a. Terdapat hubungan yang erat antara prestasi akademik dan kondisi kesehatan fisik.
 - b. Anak-anak masih suka memuji dirinya sendiri.
 - c. Jika anak-anak tidak berhasil menyelesaikan sesuatu, mereka biasanya merasa bahwa hal itu kurang penting.
 - d. Anak-anak memiliki kecenderungan untuk membandingkan diri mereka dengan orang lain, terutama pada aspek yang dapat memberikan manfaat bagi dirinya.
 - e. Anak-anak masih sering menyepelkan orang lain.
- 2) Karakteristik siswa pada jenjang kelas tinggi SD (Kelas 4-6)
 - a. Mengutamakan aspek-aspek praktis yang terjadi dalam aktivitas harian.
 - b. Adanya rasa ingin tahu, kemauan untuk terus belajar, serta pendekatan yang bersifat realistis dalam memahami berbagai hal.
 - c. Menumbuhkan keterkaitan terhadap bidang studi tertentu.

- d. Anak-anak menganggap nilai sebagai alat yang sah untuk menilai kemajuan mereka di sekolah.

Menurut Jean Piaget pembelajaran adalah proses aktif yang melibatkan interaksi manusia dengan lingkungannya. Piaget menyatakan bahwa pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif individu dalam buku (Rahmania, 2023). Proses perkembangan kognitif ini diklasifikasikan menjadi empat tahap oleh Jean Piaget, yaitu:

- 1) Tahap perkembangan sensorimotor, yang terjadi pada masa awal kehidupan hingga usia dua tahun. Selama fase ini, anak-anak memperoleh pengetahuan seumur hidup tentang benda-benda dan belajar tentang lingkungan sekitar mereka melalui gerakan dan sensasi.
- 2) Tahap praoperasional yang berlangsung pada masa kanak-kanak awal (2-7 tahun), anak mulai menunjukkan keterampilan motorik dan mengembangkan kemampuan berpikir magis yang lebih banyak.
- 3) Tahap operasional konkrit, anak-anak memasuki tahap operasional konkrit, yang berlangsung dari usia 7 hingga 11 tahun. Selama waktu ini, mereka mulai berpikir logis, tetapi pemikiran mereka sangat konkrit.

- 4) Pada titik ini, tahap operasional formal yang berkembang setelah usia 11 tahun. Anak-anak dapat memperoleh kemampuan untuk berpikir abstrak sepanjang tahap ini.

Dari pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa anak-anak sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dalam proses perkembangan kognitif. Mereka dapat menggunakan dan mengkomunikasikan konsep-konsep dalam pikiran mereka sepanjang tahap ini. Selain itu, menurut Preston, siswa biasanya mulai mengembangkan keinginan untuk mengembangkan pemahaman melalui pembelajaran mandiri pada mata pelajaran yang diminati di kelas III. Mereka juga ingin belajar, terlibat dalam kegiatan, dan melakukan berbagai hal. Menurut penelitian perkembangan ini, penggunaan media permainan ular tangga edukatif oleh guru di kelas sangat dapat diterima karena dapat memfasilitasi eksplorasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

B. Permainan Ular Tangga

Ular Tangga adalah permainan berbasis papan yang menggunakan dadu serta terdiri dari sejumlah kotak yang di dalamnya terdapat gambar ular dan tangga, dan dimainkan oleh minimal dua orang pemain (A. Wati, 2021). Permainan ini termasuk permainan sederhana yang memanfaatkan media kertas berbentuk persegi panjang dengan ilustrasi ular dan tangga

sebagai elemen utamanya. Untuk mencapai pengetahuan konseptual dan secara aktif terlibat dalam tahap pelaksanaan pembelajaran, siswa didorong untuk bereksperimen dan menemukan hasil belajar mereka sendiri dalam permainan ini.

Permainan ular tangga dapat dijadikan alternatif metode belajar yang menyenangkan dan membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran. Papan permainan berbentuk poster yang memiliki struktur kotak dengan 10 baris dan 10 kolom, 1 hingga 100, serta ada gambarnya ular dan tangga. Permainan ular tangga mulai dikenal sekitar tahun 1870, dan karena belum terdapat standar papan permainan, setiap orang dapat membuatnya sendiri dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang bervariasi. Dadu biasanya digunakan dalam permainan untuk menentukan bagaimana bidak bergerak.

Permainan Ular Tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pengembangan ini dilakukan agar materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam proses belajar, Ular Tangga berfungsi sebagai sarana aktif untuk membantu siswa memahami dan menyerap materi pelajaran.

Konsep pada permainan ular tangga dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih, dengan menggunakan dadu sebagai alat untuk menentukan langkah. Terdapat papan besar dengan berbagai kotak di atasnya. Berbagai gambar ditampilkan di setiap kotak. Selain itu,

beberapa kotak menampilkan gambar tangga dan ular. Pemain harus menaiki tangga jika dadu mendarat pada salah satu kotak. Pemain harus turun mengikuti jalur ular jika berhenti di salah satu jalur (Faidhullah Akbar & Henky Irawan, 2024). Kotak pertama, biasanya di sudut kiri bawah adalah tempat setiap pemain meletakkan bidaknya untuk memulai permainan. Mereka berdiskusi tentang kapan giliran mereka untuk melempar dadu.

Permainan ular tangga ini bisa mengajarkan, menyenangkan dan bermanfaat. Permainan ini digemari anak-anak karena mudah dimainkan dan memiliki daya tarik tersendiri. Ular tangga juga dapat digunakan sebagai alat pengajaran yang berguna karena terdapat banyak jenis model yang tersedia di lingkungan pendidikan. Permainan ular tangga memiliki manfaat dalam menumbuhkan sikap dan kemampuan anak-anak melalui kerja tim.

Permainan ular tangga yang disebut media pecahan sederhana dikembangkan oleh Budi Ariyanto. Permainan ini berbasis kelompok dan terdiri dari beberapa aturan berikut(Ariyanto et al., 2020):

- a) Tim yang terdiri dari lima hingga enam orang memainkan permainan Ular Tangga.
- b) Urutan bermain ditentukan melalui undian yang dilakukan oleh tiap kelompok sebelum permainan dimulai. Setelah mengetahui urutan yang ditentukan, setiap kelompok memilih satu orang sebagai

perwakilan yang bertugas sebagai pion dan menjawab soal-soal yang ada pada kartu soal.

- c) Pemain yang mendapat giliran pertama melempar dadu berhak melangkah ke kotak sesuai jumlah angka yang keluar.
- d) Seorang siswa (pemain) harus mengambil kartu pertanyaan dari kolom atau kotak di papan ketika mereka sampai di kotak yang ditentukan.
- e) Pemain diharuskan membaca pertanyaan dengan lantang tanpa mengajukan pertanyaan apapun saat membaca soal. Namun, pemain boleh bertanya setelah pemain terakhir selesai melempar dadu, dan pertanyaan hanya dapat diajukan oleh satu orang dalam kelompok, dengan jawaban yang benar. Jika pemain berhasil menjawab soal, maka mereka boleh bergerak ke kotak berikutnya tanpa harus menjawab soal pada kartu tersebut lagi.
- f) Jika pemain berhasil menjawab pertanyaan dengan benar, ia akan memperoleh bonus berupa langkah maju satu kotak. Jika mendapatkan kotak yang berisi ekor ular, pemain harus mundur hingga kepala ular tanpa menjawab soal di kotak tersebut. Namun, jika pemain yang mengocok dadu bertepatan dengan kotak ekor ular, pemain tersebut harus dulu menjawab soal, lalu turun ke kepala ular dan langsung maju satu langkah karena berhasil menjawab soal sebelumnya.

- g) Seorang pemain dapat naik ke puncak tangga jika mereka menerima gerakan bonus dan kotak tersebut memiliki anak tangga.
- h) Jika seorang pemain melempar dadu dan dadu tersebut jatuh pada anak tangga, mereka harus menjawab pertanyaan terlebih dahulu, kemudian naik ke puncak tangga dan langsung melangkah satu langkah setelah menjawab pertanyaan sebelumnya.
- i) Seorang pemain harus berhenti di sebuah kotak meskipun kotak tersebut memiliki anak tangga (mereka tidak dapat memanjat) jika mereka tidak dapat menjawab pertanyaan atau memberikan jawaban yang tidak akurat.
- j) Pemain hanya boleh turun ke kepala ular dan menjawab pertanyaan seandainya berada pada kotak yang memiliki ekor ular. Jika pemain masih salah menjawab, pemain tetap berhenti di kotak tersebut.
- k) Siapa pun yang sampai ke kotak terakhir terlebih dahulu menang. Jika pemain terus menjawab dengan salah, mereka tetap berada di kotak tersebut.

Pada permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan (Lukman et al., 2023) sebagai berikut:

- a) Membantu siswa lebih aktif dalam belajar.
- b) Memudahkan materi pembelajaran yang teoritis menjadi lebih praktis dan mudah dimengerti.
- c) Membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga mendorong peningkatan motivasi belajar siswa.

- d) Mengalihkan suasana belajar yang sering kali membosankan menjadi lebih menarik dan dinamis.
- e) Memudahkan pemahaman terhadap gagasan yang bersifat kompleks maupun abstrak.

Media ular tangga memiliki beberapa kekurangan (Lukman et al., 2023) sebagai berikut:

- a) Media ini tidak cocok digunakan untuk semua jenis materi pelajaran, terutama materi yang bersifat kompleks atau abstrak.
- b) Karena memakan waktu lebih banyak daripada metode pembelajaran lain, aktivitas permainan ini kurang cocok diterapkan pada pembelajaran dengan keterbatasan waktu.
- c) Beberapa siswa mungkin tidak tertarik bermain, sehingga media ini tidak selalu efektif untuk semua siswa.
- d) Media ini lebih efektif digunakan dalam pembelajaran kelompok. Jika digunakan untuk siswa yang belajar mandiri, hasilnya mungkin kurang maksimal.
- e) Media ini membutuhkan alat fisik seperti poster permainan, dadu, dan pion. Jika alat tersebut tidak ada atau terbatas, maka proses pembelajaran akan kurang optimal.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa media ini dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mempermudah mereka memahami dalam mengerti konsep-konsep pelajaran, terutama yang sulit

dipahami, melalui cara bermain. Dengan menggabungkan unsur pembelajaran dalam setiap tahap permainan, permainan Ular Tangga cukup efektif dalam mengubah pembelajaran yang hanya teori menjadi lebih praktis dan mudah dipahami, khususnya di jenjang pendidikan dasar.

C. Hakikat Pembelajaran Matematika

a. Pengertian pembelajaran matematika di SD

Secara etimologi, kata matematika menandakan pengetahuan juga diperoleh melalui pemikiran logis. Ini tidak berarti bahwa ilmu-ilmu lain tidak dipelajari melalui penalaran melainkan, ini menunjukkan bahwa matematika lebih menekankan penalaran logis daripada ilmu-ilmu lain. Matematika termasuk mata pelajaran yang banyak diajarkan di lingkungan sekolah. Untuk memahami ilmu matematika, siswa harus memahami materi pelajaran dan mampu mengartikulasikan serta menyelesaikan berbagai masalah matematika seperti yang dikatakan (Sadewo et al., 2022).

Pelajaran matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sering dipelajari di sekolah. Mempelajari ilmu matematika merupakan bagian mendasar dari banyak disiplin ilmu penting yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran matematika memiliki potensi untuk mengembangkan cara berpikir individu karena dalam proses tersebut, siswa harus dilatih untuk berpikir kritis, sistematis, rasional, dan kreatif, dengan menggunakan

pengetahuan dan pengalaman sebelumnya, agar peserta didik memahami konsep pembelajaran matematika dengan benar.

b. Hasil belajar pembelajaran matematika

Hasil pembelajaran matematika merujuk pada perubahan keterampilan yang telah berhasil dicapai melalui proses belajar. Hal ini dapat dinilai dengan menggunakan alat atau ujian di dalam pembelajaran matematika. Keluaran yang diperoleh tersebut bisa berupa pengetahuan dan keahlian yang didapat melalui proses belajar atau perubahan perilaku yang terjadi dalam diri seseorang, yang bisa dilihat dari aktivitas, tugas, dan hasil ujian tertulis.

c. Materi matematika konsep pecahan

1) Pengertian pecahan

Dalam matematika sekolah dasar, salah satu materi yang dipelajari adalah pecahan. Pecahan dituliskan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, di mana a disebut pembilang dan b disebut penyebut, dan keduanya termasuk bilangan bulat (Triandani et al., 2024). Saat mengucapkan pecahan, kita harus menyisipkan tanda (/) yang berada di antara pembilang dan penyebut. Materi ini juga mencakup penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta cara mengurutkan dan membandingkan pecahan.

Pecahan adalah bilangan yang dinyatakan sebagai $Q = \frac{a}{b}$, dengan syarat $b \neq 0$, di mana a dan juga b merupakan bilangan bulat. dengan a berfungsi sebagai pembilang, sementara b sebagai penyebut.

Pecahan adalah suatu bilangan yang dapat ditulis menggunakan pasangan terurut dari bilangan cacah, dengan syarat $b \neq 0$. Pecahan merupakan himpunan yang dituliskan dalam bentuk a dan b sebagai bilangan bulat, dengan syarat $b \neq 0$. Dalam pecahan, a berperan sebagai pembilang dan juga b disebut sebagai penyebut (Muthma'innah, 2022).

Sebagian dari keseluruhan diwakili oleh pecahan. Pecahan juga dapat dinyatakan sebagai komponen dari suatu kumpulan benda. Misalnya, ketika kita membagi pizza menjadi dua bagian yang sama, maka setengah atau pecahan setengah dapat digunakan untuk mewakili setiap potongan pizza. Dan jika setiap komponen dibagi lagi menjadi dua bagian yang serupa, dengan demikian seperempat atau pecahan seperempat dapat digunakan untuk mewakili satu potongan pizza yang lebih kecil.

2) Mengenal lambang pecahan

Bentuk pecahan dinyatakan sebagai $\frac{a}{b}$, dengan a berperan sebagai pembilang dan juga b adalah penyebut.



Gambar 2. 1 Tampilan Lambang Pecahan

Contoh :

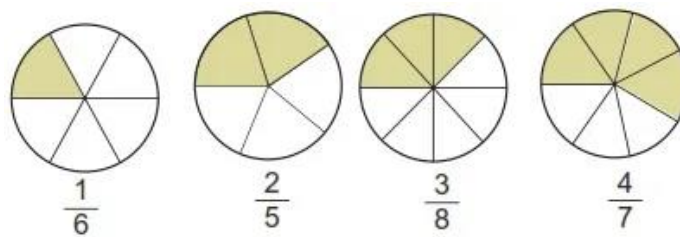
- (1) Pecahan $\frac{1}{2}$ memiliki cara baca satu perdua atau seperdua atau setengah

Dimana 1 berperan sebagai pembilang dan juga 2 sebagai penyebut.

- (2) Pecahan $\frac{1}{4}$ dibaca satu perempat atau seperempat.

- (3) Pecahan $\frac{1}{8}$ dibaca satu perdelapan atau seperdelapan.

Pecahan juga bisa ditunjukkan menggunakan gambar yang diberi arsiran, seperti pada contoh berikut:



Gambar 2. 2 Tampilan Pecahan yang Diarsir

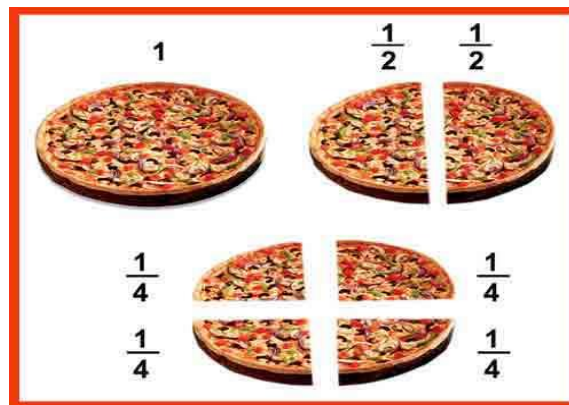
3) Cerita pecahan

Cerita pecahan disebut sebagai soal cerita pecahan, yang merupakan tugas matematika yang menyajikan suatu permasalahan dalam bentuk cerita atau narasi yang perlu diselesaikan dengan menggunakan konsep bilangan pecahan.

Contohnya:

Sebuah pizza dipotong menjadi dua bagian sama besar. Setiap potongan pizza dapat dinyatakan dalam bentuk pecahan setengah atau seperdua. Kemudian, setiap potongan tersebut dipotong lagi

menjadi dua bagian sama besar. Satu potongan pizza yang lebih kecil dapat dinyatakan dalam bentuk pecahan satu perempat atau seperempat.



Gambar 2. 3 Tampilan Pizza Pecahan

4) Membandingkan pecahan dengan penyebut yang sama

Perbandingan pecahan dengan penyebut yang sama dilakukan melalui pembilangnya, di mana nilai pecahan akan meningkat jika pembilangnya bertambah.



Gambar 2. 4 Tampilan Pecahan dengan Penyebut Sama

Pada pecahan diatas terdapat pecahan $\frac{2}{3}$ dan $\frac{1}{3}$ karena penyebutnya sudah sama, maka bandingkan pembilangnya pada kedua

pecahan tersebut, yaitu 2 lebih besar dari 1 ($2 > 1$). Jadi pecahan

$\frac{2}{3}$ lebih besar dari $\frac{1}{3}$, atau ditulis $\frac{2}{3} > \frac{1}{3}$.

5) Membandingkan pecahan dengan pembilang yang sama

Perbandingan pecahan dengan pembilang yang sama dilakukan dengan memperhatikan penyebut. Semakin kecil penyebut, semakin besar nilai pecahan, sedangkan semakin besar penyebut, semakin kecil nilai pecahan.

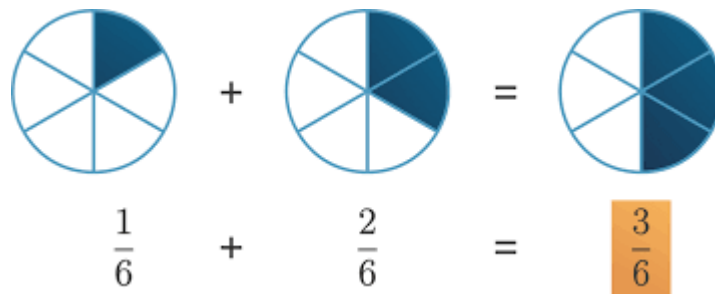


Gambar 2. 5 Tampilan Pecahan Pembilang yang Sama

Kakak memiliki pizza $\frac{1}{6}$ dan adik memiliki pizza $\frac{1}{7}$. Pembilang keduanya adalah setara, yaitu 1. Pecahan pertama memiliki penyebut 6, sementara pecahan kedua memiliki penyebut 7. Karena 6 lebih kecil daripada 7, sehingga $6 < 7$. Menjadi pecahan $\frac{1}{6} < \frac{1}{7}$

6) Penjumlahan pecahan berpenyebut sama

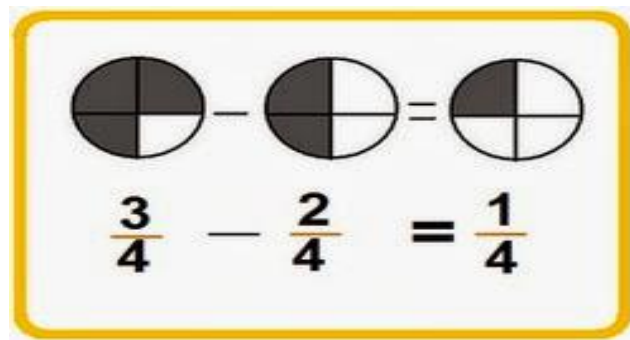
Pecahan yang memiliki penyebut yang sama dapat dijumlahkan dengan cara menjumlahkan pembilangnya, sedangkan penyebutnya bilangannya tetap.



Gambar 2. 6 Tampilan Penjumlahan Penyebut Sama

7) Pengurangan pecahan berpenyebut sama

Pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama dilakukan dengan mengurangi nilai pembilang tanpa mengubah penyebutnya.



Gambar 2. 7 Tampilan Pengurangan Penyebut Sama

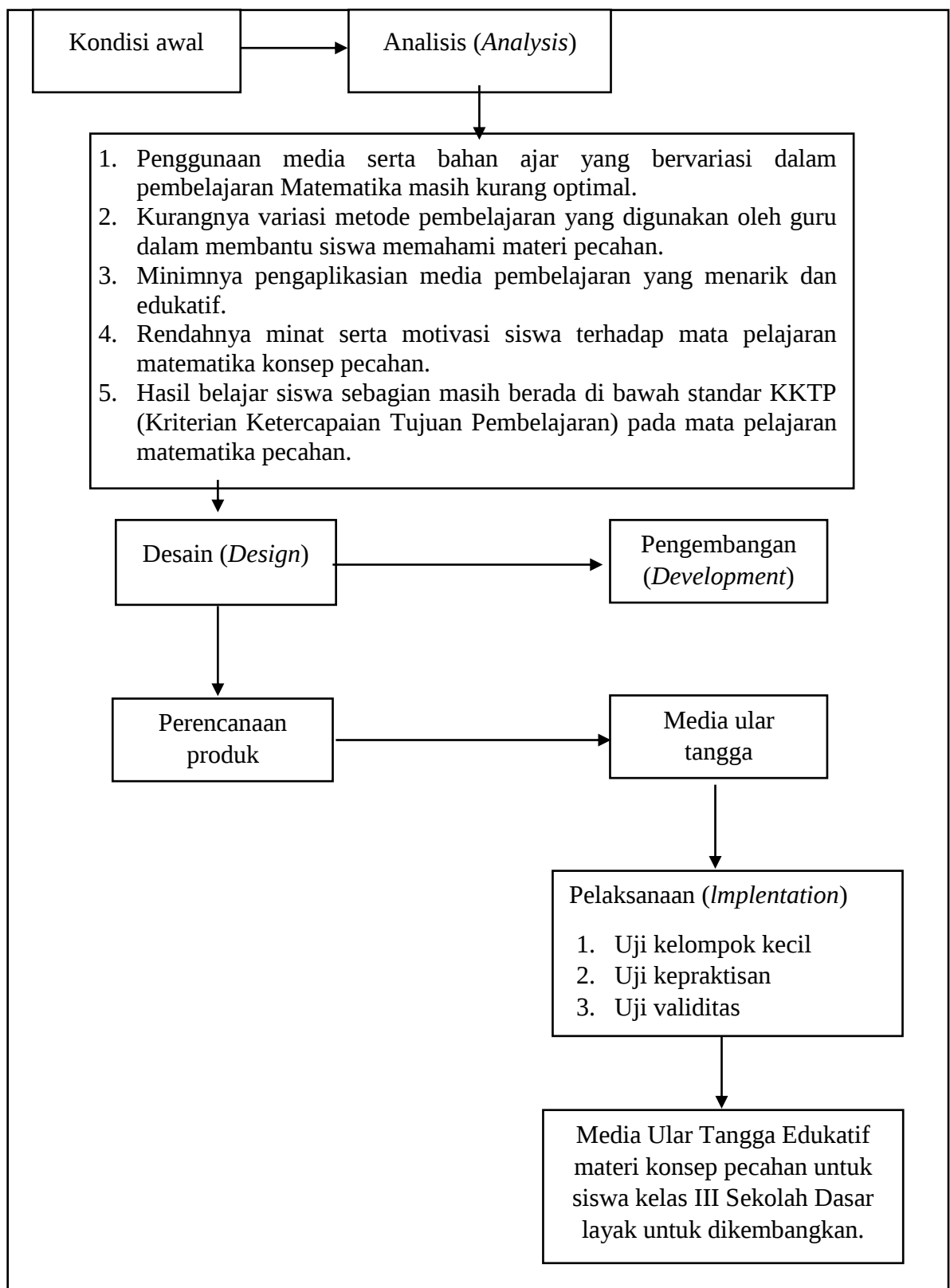
B. Kerangka Berpikir

Observasi di Sekolah Dasar Negeri Pedasong 01 Adipala mengungkapkan sejumlah kesulitan dalam kelas aritmatika. Konsep pecahan biasanya sulit dipahami oleh siswa. Selain itu, minimnya penggunaan media interaktif di kelas menyebabkan hasil belajar yang buruk bagi siswa, terutama dalam matematika, yang diklasifikasikan sebagai rendah. Wawancara dengan guru kelas semakin mendukung kesimpulan ini.

Guru terus menyajikan materi pelajaran menggunakan media konvensional. Untuk meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa, guru harus menggunakan materi pembelajaran interaktif, terutama dalam matematika.

Dalam penyampaian materi, guru masih cenderung menggunakan media yang sederhana dan belum banyak inovasi. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media pembelajaran interaktif, khususnya pada pelajaran matematika, agar siswa lebih antusias dan aktif dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, perlu dikembangkan media ular tangga sebagai sarana pembelajaran.

Media ini akan menarik siswa dalam belajar. Selain itu, tujuannya adalah meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep pecahan dalam pelajaran matematika. Berikut adalah kerangka pemikiran dalam penelitian pengembangan ini.



Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Peneliti berasumsi bahwa pengembangan Media Ular Tangga Edukatif pada materi konsep pecahan untuk siswa kelas III SD layak untuk dikembangkan secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran tanpa media tersebut. Selain itu, media Ular Tangga Edukatif ini juga dinilai praktis untuk digunakan dalam pembelajaran matematika.