BAB II
LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu kata "media" dan "pembelajaran". Kata media secara harfiah berarti perantara atau pengantar; sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi untuk membantu seseorang melakukan status kegiatan belajar. Pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Kristanto, 2016: 5).

Media pembelajaran Melliana & Wicaksono (2022: 1932), merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran sehingga mampu terciptanya suatu kinerja pikiran untuk mengirimkan pesan yaitu materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dan metode yang signifikan mampu meningkatkan tingkat pemahaman siswa sehingga berdampak pada hasil belajar siswa.

Media pembelajaran Moto (2019: 23), adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang

digunakan baik benda maupun lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu atau perantara yang berperan penting dalam membantu guru untuk menyalurkan pesan yaitu materi pelajaran kepada siswa dengan cara menarik perhatian, minat, pikiran dan perasan siswa selama pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran menurut (Nurfadhilah, 2021) media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen- komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaiannya media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan maupun kelompok.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata (wulandari, et al., 2023).

c. Jenis- jenis Media Pembelajaran

Didalam media terdapat jenis- jenis media pembelajaran (Susanti & zulfiana, 2018) sebagai berikut

a). Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak

dapat di gunakan untuk umum lebih tepetnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra.

Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja. Macam-macam media visual seperti ; 1) gambar atau foto, 2) peta konsep, 3) diagram 4) grafik 5) poster 6) peta globe.

b). Media Audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. Macam – macam media audio seperti 1) Laboratorium bahasa, 2) radio 3) Alat perekam pita maknetik

c). Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Macam – macam media audio visual seperti 1) televisi 2) video kaset 3) film bersuara

Hal ini media permaian ular tangga ini termasuk media visual dalam bentuk permainan yang dibuat sesuai rancangan awal. Adapun Kelebihan dan kekurangan media visual sebagai berikut ;

	Kelebihan	**Kekurangan**	
1.	Dapat di analisis lebih mudah, selain itu media visual juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi dan juga membuat peserta didik untuk berfikir lebih kritis, dan juga materi yang disajikan dengan menggunakan media visual akan lebih mudah diingat oleh peserta didik**.**	**1.**	Kurang praktis dalam penggunaanya
2	Dapat megatasi keterbatasan pengetahuan yang di miliki oleh peserta didik	**2**	Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media ini tidak dapat di terapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus, salah satunya adalah tunanetra.

3	Dapat membagkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar.	**3**	Media ini tidak di lengkapi dengan suara jadi kurang menarik
4	Menigkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang di sajikan dengan mengunakan media visual.	**4**	Biaya produks cukup mahal karena sebelum menggunakan media ini harus menyetak atau membuat dan megirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.
5	Mudah untuk diaplikasikan		
6	Tahan lama sehingga peserta didik dapat membaca atu melihatnya berkali kali.		

Tabel 2.1 Kelebihan dan kekurang ular tanpan

a. Kelebihan dan Kekurangan bahan aja berbentuk Permainan Ular tangga

Media Ular Tangga yang diharapkan menjadi solusi dalam pembelajaran tidak menutup kemungkinan juga mempunyai kelebihan

maupun kekurangan, maka menurut Khayatun (2013:29-30) disebutkan sebagai berikut ;

a) Kelebihan Media Ular Tangga Adapun kelebihanya yaitu: 1) adanya teknik permainan ular tangga dapat digunakan dalam aktivitas belajar mengajar, disebabkan kegiatan ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain; 2) selanjutnya ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; 3) ular tangga mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran; 4) tanpa disadari ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana; 5) siswa bisa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran; 6) ular tangga juga bisa sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial.

b). Kekurangan Media Ular Tangga Adapun kekurangannya sebagai berikut: 1) pengunaan ular tangga membutuhkan waktu lebih banyak dalam menjelaskan kepada para siswa; 2) ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu; 3) kegaduhan muncul disebabkan karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan; 4) kesulitan disebabkan karena kurangnya penguasaan materi pada siswa.

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisonal permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kelebihan media pembelajaran permainan ular tangga yaitu (1) siswa belajar sambil bermain, (2) siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus 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 (Afandi, 2015)

d. Sejarah Media Permainan Ular Tangga

(Rahma, 2023) Sejarah permainan ular tangga di ulas dalam Sheth (2014) sebagai berikut,

"History Of Snake And Ladder Snake and Ladder is an ancient game having it roots of origin in Indian culture. It is known as Spear's Ga me in United Kingdom on a 10 x10 board. The participant have a die having the equi-spaced probability of 1/6 of each roll of a die.". Ular dan Tangga adalah permainan kuno yang berakar dari budaya India. Permainan ini dikenal sebagai *Game Spear* di Kerajaan Italia pada papan 10 x10. Peserta memiliki dadu yang memiliki probabilitas sama dengan 1/6 dari setiap dadu.

Ahli sejarah menyebutkan bahwa permainan "Ular Tangga" diciptakan oleh Saint Gyandev yaitu pada abad ke-13 masehi. Permainan ular tangga adalah permainan sederhana yang berbentuk kertas segi empat dengan aneka gambar yang disisipi ular atau tangga. Selain itu ada nomor-nomor dari satu sampai seratus. (Rahma, 2023; Rahma, 2023)

2. Permainan Ular Tangga Pancasila (ular tanpan)

Media permainan ular tangga merupakan media yang menarik bagi siswa karena penyajiannya tidak seperti media biasanya yang mungkin hanya untuk dilihat dan didengar tetapi disajikan dalam bentuk permainan. Permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain (Ferryka, 2017).

Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan. Menurut para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara permainan ular tangga yaitu menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh minimal dua orang dan sangat terkenal di nusantara.

Media pembelajaran yang akan dirancang diharapkan dapat membantu siswa, karena belajar dan bermain merupakan kegiatan yang

tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan anak usia sekolah dasar. Bermain memiliki peran terhadap perkembangan anak. Maka dari itu, melalui penggunaan media permainan ular tangga berbasis penguasaan konsep, selain siswa dapat bermain, siswa dapat pula belajar dengan menyenangkan, dan dapat dengan mudah berkomunikasi maupun menyampaikan informasi materi pembelajaran kepada siswa.

Dalam media permainan, siswa belajar untuk menyusun konsep sendiri. Belajar sambil bermain merupakan sesuatu yang disukai oleh peserta didik. Sehingga hal tersebut memungkinkan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Untuk merangsang siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dapat digunakan media alternatif selain buku cetak yakni media berbasis permainan khususnya permainan tradisional ular tangga (Salam, Safei, & Jamilah, 2019).

Ular tanpan adalah permainan yang akan dibuat dengan menggabungkan unsur-unsur pendidikan, dengan menambahkan kartu pertanyaan, kartu jawaban dan kartu pengetahuan pada pembelajaran pendidikan materi tentang sila-sila pancasila. Permainan Ular Tangga merupakan media permainan yang tidak dapat dipisahkan dari gambar dan gambar pada papan permainan Ular Tangga. Informasi gambar dapat merangsang, menarik perhatian, dan menggambarkan fakta dan informasi. Permainan ini diperlukan sebagai upaya untuk menumbuh kembangkan kembali rasa percaya diri siswa (Sari & Damayanti, 2023)

Ular tanpan adalah permainan yang akan dibuat dengan menggabungkan unsur-unsur pendidikan, dengan memainkan Ular tanpan secara tidak langsung siswa sekolah dasar dapat menumbuhkan dan memahami materi tentang sila-sila pancasila. Permainan ular tangga yang akan dikembangkan dalam penggunaanya, memanfaatkan papan ular tangga, pion dan dadu selain itu dalam permainan ini juga melibatkan lebih dari satu orang pemain. permainan ini diadopsi ke dalam Permainan edukatif dengan melakukan modifikasi tampilan serta aturan dalam permainan dengan mengaitkan tema yang dipelajari dengan pancasila.

Permainan ular tangga menggunakan pendekatan belajar dan bermain. Metode ini akan membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan otak dan mendapatkan ilmu sila-sila pancasila. Secara tidak langsung pendekatan ini memberikan anak sebuah pengalaman belajar

4. Materi Sila-sila Pancasila

Pancasila berasal dari bahasa Sansekerta. Pancasila terdiri atas dua suku kata, yaitu “panca” dan “sila”. Panca artinya lima dan sila artinya dasar. Jadi Pancasila adalah lima dasar yang dijadikan pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di Negara Kesatuan Republik Indonesia (Pabbajah, Dewi, & Susanti (2022: 79).

Makna Simbol Menurut Pabbajah, Dewi, & Susanti (2022: 56) adalah gambar yang memiliki arti. Simbol-simbol pada perisai di dada Burung Garuda Pancasila menggambarkan makna sila-sila Pancasila. Isi

sila-sila Pancasila itu diambil dari kebiasaan atau nilai-nilai budaya bangsa Indonesia. Adapun penjelasan mengenai makna simbol burung garuda dan makna simbol sila-sila pancasila yaitu sebagai berikut:

a. Burung Garuda

Burung Garuda Pancasila adalah lambang negara Indonesia. Ada banyak simbol yang terdapat di dalam tubuhnya. Burung Garuda Pancasila memiliki 17 bulu pada kedua sayapnya, itu melambangkan tanggal kemerdekaan Indonesia. Pada lehernya terdapat 8 bulu, melambangkan bulan ke-8. Pada ekornya terdapat 45 bulu, artinya tahun 1945. Jadi bulu-bulu itu melambangkan tanggal, bulan, dan tahun kemerdekaan Republik Indonesia.

Pada dada Burung Garuda Pancasila terdapat perisai. Perisai atau tameng adalah alat untuk menangkis serangan dari musuh. Perisai pada Burung Garuda berwarna merah dan putih. Warna merah dan putih melambangkan bendera Indonesia. Pada bagian tengah perisai terdapat garis hitam tebal. Garis itu melambangkan garis khatulistiwa. Garis khatulistiwa adalah garis yang melintasi negara Indonesia.

b. Arti Simbol Pancasila

Ada lima simbol di dalam perisai itu yaitu bintang emas, rantai emas, pohon beringin, kepala banteng, serta padi dan kapas. Lima simbol itu melambangkan sila-sila Pancasila yaitu bintang emas, rantai emas, pohon beringin, kepala banteng, padi dan kapas dengan penjelasan lebih jelasnya sebagai berikut:

1). Bintang Emas

Bintang berwarna emas memiliki lima sudut. Bintang itu diartikan sebagai cahaya Tuhan yang menerangi kegelapan. Cahaya Tuhan dipancarkan kepada manusia sebagai simbol kasih sayang Tuhan.

2). Rantai Emas

Rantai Emas adalah simbol sila kedua Pancasila, yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab. Rantai tersebut memiliki 8 mata rantai berbentuk segi empat dan 9 mata rantai berbentuk lingkaran. Seluruh mata rantai tersebut berjumlah 17. Ketujuh belas mata rantai itu sambung-menyambung tidak terputus melambangkan generasi penerus bangsa Indonesia.

Mata rantai segiempat melambangkan laki-laki, sedangkan mata rantai lingkaran melambangkan perempuan. Mata rantai yang saling berkaitan tersebut bermakna setiap manusia baik laki-laki maupun perempuan saling membutuhkan dan harus bersatu agar menjadi kuat seperti rantai.

3). Pohon Beringin

Pohon beringin merupakan lambang sila ketiga, Persatuan Indonesia. Pohon beringin adalah pohon yang besar. Batangnya besar dan kuat. Rantingnya banyak. Pada setiap ranting terdapat daun yang lebat. Hujan dan panas tidak bisa menembus lebatnya daun pohon beringin.

Akarnya akar tunggang. Akar tunggang adalah satu akar yang besar dan panjang yang menancap kuat di dalam tanah. Akar tunggang pada pohon beringin memiliki banyak cabang. Cabang-cabang akar beringin menjalar ke segala arah. Pohon beringin yang besar dan kuat itu melambangkan tempat berteduh seluruh bangsa Indonesia. Akarnya melambangkan beragam suku bangsa Indonesia yang bersatu dalam naungan dan perlindungan Negara Indonesia.

4). Kepala Banteng

Kepala banteng merupakan simbol sila keempat Pancasila yang berbunyi "Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/ Perwakilan". Banteng adalah hewan yang hidup secara berkelompok. Jika kita perhatikan, banteng, suka berkumpul atau bergerombol dengan banteng yang lain. Banteng akan menjadi lebih kuat dan sulit diserang lawan saat mereka berkumpul.

Bangsa Indonesia digambarkan sebagai masyarakat yang senang berkumpul untuk bermusyawarah demi mencapai mufakat. Selain itu, kepala banteng juga menjadi perumpamaan bahwa orang-orang Indonesia memiliki sikap yang tegas dalam mengambil keputusan.

5). Padi dan Kapas

Padi dan Kapas merupakan simbol sila kelima yang berbunyi "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia". Padi

dan kapas merupakan simbol kesejahteraan hidup manusia yang ditandai oleh terpenuhinya kebutuhan atas pangan (makanan) dan sandang (pakaian). Padi adalah tanaman penghasil beras.

Beras dapat dimasak menjadi nasi. Nasi adalah makanan pokok sebagian besar orang Indonesia. Kapas merupakan bahan pembuat benang yang dapat diolah kemudian menjadi pakaian. Simbol padi dan kapas pada sila kelima Pancasila memiliki makna bahwa tujuan kehidupan berbangsa dan bernegara Indonesia adalah mewujudkan masyarakat hidup adil dan makmur.

Setiap simbol dalam sila-sila Pancasila memiliki makna yang berbeda. Simbol-simbol ini menggambarkan beberapa sifat mulia bangsa Indonesia yang di antaranya kompak, tegas dalam mengambil keputusan, serta adil terhadap sesama.

b. Makna Lima Sila pancasila

Lima sila Pancasila menurut Pabbajah, Dewi, & Susanti (2022: 79) adalah hasil dari perjuangan bangsa Indonesia. Perjuangan menghadapi penjajah serta budaya leluhur masyarakat sejak dahulu kala. Oleh karena itu, di dalam setiap sila Pancasila terkandung nilai-nilai untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

1). Sila pertama

Sila Ketuhanan Yang Maha Esa memiliki makna bahwa kita sebagai manusia harus beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Kalian harus melaksanakan ibadah sesuai dengan

agama atau kepercayaan masing-masing. Selain itu, sila Ketuhanan Yang Maha Esa bermakna bahwa kita harus saling menghormati dan menghargai antarumat beragama.

2). Sila Kedua

Sila Kemanusiaan yang adil dan beradab memiliki makna bahwa kita sebagai manusia harus memegang teguh nilai-nilai kemanusiaan. Sila kedua ini mengajarkan kita untuk selalu ingat bahwa seluruh umat manusia di bumi merupakan makhluk ciptaan Tuhan yang memiliki hak dan kewajiban yang sama. Oleh karena itu, kita sebagai manusia harus selalu saling tolong menolong tanpa memandang suku, agama, dan bangsa demi kebaikan bersama.

3). Sila ketiga

Sila Persatuan Indonesia bermakna bahwa kita harus memiliki rasa cinta terhadap bangsa dan tanah air Indonesia. Sila ketiga mengajarkan kepada kita untuk selalu menjaga keutuhan bangsa dan tanah air dengan mencintai berbagai macam tradisi, bahasa, dan budaya suku bangsa. Selain itu, kita juga harus menjaga kelestarian lingkungan alam Indonesia sebagai wujud rasa cinta kita kepada tanah air.

4). Sila keempat

Sila Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan bermakna bahwa dalam bermasyarakat kita harus selalu menghargai pendapat orang lain dan melakukan musyawarah untuk mengambil sebuah keputusan

bersama. Di dalam kehidupan sehari-hari, contoh penerapan sila keempat salah satunya saat pemilihan ketua kelas yang dilakukan secara musyawarah oleh seluruh murid di kelas.

5). Sila kelima

Sila Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia adalah sila terakhir Pancasila. Sila ini bermakna bahwa tujuan atau cita-cita bangsa Indonesia adalah memiliki kehidupan bersama yang sejahtera, adil, dan makmur bagi seluruh rakyat Indonesia. Oleh karena itu, kita sebagai bagian dari masyarakat harus selalu bersikap adil dan mau membantu orang lain yang membutuhkan.

Kesimpulannya adalah Sila pertama memiliki makna bahwa kita sebagai manusia harus beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Sila Kedua memiliki makna bahwa kita sebagai manusia harus memegang teguh nilai-nilai kemanusiaan. Sila ketiga bermakna bahwa kita harus memiliki rasa cinta terhadap bangsa dan tanah air Indonesia. Sila keempat bermakna bahwa dalam bermasyarakat kita harus selalu menghargai pendapat orang lain dan melakukan musyawarah untuk mengambil sebuah keputusan bersama. Sila Kelima bermakna memiliki kehidupan bersama yang sejahtera, adil, dan makmur bagi seluruh rakyat Indonesia.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini penulis mengambil referensi dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Sigit Widhi Atmoko (2017), dengan judul Pengembangan Media utama (Ular Tangga Matematika) dalam pemecahan masalah matematika materi luas keliling bangun datar kelas III SD/MI, menghasilkan pengembangan media dengan hasil penilaian dari ahli media presentase kelayakan 95%, ahli materi presentase 90%, penilaian pendidik 90% dan respon sisiwa presentase 94,4%. Sehingga media valid dan layak digunakan.49 Karakteristik penelitian yang peneliti kembangkan mempunyai perbedaan. Pada penelitian sebelumnya memuat materi luas keliling bangun datar kelas III sedangkan peneliti yang kembangkan memuat materi tematik tentang tema organ gerak hewan dan manusia.
2. Penelitian yang telah dikembangkan oleh dewi wahyuni (2022), dengan judul Pengembangan media ular tangga tematik pada tema 4 subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan kelas 4 SD, hasil validasi Pengembangan media ular tangga tematik tema 4 subtema 1 “jenis-jenis pekerjaan” yang valid dilihat dari hasil skor dari validator dengan hasil kevalidan ahli media 98, hasil dari ahli materi 92 dan hasil dari ahli bahasa 90. Jadi skor rata-rata sebesar 93 dengan kategori media ular tangga tematik sangat valid. menghasilkan media ular tangga yang praktis dilihat dari hasil angket respon peserta didik pada tahap One to One dengan skor rata-rata 99 dan pada tahap *Small Group* dengan skor 100. Jadi skor rata-rata sebesar 99

dengan kategori media ular tangga tematik sangat praktis. Menghasilkan media ular tangga tematik yang efektif dilihat dari hasil angket respon peserta didik pada tahap *One to One* dengan skor 80 dan pada tahap *Small Group* dengan skor 85. Jadi skor rata-rata sebesar 82 dengan kategori media ular tangga tematik sangat efektif.

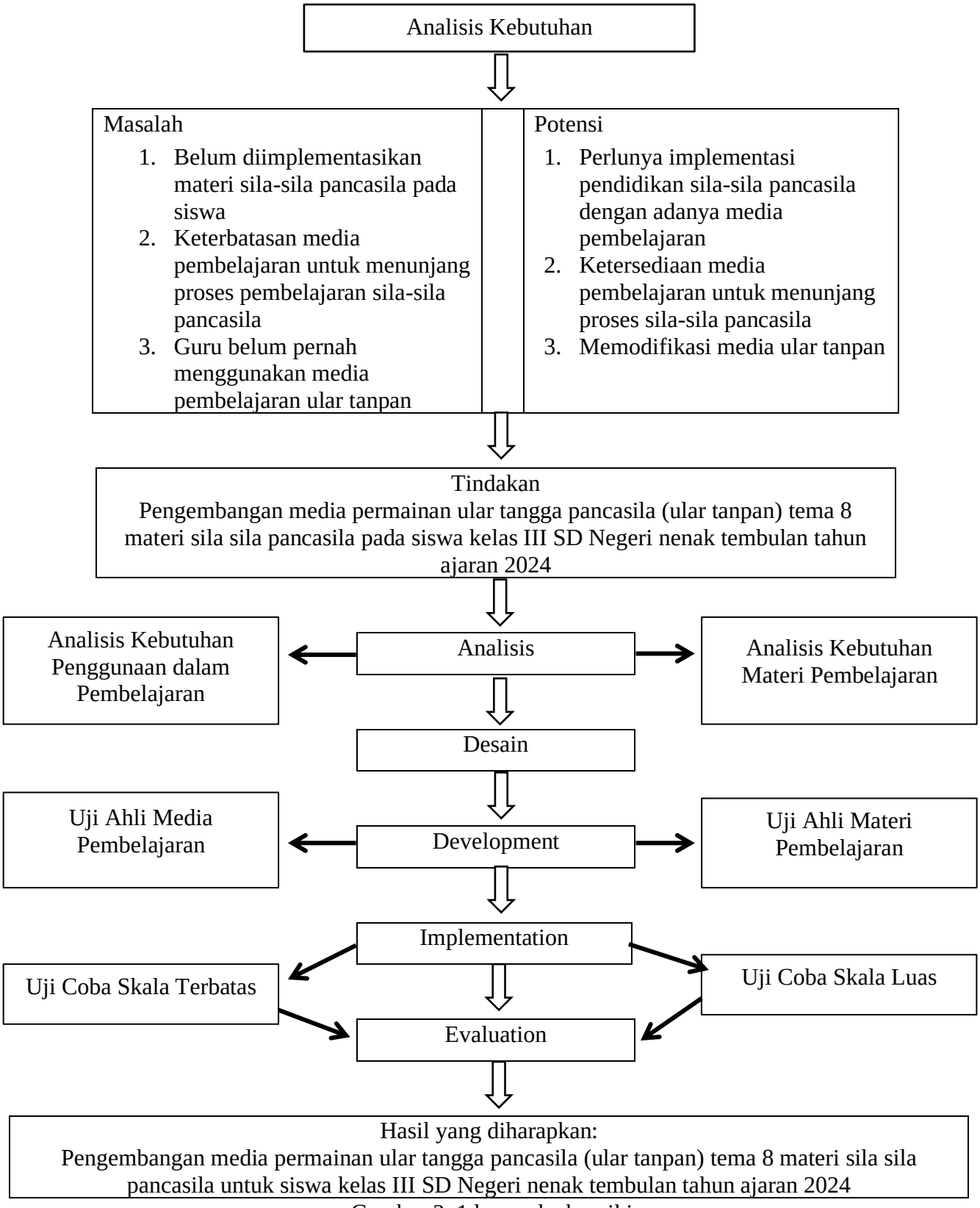
3. Penelitian yang telah dilakukan (Purnama & Kalkautsar, 2023) bahwa produk media pembelajaran Ular Tangga berbasis GBL siswa sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan berpikir dinilai layak menurut ahli media dan ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli, media pembelajaran Game Ular Tangga berbasis GBL memperoleh hasil kategori layak untuk digunakan, karena telah memenuhi aspek keterterapan media yang meliputi aspek kelengkapan, ketepatan, kesesuaian dan aspek penggunaan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran Game Ular Tangga berbasis GBL ini digunakan pada tema pembelajaran 7, sub tema gaya dan gerak benda, dengan didukung oleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengusung model pembelajaran Game-Based Learning pada kelas 6 SD, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran Game ular tangga berbasis GBL hasil pengembangan produk ini merupakan produk yang telah layak untuk digunakan dalam kelas.

4. Utami dan Mustari (2020) yang berjudul “PERUT SINCAN (Snakes and Ladders Game of Disaster Mitigation) as a Disaster Education Learning Medium”. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa PERUT SINCAN (Permainan Ular Tangga Mitigasi Bencana) efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi kebencanaan khususnya mitigasi bencana pada anak sekolah dasar.
5. Penelitian yang dilakukan nasrullah (2020) yang berjudul Upaya Peningkatan Pemahaman Makna Simbol-Simbol Pancasila Melalui Model Mind Mapping Pada Siswa Kelas III SD Negeri Tunggulsari I Tahun Ajaran 2019/2020, hasil yang ditemukan dalam penelitian, terbukti model Mind Mapping berpengaruh terhadap hasil dari nilai persentase siswa yang paham terhadap materi tentang makna simbol pancasila sebelum diadakan tindakan kelas dengan persentase kemampuan siswa setelah dilakukan tindakan kelas. Setelah diadakan tindakan kelas siklus pertama dengan mengacu kepada Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP) yang telah disiapkan, nilai persentasenya mencapai 54,54%. Kemudian angka ini meningkat lagi setelah dilakukan perbaikan terhadap Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP) siklus pertama tersebut dan dilakukan tindakan siklus kedua hingga mencapai 90,90%. Maka diperoleh kesimpulan yaitu hasil penggunaan model Mind Mapping dapat meningkatkan

hasil pemahaman makna simbol-simbol pancasila pada siswa kelas III SD Negeri Tunggulsari 1.

C. Kerangka Berpikir

Adapun Kerangka Berpikir dalam penelitian ini dapat divisualisasikan seperti terlihat pada Gambar 2.1



Gambar 2. 1 kerangka berpikir

D. Uji Hipotesis

Rumusan Hipotesis sebagai berikut:

Ho: Hipotesis dalam penelitian ini adalah media permainan ular tanpan materi sila-sila pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar tidak efektif digunakan dalam proses pembelajaran dan tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar.

Ha: Hipotesis dalam penelitian ini adalah media permainan ular tanpan sila-sila pancasila siswa kelas III Sekolah Dasar efektif gunakan dalam proses pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar