

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Pengembangan Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna". Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran. Luh & Ekayani, (2021:2-3), Jika proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka tujuan pembelajaran dapat dicapai. media pembelajaran adalah sarana yang di dalamnya terkandung informasi yang dapat dikomunikasikan kepada pebelajar, sehingga memungkinkan pebelajar untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Informasi yang dapat berasal dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dan sebagainya. media pembelajaran digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Berdasarkan pengertian-pengertian dari para ahli tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang antusias siswa untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

mengenai pengertian media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan pula media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk menerima pembelajaran yang disampaikan pendidik/guru. Pembelajaran adalah suatu sistem yang mempunyai komponen-komponen seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, sumber dan media, serta evaluasi. Kedudukan media sama pentingnya dengan dengan komponen yang lain yang mendukung terbentuknya tujuan pembelajaran. Karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat diintegrasikan dan diadaptasikan dengan kondisi yang dihadapi..

Media pembelajaran terlebih dahulu telah dikenal sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang seharusnya dimanfaatkan para guru, namun seringkali terabaikan. Tidak dimanfaatkannya media pembelajaran, seringkali dikarenakan oleh berbagai macam alasan, misalnya sulitnya mencari media yang tepat, kurangnya pengetahuan guru mengenai penggunaan media, biaya yang tidak ada untuk pengadaan media, waktu persiapan mengajar terbatas atau alasan lainnya. Hal tersebut tidak akan muncul jika para guru/ pengajar tidak memahami pentingnya media pembelajaran.

2. Media Ular Tangga

a. Pengertian Media Ular Tangga

“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” Zudhah Ferryka (2017:2-3). Permainan ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih suka bermain. Permainan ular tangga dapat membantu siswa untuk melatih kemampuan berhitung. Ketika siswa bermain akan terjadi perangsangan tanpa adanya tekanan-tekanan yang dapat berakibat negatif. Rangsangan-rangsangan tersebut akan membuat siswa mengembangkan kecerdasannya, sehingga siswa dengan mudah dapat memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah. Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Seorang siswa akan meletakkan pion sesuai dengan banyak angka yang diperolehnya. Jika pion mereka berada di tangga maka pion tersebut akan menaiki tangga namun sebaliknya jika berada di ekor ular maka harus turun kebawah, jadi mereka menggunakan proses matematika dalam permainan ini yaitu penjumlahan dan pengurangan. Salah satu contoh media yang interaktif, kreatif dan edukatif untuk anak SD yaitu media permainan Ular Tangga.

Permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang mendunia. Permainan ini merupakan jenis permainan kelompok, melibatkan beberapa orang dan tidak dapat digunakan secara individu. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga ini terdiri dari 4 bagian yaitu; kertas petak permainan, dadu.

b. Komponen Ular Tangga

Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

1) Papan permainan

Papan permainan dibuat dari banner dengan ukuran 3m x 3m berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan sebanyak 50 kotak. Setiap kotak mempunyai nomor dimana ketika pion berada pada nomor tersebut, pemain harus mengambil amplop yang bertuliskan nomor sesuai dengan kotak yang diinjak dan dipersilahkan untuk menjawab pertanyaannya. Di dalam papan permainan juga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka turun ke tempat ujung ekor ular. Begitu juga sebaliknya, jika mendapat kotak yang berisi tangga maka naik sesuai dengan perintah

2) Pion

Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat di mana posisi pemain. Pion dalam penelitian ini menggunakan salah satu dari anggota kelompok

3) Dadu

Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing memiliki mata dadu 1-6. Pengundi dadu dilakukan oleh ketua kelompok secara bergantian. Kelompok yang bermain pertama adalah kelompok yang jumlah mata dadunya paling besar kemudian dilanjutkan oleh kelompok-kelompok selanjutnya

c. Cara Penggunaan Ular Tangga

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ular tangga memiliki beberapa peraturan dalam permainan, yaitu:

1) Semua permainan memulai permainan dari petak nomor 1 dan berakhir pada petak nomor 50

2) Mengenal tujuan dari permainan

Permainan ini tujuannya yaitu agar pemain bisa mencapai kotak terakhir setelah bergerak dari satu kotak ke kotak lainnya.

3) Menentukan pemain pertama

Sebelum memulai permainan ular tangga, terlebih dahulu harus menentukan pemain yang akan bermain pertama. Caranya bisa

dengan melempar dadu dan pemain yang dadunya memiliki angka paling tinggi adalah pemain yang akan bermain pertama. Pemain dengan angka di dadunya paling rendah, dia menjadi pemain terakhir.

Dari pendapat beberapa ahli tentang peraturan petunjuk permainan ular tangga, maka peneliti mengambil petunjuk permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok, tiap kelompok terdiri dari 10 orang
- 2) Tiap kelompok menentukan ketua untuk menentukan urutan bermain melalui undian “Hompih”
- 3) Kelompok yang bermain pertama mengambil dan melambungkan dadu ke atas untuk menentukan berapa langkah pion berjalan
- 4) Semua pion mulai dari luar papan permainan, artinya tidak berada pada kotak nomor 1
- 5) Permainan dilakukan seperti permainan ular tangga yang sebenarnya.
- 6) Apabila ada satu kotak berisi 2 pion, salah satu pion tidak perlu mundur atau mengulang lagi dari awal

- 7) Apabila pion sudah sampai finish, namun bilangan langkahnya masih kurang maka langkah menjadi mundur ke bilangan terkecil dari bilangan terbesar
- 8) Pemain yang tepat langkah sampai kotak finish lebih awal dialah para pemenangnya

d. Tujuan Permainan Ular Tangga

“Tujuan dari permainan ular tangga ini adalah untuk memberikan dorongan belajar kepada siswa agar selalu belajar atau mereview materi yang dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan”. Alat pembelajaran ini memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mengajarkan siswa tentang kegagalan dan keberhasilan, kerja tim, menunggu giliran, pengembangan kreativitas, memori aturan permainan, dan keterampilan memecahkan masalah. Setiap bentuk media, termasuk media pembelajaran ular tangga, memiliki kelebihan dan kekurangan. Anak-anak akan tertarik untuk belajar sambil bermain karena media ini sangat menyenangkan. Anak dapat secara aktif mengikuti proses pembelajaran. Tanpa disadari oleh anak, media ini juga dapat mendorong anak untuk belajar bagaimana mengatasi kesulitan secara langsung. Baik di dalam maupun di luar kelas, permainan ular tangga dapat digunakan. Agar pesan atau informasi yang disampaikan pengajar dapat dengan mudah dipahami oleh siswa, menjadi lebih menarik, dan dapat

meningkatkan semangat belajar siswa, maka dimaksudkan melalui alat bantu pendidikan tersebut. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menginspirasi dan memotivasi kegiatan belajar, menimbulkan keinginan dan minat baru, bahkan memberikan dampak psikologis bagi siswa.

e. Desain Media Ular Tangga

Desain dan pengembangan media pembelajaran ini difokuskan pada materi daerah tempat tinggalku untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Langkah penelitian dimulai dengan wawancara terhadap guru kelas IV untuk mendapatkan informasi tentang pemanfaatan media dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dari wawancara tersebut diharapkan didapat informasi tentang pemanfaatan media terutama yang berbasis penguasaan konsep ADDIE.

Setelah itu penulis akan melakukan desain dan pengembangan media pembelajaran untuk dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adapun penguasaan konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah penguasaan konsep ADDIE yang telah disempurnakan oleh Tarmidzi dkk., (2021:3-4). Penguasaan konsep ADDIE sendiri merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep-konsep setelah kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui desain produk permainan ular tangga berbasis

penguasaan konsep siswa pada materi daerah tempat tinggalku dan kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran di Kelas

f. Manfaat Media Ular Tangga

Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Media permainan ular tangga sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan pembelajaran dapat membantu dalam memperjelas materi daerah tempat tinggalku yang sedang dipelajari oleh siswa sekolah dasar pada saat pembelajaran berlangsung.

Aziz(2018:98) Media pembelajaran permainan ular tangga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran karena pada hakikatnya anak usia dini akan menyukai hal berupa permainan sehingga penulis mengolahnya menjadi pelajaran. Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak ada sumber yang jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan.

Berdasarkan uraian dari para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa ular tangga adalah permainan yang berisi petak-petak dengan objek utama adalah ular untuk turun posisi dan tangga untuk naik posisi, dimana dalam menjalankan permainan menggunakan dadu.

g. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Adapun kelebihan dan kekurangan media ular tangga menurut (Pujiyanto, 2020:9) sebagai berikut:

a. Kelebihan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Dalam menggunakan media permainan ular tangga dapat di gunakan dalam proses pembelajaran karena kegiatan ini menyenangkan sehingga peserta didik tertarik untuk belajar sambil bermain, selain itu permainan ular tangga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, karena dapat belajar sambil bermain,“ Menggunakan media permainan ular tangga sangatlah menyenangkan, karena dapat belajar sambil bermain”.Teknik permainan ular tangga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan menggunakan permainan ular tangga juga dapat merangsang peserta didik belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari,yang terpenting adalah peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.

b. Kekurangan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga

Dalam Penggunaan teknik permainan ular tangga dalam proses pembelajaran memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik, sehingga tidak banyak siswa yang paham dan menguasai cara bermainnya, bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran

3. Media Pembelajaran Berbasis Gambar

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Gambar

Media berbasis gambar merupakan media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media gambar dikelompokkan ke dalam media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Dalam menyampaikan materi pembelajaran kebanyakan siswa cukup sulit memahami jika hanya dengan metode ceramah dan tanya jawab saja..

Maka media gambar sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar untuk memudahkan siswa memahami dan mengerti materi yang disampaikan. Media gambar umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, dan sederhana serta praktis penggunaannya. “Media gambar sering juga disebut media dua dimensi yaitu media yang hanya memiliki panjang dan lebar” (Karyati, 2017: 3-4). Media gambar telah sesuai dengan kemajuan teknologi seperti gambar fotografi. Selain itu media gambar juga merupakan sebuah sarana yang sangat baik untuk membawa situasi dunia luar ke dalam ruang kelas.

Media gambar termasuk media visual. Sama dengan media lain, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol – simbol komunikasi visual. Supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

4. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

a. Pengertian Pembelajaran IPAS SD

Pembelajaran IPAS atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran IPAS sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku.

Menurut (Hidayah, 2015:2-3) yang dimaksud dengan “pembelajaran IPAS pada dasarnya adalah merupakan model pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa”. Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang utuh dan menyeluruh sehingga dapat mengembangkan aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan oleh siswa. Pembelajaran ini menggunakan tema-tema yang dekat dengan

kehidupan siswa, sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna dengan siswa mencari sendiri dan menemukan apa yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. pembelajaran tematik adalah usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan sebuah tema. pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang melintasi batas-batas mata pelajaran untuk berfokus pada permasalahan kehidupan yang komperhensif atau dapat pula disebut dengan studi luas yang menggabungkan berbagai bagian kurikulum ke dalam hubungan yang bermakna.

Menurut Hidayani, (2016:4-5) Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Tema ditinjau dari berbagai mata pelajaran seperti fisika, biologi, kimia, dan matematika. Lebih luas lagi, tematema itu dapat ditinjau dari bidang studi lain, seperti IPS, bahasa, dan seni.

Pada Pembelajaran IPAS dikembangkan pendekatan pembelajaran yang Aktif, Kreatif Efektif dan menyenangkan yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dengan melihat bakat, minat, dan kemampuan sehingga memungkinkan peserta didik termotivasi untuk belajar terus menerus.

Dengan demikian, Melalui pengalaman langsung siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya.

b. Karakteristik Pembelajaran IPAS di SD

Menurut (Rahimah Ikhsani dkk., 2023:4-5) Sebagai suatu model proses, pembelajaran IPAS memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1. Berpusat pada siswa Pembelajaran IPAS berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
2. Memberikan pengalaman langsung Pembelajaran IPAS dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Dengan pengalaman langsung ini, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas Dalam pembelajaran IPAS pemisah diantara mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
4. Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran Pembelajaran tematik menyajikankonsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Siswa mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.
5. Bersifat fleksibel Pembelajaran IPAS bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan siswa berada.
6. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa Siswa diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya

c. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD

Arafat (2016:4) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran IPAS sebagai berikut:

- 1) Mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu.

- 2) Mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- 5) Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata, seperti bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
- 6) Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas. Pembelajaran Tematik di SD/MI 5
- 7) Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih dan atau pengayaan.
- 8) Budi pekerti dan moral peserta didik dapat ditumbuhkembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

5. Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja. MakhluK hidup membutuhkan energi. Manusia, hewan dan

tumbuhan semua membutuhkan energi untuk melangsungkan kehidupannya. Energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnahkan, tetapi hanya dapat diubah dari satu bentuk energi ke bentuk yang lain. Nifsi, W. (2018:58) Pada umumnya, manfaat energi akan terlihat setelah berubah bentuk menjadi energi yang lain.

a. Macam-macam energy

- 1) Energi gerak, merupakan energi yang dihasilkan oleh benda yang bergerak. Contoh: angin, arus air
- 2) Energi cahaya, merupakan energi yang diperoleh dari benda-benda yang dapat memancarkan cahaya. Contoh: lampu, api
- 3) Energi panas, disebut juga kalor yang menjadi salah satu bentuk energi berkaitan dengan perubahan suhu atau perubahan wujud zat. Contoh: matahari
- 4) Energi bunyi, merupakan energi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar. Contoh: senar gitar yang dipetik, lonceng yang dipukul, Guntur
- 5) Energi listrik, merupakan energi yang terjadi karena adanya muatan listrik yang bergerak. Contoh: semua benda di kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan listrik

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 pada tahun 2017, dengan judul Pengembangan Media utama (Ular Tangga IPAS) yaitu mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga yang termasuk kriteria sangat baik ditinjau dari motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 6.943% setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga ini. Selain meningkatkan motivasi belajar, ular tangga juga dapat meningkatkan keaktifan siswa sebesar 74,50% dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian yang telah dikembangkan oleh Rifqi Fatihatul Karimah pada tahun 2018, dengan judul pengembangan media pembelajaran ular tangga Fisika untuk siswa SMP/MTs kelas VIII menghasilkan pengembangan media termasuk kriteria sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan presentase penilaian ahli materi 77,14% kriteria layak digunakan, penilaian ahli media memperoleh presentase 94% media sangat layak digunakan.

Penilaian pendidik terhadap pengembangan media memperoleh presentase 86,83% serta respon peserta didik dengan presentase 80%, maka media dikategorikan layak digunakan sebagai media pembelajaran.⁵⁰ Karakteristik penelitian yang peneliti kembangkan mempunyai perbedaan. Penelitian sebelumnya memuat materi getaran

dan gelombang sedangkan penelitian yang penelitian kembangkan materi tematik. Serta perbedaan cara bermain dengan peneliti sebelumnya.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Desi Astuti pada tahun 2018, dengan judul pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga ipas berbasis gambar untuk siswa SD kelas IV pokok bahasan , menghasilkan pengembangan media dengan kriteria sangat baik dengan hasil penilaian dari tiga ahli desain yang menunjukkan presentase kelayakan 78,5% menunjukkan media layak digunakan.⁵¹ Karakteristik penelitian yang peneliti kembangkan mempunyai perbedaan. Pada penelitian sebelumnya mengembangkan media permainan ular tangga berbasis adobe flash sedangkan pada penelitian yang dikembangkan menggunakan papan ular tangga.

C. Kerangka Berpikir

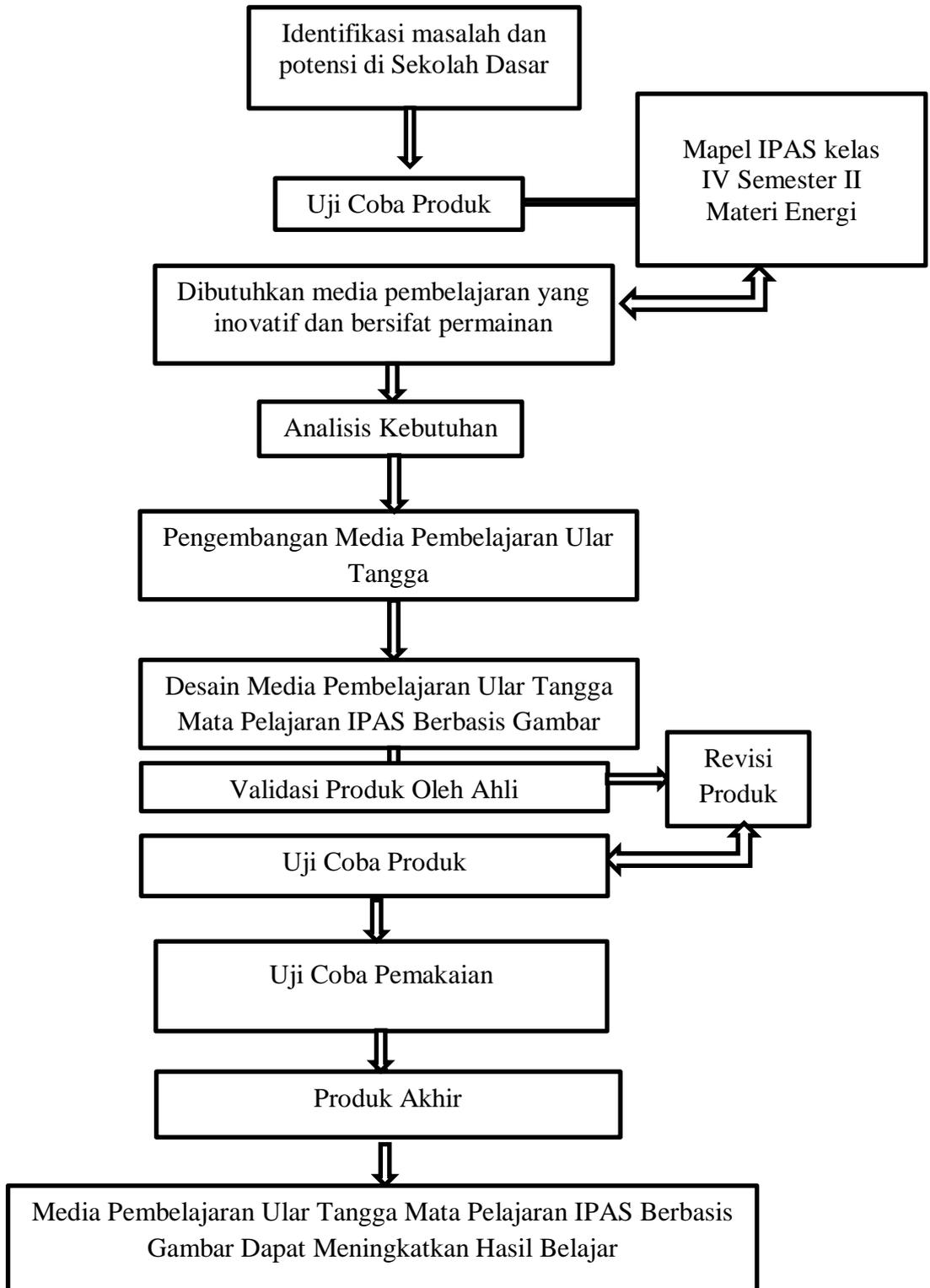
Menurut Uma (Sugiyono 2016: 117) bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. dalam penelitian ini adalah pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan data hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 14 Batu Ampar, Kabupaten Sintang. Guru sudah menggunakan media untuk menunjang proses berlangsungnya pembelajaran, namun guru belum mengembangkan media pembelajaran yang bersifat permainan. Media yang digunakan oleh guru berupa alat-alat peraga, buku, patung dan gambar. Beberapa siswa cenderung kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga

siswa merasa jenuh. Maka hasil belajar kurang optimal. Saka, M. R. G. (2019: 42)

Peneliti menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan adalah media pembelajaran ular tangga berbasis gambar. Kemudian, peneliti merancang desain media yang akan dikembangkan. Peneliti akan membuat media pembelajaran ular tangga berbasis sesuai dengan rancangan desain media yang sudah dibuat. Selanjutnya, peneliti melakukan pengajuan validasi kepada tim ahli. Media pembelajaran ular tangga yang sudah divalidasi oleh tim ahli, dapat diujikan ke lapangan. Diharapkan melalui media pembelajaran ular tangga mata pelajaran IPAS berbasis gambar dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa SDN 14 Batu Ampar, Kabupaten Sintang

Kerangka berpikir pada penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga mata pelajaran IPAS berbasis gambar.

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga mata pelajaran IPAS berbasis gambar.