

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang sebenarnya berarti fokus, penengah, atau pengantar, dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan(Husna & Supriyadi, 2023: 985).

Menurut Sahib dkk (2023: 6) Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima, jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Dengan demikian media pembelajaran pada dasarnya merupakan sarana atau perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pelajaran atau informasi dari guru kepada siswa. Media memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena memudahkan penyajian materi secara lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal asalkan lingkungan pembelajaran mendukung.

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut Sahib dkk. (2023: 12) Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa, Dalam proses pengajaran pada umumnya alat peraga telah membuktikan perannya yang besar dalam semua tahapan menciptakan motivasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas dan mendalam, tetapi juga dapat menambah kemampuan berpikir, seperti mengamati, menganalisis dan menyimpulkan. Selain itu alat peraga penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi, dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran secara efektif dan konsisten sangat penting untuk mengembangkan kemampuan kognitif.

c. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Salah satu manfaat media pembelajaran adalah membantu menjelaskan materi pembelajaran

sehingga siswa dapat memahami pelajaran atau informasi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah.

Menurut Nasution dalam (Mikraj and Husna,2023: 986) keunggulan media pembelajaran sebagai perangkat dalam pengalaman yang berkembang adalah sebagai berikut:

- 1) Mendidik lebih banyak menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan inspirasi belajar.
- 2) Materi pengajaran akan lebih jelas artinya, sehingga siswa dapat memperolehnya dengan lebih baik, dan memberdayakan siswa untuk menguasai tujuan pendidikan dengan baik.
- 3) Pergeseran strategi pembelajaran, tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata verbal guru, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan latihan-latihan belajar, karena tidak seperti mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga latihan-latihan lain yang dilakukan seperti mengamati, mengerjakan, mengilustrasikan dan sebagainya

d. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan (pengelompokan) berdasarkan jenis dalam proses pembelajaran. Klasifikasi media belajar adalah alat atau bahan ajar yang membantu proses pembelajaran untuk memudahkan guru dalam

memilih media sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, serta karakteristik peserta didik.

Menurut Sahib dkk. (2023: 22) Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menurut sifatnya, ruang lingkup, dan teknik penggunaannya. Menurut sifatnya, media dapat dibedakan menjadi:

- 1) Media auditif adalah bentuk atau media penyampaian non cetak yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik. Digunakan dengan cara mendengarkan langsung kepada siswa.
- 2) Media visual adalah alat bantu yang hanya mengandalkan sensasi visual. Media pembelajaran visual jenis ini menampilkan materi dengan menggunakan proyeksi atau proyektor
- 3) Media audiovisual adalah jenis media yang dapat menghasilkan suara serta dapat dilihat

Berdasarkan klarifikasi media pembelajaran menurut sifatnya, media pembelajaran ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini termasuk kedalam media visual. Media ular tangga menyajikan materi pembelajaran melalui gambar, warna, simbol dan tulisan yang dapat dilihat langsung oleh peserta didik. Setiap kotak pada permainan dapat memuat pertanyaan, perintah, atau materi yang berkaitan dengan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain

2. Media Pembelajaran Ular Tangga

a. Pengertian Ular Tangga

Menurut Khadijah (2022: 1344) Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani oleh pemainnya. Permainan ini masuk dalam kategori “board game” atau permainan papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta gambar ular dan tangga.

Media pembelajaran permainan ular tangga adalah media pembelajaran permainan ular tangga tradisional dan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Tujuan media ini adalah untuk membantu siswa memahami materi pembelajaran secara menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, media permainan ular tangga berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa sehingga kontennya lebih mudah dipahami dan dikuasai.

Menurut Anisa dkk (2023: 429) Permainan ular tangga adalah media pembelajaran yang digunakan untuk belajar sekaligus bermain, Permainan ini juga dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Permainan ular tangga terdiri atas beberapa komponen, yaitu papan permainan, dadu, dan bidak. Papan ular tangga berisi kotak-kotak bergambar, sedangkan dadu digunakan untuk menentukan jumlah langkah bidak yang dijalankan pemain. Media ular tangga pembelajaran ini dilengkapi dengan pertanyaan-pertanyaan yang

disesuaikan dengan materi pelajaran di setiap kelas. Selain itu, pada bagian luar kotak tangga terdapat soal, jawaban, serta sanksi tertentu. Penyediaan unsur tersebut bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi siswa saat menggunakan media pembelajaran serta mendorong siswa menjawab pertanyaan dengan lebih sungguh-sungguh karena adanya konsekuensi apabila jawaban tidak tepat.

b. Sejarah Permainan Ular Tangga

Permainan tangga pertama diciptakan pada abad ke-2 SM dengan nama "*Paramapada Sopanam (Ladder to Salvation)*" Berkaitan dengan hal tersebut maka permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dengan nama *Moksha Patamu*. Permainan ular tangga di India juga dikenal dengan nama *Leela*, di Andhar Pradesh permainan ular tangga dimainkan dengan nama *Vaikuntapali*. Setelah itu permainan ini dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Pada tahun 1943 permainan ini masuk ke Amerika dan tokoh yang memperkenalkan permainan ini adalah Milton Bradley dan diberi nama "*Snakes and Ladders*" yang berarti ular tangga Khadijah (2022: 1344). Sejak saat itu, permainan ular tangga telah dikenal luas dan populer di banyak negara, termasuk Indonesia. Permainan ini juga semakin menjadi salah satu metode tradisional yang sering digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Seiring perkembangan zaman permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai permainan tradisional tetapi juga mengalami berbagai modifikasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan masyarakat. Di bidang pendidikan, ular tangga sering digunakan sebagai media pembelajaran karena dianggap mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik, aktif, dan tidak menakutkan. Guru dapat memasukkan materi pendidikan ke dalam kotak-kotak permainan sehingga siswa dapat belajar dengan cara bermain. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi, meningkatkan motivasi belajar mereka, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan permainan ular tangga di kelas membantu mengembangkan beberapa aspek kemampuan siswa, termasuk kemampuan kognitif, sosial, dan emosional. Melalui program ini, siswa belajar bekerja sama, bersabar menunggu giliran, mematuhi aturan, dan menerima kemenangan dan kekalahan dengan sportif. Oleh karena itu, permainan ular tangga tidak hanya berguna sebagai sarana hiburan tetapi juga sebagai alat pendidikan yang membantu siswa mengembangkan karakter mereka dan meningkatkan hasil belajar mereka.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga

Menurut Mawardi (2024: 102-103) Media ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan.

1) Kelebihan Media Ular Tangga

Kelebihan media ular tangga dalam pembelajaran antarlain:

a) Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar

Permainan membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

b) Mendorong Partisipasi Aktif

Permainan ini menuntut keterlibatan langsung siswa, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan partisipasi mereka dalam proses belajar.

c) Mengembangkan Kerjasama dan Interaksi Sosial

Karena dimainkan secara berkelompok, media ini melatih peserta didik untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menghargai pendapat teman.

d) Melatih Keterampilan Kognitif

Materi yang dimasukkan dalam papan permainan dapat berupa soal-soal atau tantangan, yang mengasah kemampuan berpikir, mengingat, dan memahami siswa.

e) Mengurangi Kebosanan dalam Pembelajaran Konvensional

Suasana belajar yang lebih santai dan interaktif membantu mengurangi kejenuhan siswa, terutama saat menghadapi materi yang dianggap sulit seperti Fikih.

f) Mudah Dikreasikan dan Disesuaikan

Media ular tangga dapat dimodifikasi sesuai dengan tema dan materi pelajaran yang sedang diajarkan.

2) Kekurangan Media Ular Tangga

Kekurangan media ular tangga dalam pembelajaran:

a) Terbatas pada Materi Tertentu

Tidak semua materi pelajaran cocok disampaikan melalui permainan ini, terutama yang membutuhkan penjelasan mendalam atau praktikum langsung.

b) Memerlukan Waktu Lebih Lama

Proses permainan bisa memakan waktu cukup panjang, sehingga perlu manajemen waktu yang baik agar tidak mengganggu alokasi pembelajaran lainnya.

c) Resiko Tidak Fokus pada Materi

Ada kemungkinan peserta didik terlalu fokus pada aspek permainan dan kompetisi, sehingga melupakan tujuan pembelajaran.

d) Keterbatasan dalam Penilaian Individu

Karena bersifat kelompok atau kompetitif, guru mungkin kesulitan mengevaluasi pemahaman individual secara objektif.

e) Kebutuhan Alat dan Persiapan

Media ini memerlukan perlengkapan seperti papan permainan, dadu, dan kartu soal, yang membutuhkan waktu dan usaha dalam persiapan.

Dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran media ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam implementasinya. Kelebihan media ini meliputi kemampuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, mendorong partisipasi aktif, mengembangkan kerja sama dan interaksi sosial, melatih keterampilan kognitif, mengurangi kebosanan dalam pembelajaran konvensional, serta mudah dikreasikan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran. Namun, media ular tangga juga memiliki beberapa kelemahan, seperti terbatas pada materi tertentu, memerlukan waktu belajar yang lebih lama, resiko tidak fokus pada materi, keterbatasan dalam penilaian individu, dan memerlukan alat dan persiapan yang matang. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga harus sesuai dengan tujuan pendidikan dan kondisi kelas agar dapat mencapai hasil yang optimal.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Setiap kegiatan pembelajaran pada prosesnya dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat, dan mendapatkan nilai untuk melihat hasil pencapaian peserta didik. Menurut Sudjana dalam (Sartika et al.

2022: 164) hasil belajar adalah berbagai kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan proses belajar.

Adapun pengertian lain menurut temuan Firman & Maisyarah, 2019 dalam Laksana (2022: 322) hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik setelah menerima materi pembelajaran di sekolah atau tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai materi pembelajaran tertentu. Secara sederhana, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan kemampuan yang terjadi pada diri siswa setelah belajar. Perubahan ini tidak hanya terbatas pada pengetahuan, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan. Oleh sebab itu, hasil belajar meliputi tiga ranah, yaitu; Ranah kognitif (pengetahuan dan pemahaman), ranah afektif (sikap, minat, dan nilai), serta ranah psikomotorik (keterampilan dan kemampuan melakukan suatu kegiatan). Ketiga ini menunjukkan perkembangan siswa secara menyeluruh sebagai dampak dari proses pembelajaran. Dalam penelitian ini hasil yang akan dicapai adalah hasil belajar kognitif (pengetahuan/ pemahaman).

b. Pengertian Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif merupakan aspek penting dalam proses pembelajaran karena berkaitan langsung dengan proses berpikir yang melibatkan pengetahuan, pemahaman, dan serta

keterampilan intelektual siswa. Menurut Maria & Maulana, (2023: 4) Hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan befikir atau intelektual. Hasil belajar kognitif dapat diartikan sebagai perubahan perilaku dalam lingkup kognisi yang meliputi beberapa aspek kemampuan domain kognitif, seperti C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (menciptakan) (Qorimah & Utama, 2022: 2056–2057). Adapun indikator hasil belajar kognitif menurut (Gulo dkk., 2022: 630) sebagai berikut:

1) Kategori C1-Mengingat (*remembering*).

Mengingat adalah menghubungkan pengetahuan yang ada dari memori jangka panjang seperti mengenali (*recognizing*) dan *recalling* (menuliskan/menyebutkan).

2) Kategori C2-Memahami (*understanding*).

Memahami yaitu mencermati makna atau pengertian, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam konsep yang sudah ada.

3) Kategori C3-Mengaplikasikan (*Applying*)

Mengaplikasikan adalah menerapkan suatu prosedur untuk melakukan latihan atau saat memecahkan masalah yang tidak lepas dengan pengetahuan prosedural.

4) Kategori C4- Menganalisis (*Analyzing*)

Kategori menganalisis yakni berusaha menguraikan suatu objek kedalam unsur-unsur penyusunnya dan mencari bagaimana keterkaitan antar unsur-unsur tersebut dengan struktur yang lebih kompleks.

5) Kategori C5-Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi merupakan suatu cara membuat penilaian sesuai kriteria yang ada. Kriteria tersebut sering dianggap dalam bentuk kualitas, efektifitas, efisiensi dan konsistensi.

6) Kategori C6-mencipta/Mengkreasi (*Creating*)

Mencipta adalah prosedur membuat sesuatu elemen agar tercipta satu kesatuan yang utuh dan fungsional. Pada penelitian ini penulis fokus pada hasil belajar kognitif kelas IV yang meliputi C1,C2,C3, dan C4 yaitu ranah kognitif pada mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Majid dalam Mawardi (2024: 98) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar faktor internal dan faktor eksternal, faktor internal mencakup kondisi kesehatan, kemampuan fisik, dan karakteristik psikologis seperti motivasi, kecerdasan, minat, perhatian, bakat, dan kesiapan siswa dalam belajar. Jika siswa sakit atau tidak sehat, hasil belajar mereka juga dapat terpengaruh. Sementara itu faktor eksternal mencakup Lingkungan keluarga,

kondisi sekolah, dan pengaruh masyarakat yang turut berperan dalam proses keberhasilan belajar. kedua faktor ini saling mempengaruhi dalam proses belajar siswa, yang bisa menentukan kualitas hasil belajar yang dicapai.

Dengan demikian setiap proses pembelajaran bertujuan untuk mengamati dan menganalisis hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar, yang mencakup perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan mereka. Dengan cara ini, hasil belajar menunjukkan pertumbuhan siswa secara komprehensif sebagai hasil dari proses pembelajaran.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka. Menurut Azzahra dkk. (2023: 6231) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. IPAS dirancang untuk mendorong peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara holistik dan kontekstual Sari and Handini (2025: 594).

IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang tidak hanya menekankan penguasaan konsep-konsep kealaman dan sosial, tetapi juga menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungannya. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berpikir, serta sikap peduli dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, IPAS berperan penting dalam membentuk peserta didik agar memiliki pemahaman yang utuh terhadap berbagai fenomena yang terjadi di alam maupun dalam kehidupan bermasyarakat.

B. Penelitian yang relevan

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Anisa dkk (2023) berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04”. bertujuan untuk memahami dampak penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep matematika terkait keliling dan luas bangun datar pada siswa kelas IV. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar kognitif, di mana nilai rata-rata pretest sebesar 44,8 dengan persentase ketuntasan belajar 10%, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 76,2

dengan persentase ketuntasan mencapai 81%. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t memperoleh nilai *thitung* sebesar 20,82742 dan *ttabel* sebesar 2,08 pada taraf signifikansi 5%, sehingga *thitung* > *ttabel*. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti media permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap hasil belajar dan pemahaman konsep matematika siswa kelas empat di SDN Lebaksiu Kidul 04.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh yang (Pramuditasari dkk, 2024) berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd Negeri 96 Palembang” Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan bagaimana penggunaan media ular tangga mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 96 Palembang. Sampel penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V yang dibagi menjadi dua kelompok menggunakan teknik sampling sensus, yaitu siswa kelas V A dan siswa kelas V di SD Negeri 96 Palembang. Hasil menunjukkan rata-rata posttest sebesar 87,85 untuk kelompok eksperimen dan 76,42 untuk kelompok kontrol. Hasil perhitungan menunjukkan *thitung* = 3,678 dan *ttabel* = 1,706 dengan tingkat signifikansi 0,05. Dengan kata lain, jika *thitung* > *ttabel*, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dapat dipertimbangkan. Terdapat bukti bahwa penggunaan media ular tangga

memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 96 Palembang. Terdapat bukti bahwa penggunaan media ular tangga memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri 96 Palembang.

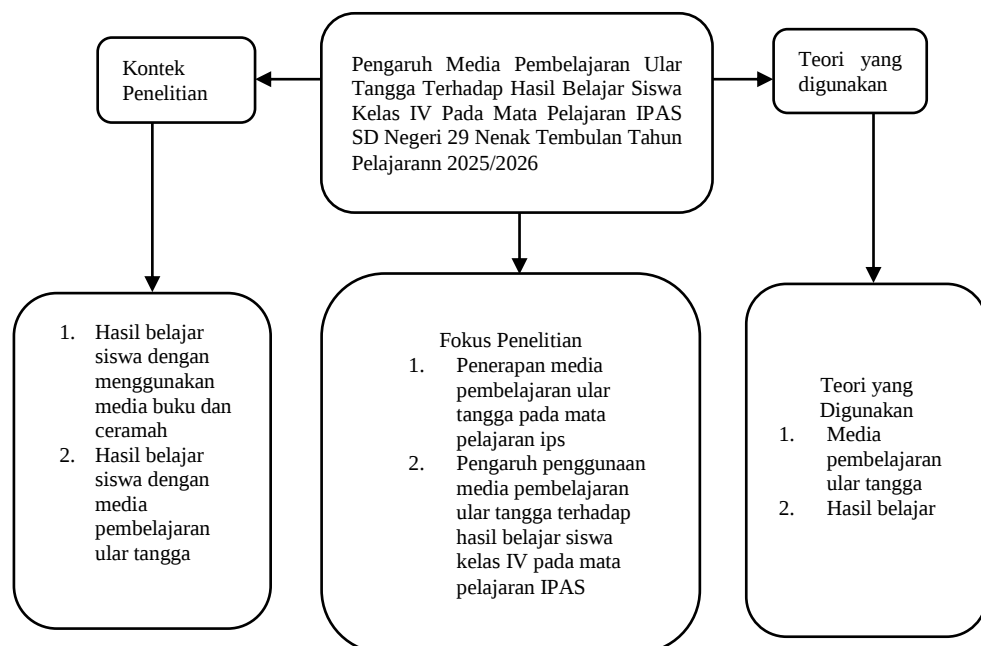
- 3) Penelitian yang dilakukan oleh (Maulida dkk. 2025) berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami dampak media permainan tangga digital, hasil belajar, dan pengaruh media permainan tangga digital terhadap hasil belajar siswa di kelas Pendidikan Pancasila kelas V di SD IT Al-Furqan Palangka Raya. Temuan studi menunjukkan bahwa: (1) penggunaan media ular tangga digital dalam proses pembelajaran dinilai berhasil sebesar 95,2% dalam kategori “Sangat Baik”; (2) hasil belajar siswa V Abu Hanifah di kelas Pendidikan Pancasila sebelum diberikan Perlakuan memiliki nilai rata-rata 68,97 dengan kategori “Cukup.” Selanjutnya, hasil belajar berdasarkan prosedur didasarkan pada rata-rata 89,78 dengan kategori “Sangat Tinggi”; (3) berdasarkan hasil uji Wilcoxon t, tingkat signifikansi adalah $0,001 < 0,05$, sehingga H_a ditentukan. Sebagai contoh, media tangga ular digital memiliki dampak terhadap hasil belajar siswa di kelas Pendidikan Pancasila di SD IT Al-Furqan Palangka Raya untuk kelas V Abu Hanifah.

- 4) Penelitian yang dilakukan oleh Agustin dkk. (2023) berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (UTAR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS Tema Keragaman Budaya di SDN Dringu.” Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami temuan empiris mengenai dampak penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu pada tahun ajaran 2022–2023. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang sangat signifikan, terlihat dari nilai rata-rata pretest sebesar 62,05 yang meningkat menjadi 82,09 pada posttest. Analisis uji-t juga menunjukkan nilai 7,98 yang lebih besar dari 2,089, sehingga penggunaan media ular tangga terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.
- 5) Penelitian yang dilakukan oleh Tarigan dkk. (2024) berjudul “pengaruh media pembelajaran berbasis ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa materi suhu dan kalor di kelas V SDN101800 Deli Tua T.P 2023/2024”. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan hasil belajar siswa menggunakan Media Permainan Ular Tangga, hasil belajar siswa tanpa menggunakan Media Permainan Ular Tangga, dan pengaruh penggunaan Media Permainan Ular Tangga terhadap hasil belajar. Analisis jumlah hasil belajar didasarkan pada temuan yang signifikan, dan hipotesis didasarkan pada uji independen dua faktor untuk kelompok eksperimen dan kontrol, yaitu, nilai $T_{hitung} = 8,8466$

dan nilai $T_{tabel} = 2,0210$, karena $T_{hitung} > T_{tabel}$, menunjukkan bahwa terdapat dampak signifikan penggunaan media poster terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri 067246 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 202/2024. media poster terhadap hasil belajar IPA di kelas IV SD Negeri 067246 Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan pada pembahasan tinjauan pustaka diatas maka permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun kerangka berpikir proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2025/2026”.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2023: 99-100). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a : Terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS SD negeri 29 nenak tembulan tahun pelajaran 2025/2026.
2. H_o : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran ular tangga terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS SD negeri 29 nenak tembulan tahun pelajaran 2025/2026.