

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang artinya perantara, perantara disini ditujukan pada suatu hal yang dapat menghubungkan sumber informasi ke penerima pesan atau informasi. Smaldino, Lowther, dan Rusell melihat bahwa media adalah *means of communication*. Begitu juga menurut Newby dkk, media adalah *channels of communication*.²² istilah media seringkali dikaitkan dengan pembelajaran. Karena pada awal perkembangan teknologi pembelajaran memberikan penekanan terhadap beberapa hal yaitu pendidik, kapur dan buku teks. Pembelajaran sendiri juga dapat diartikan sebagai usaha yang disengaja untuk mengatur kejadian belajar dan memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.²³

Webcrawler, Omodara, dan Adu menyatakan bahwa media pembelajaran merujuk pada alat komunikasi yang mebawakan pesan dari pengirim ke penerima pesan dalam hal menacapai tujuan pembelajaran.²⁴ Berdasarkan beberapa uraian defini diatas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk peralatan

²² Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2018), 5

²³ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, 6.

²⁴ Muhammad Yaumi, 7.

yang telah direncanakan untuk menyampaikan pesan dan menciptakan interaksi. Peralatan yang dimaksudkan meliputi benda asli, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Yang mana peralatan tersebut harus didesain dan dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran haruslah benar-benar dibantu oleh media, penggunaan media dapat membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif haruslah didukung oleh pendidik yang menciptakan media pembelajaran tersebut. Untuk menciptakan interaksi dan proses pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga peserta didik tidak akan cepat bosan dalam proses pembelajaran.²⁵

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam sebuah proses pembelajaran adanya interaksi antar peserta didik dan pendidik merupakan hal yang penting, interaksi yang dimaksudkan disini adalah komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran. Dalam proses interaksi pun tidak selalu berjalan sesuai kemauan pengirim pesan, karena terkadang tidak semua penerima pesan dapat memberi tafsiran yang searah dengan pengirim. Hal tersebut bisa disebabkan karena beberapa faktor penghambat misalnya terdapat perbedaan gaya mengajar atau keterbatasan dari individunya. Maka dari itu alternatif untuk mengatasi kegagalan komunikasi tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran.²⁶

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2003), 36.

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 37

Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi yang dapat mempengaruhi kondisi kegiatan pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton pada Azhar Arsyad mengatakan media pembelajaran memiliki fungsi: 1) memotivasi tindakan, 2) menyampaikan informasi, 3) memberikan intruksi.²⁷ Dalam hal memotivasi, pembelajaran dapat dilakukan dengan teknik hiburan yang menyenangkan. Yang diharapkan dalam hal ini adalah munculnya minat belajar sehingga peserta didik dapat turut serta bertindak dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi peserta didik. Untuk tujuan menyampaikan informasi, media pembelajaran diharapkan dapat menjadi alat yang dapat menyajikan informasi ke dalam proses pembelajaran. Penyajian informasi dapat berupa hal yang dapat menarik perhatian peserta didik misalnya dalam bentuk video drama atau gambar yang menarik. Untuk hal tujuan intruksi, media pembelajaran selain harus menyenangkan tetapi juga harus memberikan pengalaman dan pengajaran yang bermakna. Oleh karena itu media pembelajaran harus direncanakan secara sistematis.

Manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Memperjelas materi yang diajarkan sehingga mempermudah peserta didik untuk menyerap informasi yang disampaikan.

²⁷ Azhar Arsyad, 20.

3. Pembelajaran akan lebih bervariasi.
4. Pembelajaran akan lebih aktif karena peserta didik tidak hanya mendengarkan materi dari pendidik, karena dengan media pembelajarn peserta didik dapat melakukan kegiatan misalnya mengamati, menirukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.²⁸

Menurut *Encyclopedia of Educational Research* di dalam Hamalik, media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih konkrit untuk berfikir sehingga mengurangi verbalisme.
2. Meningkatkan perhatian peserta didik.
3. Memberikan pengalaman yang nyata.
4. Menumbuhkan pemikiran yang sistematis dan berkelanjutan dengan adanya media pembelajaran yang menarik.
5. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa.²⁹

Dari beberapa pendapat para ahli diatas mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran, maka dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Memperjelas penyampaian informasi sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.
2. Menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan interaksi belajar.

²⁸ Azhar Arsyad, 25.

²⁹ Azhar Arsyad, 25.

3. Media pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan indera dan waktu, misalnya dengan bantuan video atau gambar.
4. Memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik sehingga memungkinkan adanya interaksi langsung peserta didik dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

c. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan dalam pembelajaran. Ular tangga merupakan permainan papan yang biasa dimainkan oleh anak-anak dengan konsep sederhana yang dapat dimainkan oleh dua anak atau lebih menggunakan alat seperti dadu, papan berisikan kotak-kotak yang beberapa diantaranya terdapat gambar ular dan tangga, dan pion yang akan dijalankan. Dadu berfungsi sebagai penentu berapa langkah pemain akan menjalankan pionnya. Pion adalah orang yang akan dijalankan oleh setiap pemain. Setiap pemain harus memulai langkahnya dari kotak awal yang biasanya terletak pada sudut kiri bawah papan permainan. Pion akan dijalankan sesuai dengan angka yang muncul pada dadu. Apabila pemain berhenti pada ujung tangga, maka pemain akan pergi ke ujung tangga yang lain dan apabila pemain berhenti pada ujung ular maka pemain harus turun ke ujung ular yang lain. Pemain yang sampai pada kotak terakhir permainan akan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan.³⁰

³⁰ Ahmad syawaluddin, 3

Dikatakan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif karena pada pengembangan media ini, peneliti mengembangkan media yang dapat berinteraksi dua arah. Dengan menyisipkan kartu soal dan jawaban yang mengandung materi gaya dan macam-macam gaya peserta didik dan pendidik akan melakukan interaksi yang menyenangkan dalam permainannya. Keterkaitan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif sebagai media pembelajaran dengan teori behavior dan teori Gagne adalah dengan adanya pengembangan media ini dapat menjadi sebuah rangsangan yang dapat menarik perhatian peserta didik serta merangsang kemampuan berfikir dalam proses belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif peserta didik akan berusaha aktif untuk mencari informasi-informasi lainnya, yang nantinya dapat meningkatkan minat belajar mereka.

2. Minat Belajar

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidiknya. Interaksi yang diharapkan dalam pendidikan adalah terjadinya interaksi timbal balik yang dapat membawakan pesan dari pendidik ke peserta didiknya untuk dimengerti. Untuk mencapai keberhasilan belajar bukanlah hal yang mudah dilakukan, karena dilapangan dapat dilihat keberhasilan suatu pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu minat belajar peserta didik.

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut pendapat Skinner, yang dikutip Barlow dalam bukunya *Educational Psychology* bahwa belajar adalah proses penyesuaian tingkah lakuyang terjadi secara bertahap. Menurut Chaplin dalam *Dictionary of Psychology* berpendapat bahwa belajar adalah adanya perubahan tingkah laku secara terus menerus akibat adanya pengalaman. Menurut Hintzman dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory* mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada makhluk hidup yang di akibatkan oleh pengalaman sehingga dapat mempengaruhi tingkah laku makhluk hidup tersebut.³¹ Dari urian pengertian belajar menurut para ahli tersebut dapat disimpulkn bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku untuk menjadi lebih baik yang terjadi secara bertahap dan relatif tetap.

Minat dapat diartikan sebagai gairah atau keinginan terhadap sesuatu. Menurut KBBI minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Menurut Mahfudz Shalahuddin minat adalah suatu perhatian yang mengandung perasaan. Menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat adalah kemauan jiwa yang mau menerima sesuatu dari luar. Menurut The Liang Gie, minat adalah sibuk, tertarik, atau terlibat dengan suatu kegiatan karena sadar akan urgensi kegiatan tersebut.³² Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa

³¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 88.

³² Andi Achru, “ Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran”, *Jurnal Idaarah*, no. 3, 2, (2019): 207.

minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan disertai dengan rasa senang, ingin tahu untuk mengetahui dan mempelajari lebih lanjut.

Minat belajar dapat diartikan ketika seseorang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran dan memiliki minat terhadap suatu pembelajaran tersebut. Minat belajar dapat mendorong seseorang mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada rasa terpaksa dalam dirinya. Kemauan yang tinggi dalam mengikuti pelajaran didorong oleh minat siswa yang tinggi dalam hal pembelajaran, ketertarikan pada objek tertentu disertai ketertarikan belajar sehingga membuat kecenderungan seseorang memiliki rasa senang dalam proses belajar.³³

Dengan demikian dapat dikatakan minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memiliki rasa senang dan keinginan tanpa paksaan siapapun untuk melakukan sesuatu lebih lanjut sehingga dapat menimbulkan adanya perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan.

b. Fungsi Minat Belajar

Minat belajar memiliki fungsi sebagai berikut :

- 1) Sebagai suatu hal yang dapat mendorong peserta didik untuk belajar
- 2) Menentukan arah atau tujuan yang ingin dicapai.
- 3) Dengan minat dapat menentukan perbuatan-perbuatan apa yang cocok guna mencapai tujuan.³⁴

³³ Lusi Marleni, "Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangkinang", *Jurnal Pendidikan Matematika*, no. 1, 1, (2016): 150

³⁴ Andi Achru, " Pengembangan Minat Belajar dalam Pembelajaran", *Jurnal Idaarah*, no. 3, 2, (2019): 212.

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Secara garis besar faktor yang mempengaruhi minat belajar dikelompokkan menjadi dua, yaitu :³⁵

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri. Faktor internal meliputi beberapa aspek yaitu :

a) Aspek fisiologis

Aspek fisiologis merupakan dimana kondisi umum yang bersifat jasmaniah menandakan tingkat kebugaran otot dan sendi-sendi yang dapat mempengaruhi atau membatasi semangat dan atusias dalam belajar

b) Aspek Psikologis

Aspek psikologis merupakan faktor rohaniah peserta didik pada umumnya misalnya tingkat intelegensi peserta didik, sikap peserta didik, atau bakat peserta didik.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang disebabkan dari luar individu peserta didik, yaitu faktor keluarga, pendidik dan cara mengajarnya, fasilitas belajar, lingkungan dimana peserta didik belajar dan tinggal dalam melakukan aktivitasnya.

³⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2016), 130.

d. Ciri-ciri Minat Belajar

Menurut Sardiman bahwa minat belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu intrinsik dan ekstrinsik.

1) Intrinsik, yaitu minat yang berasal dari dalam diri individu sendiri.

Seorang dikatakan memiliki minat belajar yang tinggi memiliki ciri sebagai berikut :

- a) Keinginan untuk belajar tinggi
- b) Ulet dalam menghadapi kesulitan
- c) Senang mencari dan memecahkan masalah
- d) Bersemangat dalam pembelajaran
- e) Menyukai tantangan

2) Ekstrinsik, yaitu minat yang tumbuh karena adanya dorongan dari luar. Ciri-cirinya adalah mengikuti pembelajaran karena adanya dorongan, biasanya dari orang tua, teman, dan guru di sekolah.³⁶

3. Hakikat Pembelajaran IPA

Menurut Conant, sains didefinisikan sebagai uraian konsep serta teori konseptual yang saling berhubungan, yang muncul dari hasil percobaan dan pengamatan yang berguna serta dapat di uji cobakan lebih lanjut. Powler mengatakan bahwa IPA adalah ilmu yang memiliki hubungan dengan gejala alam dan isinya yang tersusun sistematis berupa kumpulan dari hasil pegamatan dan uji cobanya. Menurut Samatowa, IPA membahas mengena

³⁶ Novita Dyah Puspitaningtyas, *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Mapel KKPI Dengan Model Pembelajaran JIGSAW Pada Kelas X SMKN 6 Purworejo*, (Skripsi, Yogyakarta: UNY), 12.

gejala yang terjadi di alam yang disusun secara teratur dan didasarkan pada hasil eksperimen dan observasi. Menurut Carin dan Sund, IPA didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang tersusun secara sistematis, universal, dan berupa kumpulan data dari hasil percobaan dan pengamatan. Berdasarkan uraian dari ahli di atas dapat dikatakan bahwa IPA merupakan suatu ilmu yang didasarkan dari gejala alam yang akan menjadi pengetahuan jika diawali dengan metode ilmiah dan disusun sistematis berupa kumpulan data dari hasil eksperimen dan observasi.³⁷

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sebuah mata pelajaran di sekolah dasar. IPA mempunyai konsep pembelajaran alam dan erat hubungannya dengan kehidupan makhluk hidup. IPA sendiri sudah jelas artinya merupakan pengetahuan yang mempelajari tentang alam dengan segala isinya.³⁸ Pembelajaran IPA di sekolah dasar juga memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan dan seluruh ciptaannya.
- b. Mengembangkan pengetahuan IPA yang bermanfaat untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap sadar akan adanya interaksi dengan IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakatnya.
- d. Meningkatkan kesadaran untuk turut serta melestarikan alam³⁹

³⁷ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, (Malang : Edide Infografika, 2016), 4.

³⁸ Surahman, 92.

³⁹ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*, 8

Dari tujuan pembelajaran IPA diharapkan peserta didik dapat memahami, mengamalkan, dan memanfaatkan alam tanpa merusak alam itu sendiri. Oleh karena itu pembelajaran IPA dituntut agar dapat berlangsung efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA itu sendiri. Namun kenyataannya terdapat peserta didik yang memiliki minat belajar rendah pada pembelajaran IPA. Yang mana minat belajar itu penting dalam suatu kegiatan pembelajaran, dikarenakan dengan adanya minat belajar peserta didik dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan sesuai keinginan mereka sendiri untuk melakukan sesuatu.

B. Penelitian Yang Relevan

Berikut merupakan uraian hasil penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif saat ini :

1. Penelitian pertama oleh Silviana Megantara Putri pada tahun 2020 tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Dengan hasil penelitian memperoleh nilai kelayakan 90% oleh ahli materi, 75% oleh ahli media, 80,55% oleh ahli bahasa, dan 86% dari pendidik. dan saat diuji cobakan memperoleh persentase 91,57% dalam skala besar. Berdasarkan uraian

hasil maka produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.⁴⁰

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang dilakukan adalah keduanya sama mengembangkan media permainan ular tangga. Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang terletak pada subyek penelitian dan variabel penelitian. Dimana penelitian terdahulu menggunakan subyek peserta didik kelas V Sekolah Dasar sedangkan penelitian yang sekarang menggunakan subyek peserta didik kelas IV Sekolah Dasar di MIS Al-Hikmah Kota Kediri.

2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh I W. Widiana, dkk. pada tahun 2019 tentang pengembangan media ular tangga. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitiannya menunjukkan presentase dari beberapa ahli yaitu 92,86% dari ahli isi mata pelajaran, 82,86% dari ahli media, 96,66% dari ahli desain, dan uji coba lapangan 94,50% yang artinya pengembangan media ini terdapat efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada kompetensi IPA.⁴¹

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang dilakukan terletak pada media yang dikembangkan yaitu pengembangan media permainan ular tangga pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development*

⁴⁰ Silviana Megantara Putri, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI*, (Skripsi, Lampung : UIN Raden Intan Lampung, 2020).

⁴¹ I. W. Widiana, "Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA", *Journal of Education Technology*, no. 3, 4: 315)

(*RnD*). Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel yang ingin ditingkatkan dimana penelitian terdahulu menggunakan variabel hasil belajar dan penelitian yang sekarang menggunakan variabel minat belajar peserta didik.

3. Penelitian ketiga oleh Kadek Bisma Sudarmika, dkk. Tentang pengembangan media ular tangga inovatif, penelitian ini dilakukan di SD Negeri 3 Kaliuntu pada tahun 2018 dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata *pretest* minat belajar peserta didik adalah 26,17 dan setelah diterapkan penelitian didapatkan hasil *posttest* yaitu 63,96 yang artinya pengembangan media visual ular tangga terhadap minat belajar peserta didik terdapat efektivitas yang baik.⁴²

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah pengembangan media yang sama yaitu pengembangan media ular tangga dengan subyek peserta didik kelas IV Sekolah Dasar untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang terletak pada metode penelitiannya, dimana penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif dan penelitian yang sekarang menggunakan metode *Research and Development (RnD)*.

4. Penelitian keempat oleh Dewi Ayu Imaliyah pada tahun 2018 tentang pengembangan media ular tangga. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran ular tangga pada mata pelajaran IPS,

⁴² Kadek Bisma Sudarmika, dkk., "Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", *Jurnal EDUTECH*, no. 6, 1: 20.

mengetahui kelayakan media pembelajaran ular tangga mata pelajaran IPS, dan mengetahui perbedaan peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)*. Hasil penelitian ini dinyatakan layak oleh ahli media dan dinyatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan.⁴³

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ular tangga dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*. Perbedaan penelitian oleh Dewi Ayu Imaliyah dengan penelitian pengembangan yang saat ini adalah pada subyek penelitian yang mana penelitian terdahulu menggunakan subyek peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 15 Lamongan sedangkan penelitian saat ini subyek penelitiannya adalah peserta didik kelas IV Sekolah Dasar di MIS Al-Hikmah Kota Kediri.

5. Penelitian kelima yang dilakukan oleh Putri Ghea Inka, tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga pada tahun 2020 dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan dan menguji kelayakannya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan layak berdasarkan penilaian ahli media dan

⁴³ Dewi Ayu Imaliyah, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII tema "Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan dan Tumbuhnya Semangat Kebangsaan" Mata Pelajaran IPS Di SMP Muhammadiyah 15 Lamongan*, (Skripsi, Malang : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2018): xiv.

ahl materi dengan nilai 90% dan 89%, serta mendapatkan nilai dari respon pendidik dengan persentase 90%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran ular tangga pada materi sistem gerak manusia layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah tersebut.⁴⁴

Penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang memiliki kesamaan yaitu terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media ular tangga dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*. Dan memiliki perbedaan yaitu terletak pada subyek penelitiannya dimana penelitian terdahulu menggunakan subyek penelitian peserta didik MTsN 4 Aceh Barat dan penelitian yang sekarang menggunakan subyek penelitian pada peserta didik kelas IV di MIS Al-Hikmah Kota Kediri.

6. Penelitian yang keenam tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga oleh Elis Yuliningsih, dkk pada tahun 2019. Pada penelitian ini menggunakan metode *Research And Development (RnD)* dengan model penelitian ADDIE. Hasil pada penelitian ini adalah pembelajaran ular tangga edukatif ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁴⁵⁴⁶

Penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang memiliki kesamaan yaitu terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan

⁴⁴ Putri Ghea Inka, *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia di MTsN 4 Aceh Bara*, (Skripsi, Banda Aceh : UIN Ar-Ranry, 2021): iv.

⁴⁵Elis Yuningsih, dkk, "Ular Tangga Edukatif Sebagai Upaya Menciptakan Penunjang Pembelajaran Yang Menyenangkan Dalam Menghadapi Revolusi Industri", *Jurnal Didactical Mathematics*, no. 2, 1, (2019): 36.

⁴⁶ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1

yaitu media ular tangga dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)* dengan model ADDIE. Dan memiliki perbedaan yaitu terletak pada subyek penelitiannya dimana penelitian terdahulu menggunakan subyek kelas IV-VI. Sedangkan peneliti menggunakan subyek hanya pada kelas IV.

7. Penelitian yang ketujuh dilakukan oleh Anjelina Wati tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan, dengan hasil penelitian yaitu terdapat peningkatan hasil belajarr peserta didik sebesar 45%.⁴⁷

Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu terletak pada produk yang dikembangkan. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang terletak pada variabel yang di teliti. Dimana penelitian terdahulu menggunakan variabel hasil belajar peserta didik, dan peneliti sekarang menggunakan variabel minat belajar peserta didik.

8. Penelitian ke delapan tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga oleh Rahina Nugrahani pada tahun 2017. Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian ekperimental, hasil penelitian diperoleh bahwa

⁴⁷ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal PGSD*, no. 2, 1, (2021): 68.

penggunaan media ular tangga efektif meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap pelajaran dengan peningkatan nilai sebanyak 18,8%.⁴⁸

Relevansi penelitian sebelumnya dengan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran berbentuk ular tangga. Sedangkan perbedaannya terletak pada subyeknya. Dimana peneliti terdahulu menggunakan subyek kelas VIII SMP dan peneliti sekarang menggunakan subyek kelas IV SD.

9. Penelitian ke sembilan dengan judul tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga oleh Sigit Widhi Atmoko pada tahun 2017. Penelitian ini menggunakan metode *RnD* dengan model *Borg and Gail*. Hasil penelitian ini adalah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar.⁴⁹

Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti sekarang ialah sama mengembangkan produk ular tangga, sedangkan perbedaannya terletak pada subyek dimana peneliti terdahulu menggunakan subyek kelas III dan peneliti sekarang menggunakan subyek kelas IV SD/MI.

10. Penelitian oleh Nafiah Nurul Ratna Ningsih tentang pengembangan media pembelajaran ular tangga pada tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam maple IPS. Dengan hasil penelitian 62,96% meningkat menjadi 73,8%, selanjutnya 85,74%.

⁴⁸ Rahina Nugrahani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar", *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36, (2007): 35.

⁴⁹ Sigit Widhi Atmoko, "Pengembangan Media Utama Dalam Pemecahan Masalah Matematika Kelas III SD/MI", *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4, no. 1, (2017).

Persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran ular tangga ppada tingkat SD. Sedangkan perbedaanya pada variabel dan subjek. Penelitian terdahulu adalah motivasi belajar kelas III sedangkan penelitian sekarang adalah minat belajar kelas IV.⁵⁰

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian kajian teori dapat diketahui bahwa minat belajar dapat mempengaruhi keefektifan proses pembelajaran di kelas. Jika minat belajar peserta didik rendah maka akan menjadi sebuah hambatan pada proses pembelajarannya. Penelitian pengembangan ini mengambil masalah mengenai minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi sumber energi dan perubahan bentuk energi. IPA sendiri merupakan mata pelajaran wajib pada tingkat sekolah dasar yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan diharapkan peserta didik dapat memahami dan menerapkannya dalam kegiatan sehari-harinya.

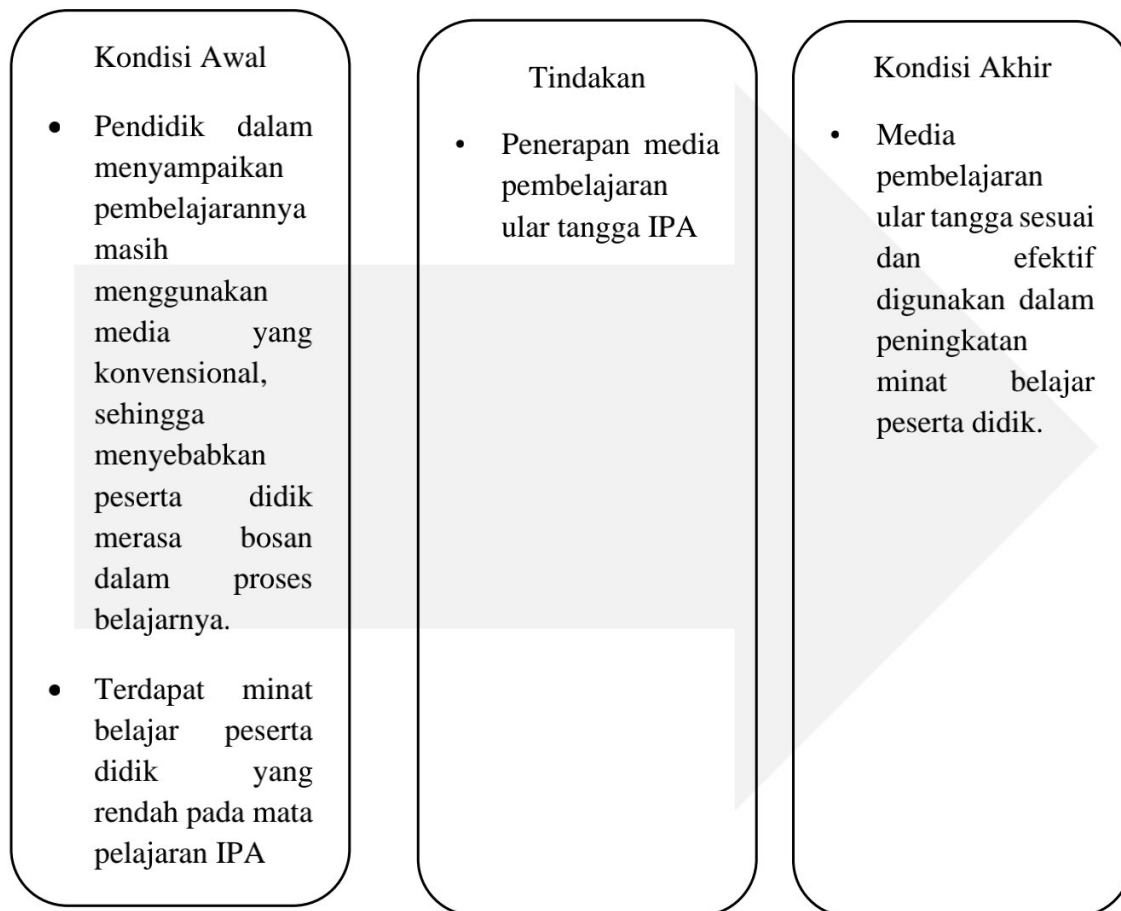
Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV di MIS Al-Hikmah Kota Kediri ditemukan adanya penerapan pembelajaran yang masih konvensional. Dimana dalam pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode biasa seperti ceramah, diskusi, dan tanya jawab, media di kelas itupun masih menggunakan buku seadanya. Kurangnya perangkat pembelajaran yang menyenangkan dapat mengakibatkan kurang maksimalnya pembelajaran di kelas, karena untuk menciptakan suasana belajar yang

⁵⁰ Nafiah Nurul Ratna Ningsih, "Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III SDN Nogopuro", (Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta, 2014).

menyenangkan dan tidak membosankan pendidik membutuhkan alat dan metode yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Sesuai dengan kajian teori untuk meningkatkan minat belajar peserta didik adalah dengan menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak mudah membosankan, hal itu dapat dilakukan dengan menggunakan alat atau metode pembelajaran. Salah satu alat atau media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dalam melakukan proses pembelajaran yaitu dengan mengembangkan media berbasis permainan ular tangga interaktif. Jenis permainan ini mudah untuk dimainkan oleh peserta didik dengan peraturan yang mudah dipahami peserta didik. Penggunaan media ini diharapkan akan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Kerangka berfikir tersebut digambarkan dalam Gambar 2.1.

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir



D. Rancangan Model

Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran ular tangga yang disesuaikan dengan bahan ajar yang berlaku dengan materi gaya dan macam-macam gaya, berikut beberapa uraian rancangan model yaitu :

1. Media pembelajaran dikembangkan sesuai dengan standar KI, KD, dan Indikator pada mata pelajaran IPA Kelas IV SD/MI.
2. Media ini berisi soal-soal dari materi yang telah diajarkan, serta terdapat informasi-informasi bisa meliputi materi atau kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik.

3. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga mengandung beberapa komponen diantaranya yaitu papan permainan, dadu, kartu pertanyaan, kartu umum, kartu tindakan, serta buku panduan pembelajaran.
4. Papan permainan berbentuk seperti papan catur dimana terdapat beberapa kotak-kotak kecil yang dikombinasikan dengan warna-warna di dalamnya. Terdapat beberapa kotak yang diberi gambar ular yang menunjukkan bahwa pemain harus turun ke kotak yang terdapat ujung ekor ular dan terdapat gambar tangga yang menunjukkan bahwa pemain harus naik ke kotak yang terhubung ujung tangga. Namun sebelum menuruni ular ataupun naik tangga pemain berkesempatan mengambil kartu pertanyaan. Papan permainan ini juga terdapat beberapa kotak yang berisi simbol tanda seru (!) untuk mengambil kartu tindakan, dan kotak berisi tanda emoji untuk mengambil kartu umum.
5. Terdapat beberapa kartu yaitu, kartu pertanyaan, kartu tindakan, dan kartu umum. Kartu pertanyaan berisikan soal mengenai materi terkait, kartu tindakan berisikan perintah yang harus dilakukan oleh pemain, kartu umum berisikan informasi, permainan, dan motivasi. Untuk mendapatkan kartu pemain harus mengambil dadu dan melangkah ke kotak tertentu sesuai dengan angka yang muncul di dadu.
6. Dadu yang digunakan dalam permainan ini sebagai alat berapa langkah pion akan berjalan sesuai dengan angka di dalam dadu. Dadu dalam permainan ini berupa boneka dadu yang terbuat dari dakron dilapisi kain flanel.
7. Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga interaktif diwujudkan dalam bentuk media cetak berupa *banner* berukuran 245 cm x 235 c. Dadu

dalam permainan ular tangga diwujudkan dalam bentuk boneka dadu berukuran 20x20 cm. Sedangkan untuk kartu-kartu dibuat dari kertas *art paper* berukuran 6x9 cm.

Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran ular tangga yaitu :

1. Pembuatan desain papan permainan ular tangga dengan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat kolom berjumlah 42. Setiap kolom diberi warna yang menarik.
2. Langkah selanjutnya mendesain papan permainan dengan menambahkan gambar ular dan tangga pada beberapa kota yang terhubung.
3. Menambahkan simbol tanda seru (!) sebagai tanda pemain harus mengambil kartu tindakan.
4. Menambahkan simbol emoji sebagai tanda bahwa pemain harus mengambil kartu umum.
5. Tahap selanjutnya adalah pembuatan kartu menggunakan microsoft word
6. Tahap selanjutnya mendesain panduan permainan dengan microsoft word disertai dengan gambar dan warna yang menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik
7. Tahap berikutnya media dicetak sesuai gambar dan ukuran. Untuk papan permainan dicetak dalam ukuran 245x235 cm berupa *banner*. Kartu dicetak dalam kertas *art paper* berukuran 6x9 cm. Dan panduan permainan dicetak dalam kertas berukuran A4.
8. Dadu dibuat dari bahan flannel berbentuk dadu yang di dalamnya diisi dakron.