

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen krusial dalam kegiatan pembelajaran. Guru biasanya memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana mengomunikasikan informasi kepada siswa sehingga mampu dipahami sepanjang proses pembelajaran. Media pembelajaran didefinisikan sebagai apapun itu yang dimanfaatkan bakal menyebarkan gagasan serta bisa rangsang daya pikir, anggapan, pandangan, dan tekad belajar sehingga bisa memajukan terjadinya proses belajar yang lebih terarah (Herawati Daulae, 2019). Melalui media pembelajaran, siswa bisa dengan gampang menangkap materi yang dihantarkan pendidik selama kegiatan pembelajaran dan menggugah minat belajar. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Wahyuningtyas & Sulasmono (2023) siswa dapat termotivasi akan belajar dan berkembang melalui penggunaan media pembelajaran di kelas. Hal ini juga dapat menginspirasi minat dan keinginan baru dalam diri siswa.

Media pembelajaran melinkupi seluruh sumber yang dibutuhkan untuk melangsungkan hubungan ketika pembelajaran

sehingga wujudnya berupa perangkat keras (*hardware*) seperti computer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang dipakai dalam perangkat keras itu. Menurut Abdul (2018) media didefinisikan sebuah penunjang guna mengembangkan kegiatan proses pembelajaran. Memanfaatkan media pembelajaran selama fase orientasi pengajaran akan secara signifikan meningkatkan efektivitas aktivitas pembelajaran serta mengomunikasikan informasi dan bahan ajar secara efektif. Tanpa media pembelajaran, maka interaksi pada proses pembelajaran tak akan terlaksana dan tak akan berjalan dengan maksimal. Menurut Ekayani (2021), alat yang bisa dimanfaatkan ketika proses belajar mengajar bisa dinyatakan media pembelajaran. Media pembelajaran bisa menyokong pendidik saat memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik, demi bisa mendukung terlaksananya rangkaian pembelajaran yang dilaksanakan. Media pembelajaran memfasilitasi peningkatan kerjasama dan komunikasi antara pengajar dan siswa serta antara siswa itu sendiri, sehingga memperkuat ikatan yang lebih di dalam kelas (Putri, 2022)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas disimpulkan media pembelajaran merupakan sebuah alat yang bisa dipakai pengajar untuk menyebarkan pengetahuan. Dengan begitu, pembelajaran bisa berlangsung dengan lancar dan semangat belajar siswa meningkat.

## b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bisa membantu proses pembelajaran melalui berbagai strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, sehingga dapat menggugah minat siswa dalam proses pembelajaran karena informasi akan lebih jelas terkomunikasikan ketika media pembelajaran digunakan (Nurrita, 2018). Guru bakal lebih enteng memberikan materi pembelajaran kepada siswa ketika mereka memanfaatkan media pembelajaran. Apalagi sekarang ini pendidik dapat memakai media pembelajaran untuk mengembangkan bobot proses belajar mengajar.

Menurut Sapriyah (2019) media pembelajaran memiliki kegunaan yaitu:

- 1) Dapat dipastikan pesan yang disampaikan dengan jelas dan ringkas, tidak terlalu mengandalkan kata-kata (lisan atau tulisan).
- 2) Menanggulangi kendala waktu, ruang, dan persepsi indrawi, seperti ketidakmampuan mengakomodasi hal-hal yang sangat besar dengan menggantikan kenyataan, gambar, atau film.
- 3) Sikap pasif siswa bisa teratasi dengan memanfaatkan media pembelajaran secara benar dan beragam.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Jediut et al., (2021) menunjukkan keunggulan media pembelajaran digital

sangat menentukan proses pengajaran dan pembelajaran. Berbagai keunggulan media pembelajaran digital antara lain:

- 1) Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang mudah dipahami dan menggairahkan dengan menyediakan wadah kolaborasi antara peserta didik, pendidik dan materi pembelajaran.
- 2) Membagikan fasilitas untuk membantu proses pembelajaran tanpa dengan bimbingan guru.
- 3) Dapat berfungsi sebagai saluran komunikasi dan berbagi informasi dalam pembelajaran jarak jauh.
- 4) Memotivasi pendidik bakal menciptakan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan eksploratif, khususnya yang bersifat digital.
- 5) Mengembangkan efisiensi dan efektivitas media pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran digital juga bisa digunakan untuk menunjang strategi dan metode pembelajaran.

Menurut Wulandari et al., (2023) manfaat praktis media pembelajaran pada proses belajar mengajar yaitu:

- 1) Media pembelajaran mampu menunjang dan mengembangkan proses dan hasil pembelajaran dengan membagikan pesan dan informasi yang lebih akurat.

- 2) Perhatian siswa dapat tertuju dan terfokus pada media pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan ambisi belajar, kontak yang lebih kontan antara siswa dengan lingkungannya, dan kemampuan siswa bakal menekuni minat dan keterampilannya sendiri.
- 3) Keterbatasan jarak, waktu dan indera dapat diatasi melalui media pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran bisa membagikan kepadanan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa dilingkungan mereka, serta mengharuskan terjadinya interaksi kontan dengan guru, masyarakat dan lingkungan misalnya melalui karya wisata.

Menurut Ardi & Desstya (2023) manfaat media pembelajaran bagi siswa antara lain mengembangkan ambisi dan minat terhadap materi pelajaran, memudahkan guru berpikir kritis dan menganalisis rencana pembelajaran dalam suasana nyaman serta memudahkan pemahaman informasi.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli bisa disimpulkan media pembelajaran mempunyai manfaat yaitu meringankan guru dalam menyajikan konten dan menciptakan lingkungan belajar yang menarik sehingga mencegah siswa menjadi tidak tertarik dengan pelajarannya. Selain itu, penggunaan materi pendidikan bisa memotivasi siswa akan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

### c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah alat yang bisa dipakai pendidik dalam memfasilitasi siswa memperoleh materi pembelajaran sewaktu proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru bisa memakai berbagai jenis media pembelajaran. Menurut Ibrahim et al., (2022) ada beberapa jenis media pembelajaran yaitu media visual, audio dan audio visual.

- 1) Media visual: media yang hanya bisa dilihat, contohnya sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang cuma bisa diamati dengan indera penglihatan yang tak ada gerak dan tak ada suara.
- 2) Media audio: media yang cuma bisa dipakai melalui indera pendengaran saja, seperti rekaman suara, radio, musik, dan media sejenis lainnya.
- 3) Media audiovisual: media yang bisa dilihat dan didengar dengan berbagai cara, seperti film, tayangan slide, dan sebagainya. Media tersebut dapat digunakan sebagai alat pengajaran di ruang kelas.

Menurut Yaumi (2018) media pembelajaran bisa digolongkan dalam beberapa bagian yaitu: 1) media cetak; 2) media pameran; 3) audio; 4) visual; 5) multimedia dan 6) komputer dan jaringan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas bisa diambil kesimpulan media pembelajaran terbagi menjadi: media visual, media

audio, media audio visual, media cetak, media pameran, multimedia dan computer dan jaringan.

## 2. Ular Berbasis Digital

### a. Pengertian Ular Tangga Berbasis Digital

Ular tangga berbasis digital adalah transformasi dari permainan ular tangga kuno dengan memanfaatkan teknologi digital yang dicocokkan dengan kebutuhan siswa dengan maksud untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang telah disusun. Permainan ular tangga yang pada mulanya cuma bisa dimainkan secara manual dan memakai alat papan bidak serta dadu, sekarang bisa dimainkan dengan memakai *laptop atau handphone*. Menurut Prasasti & Dewi (2020), salah satu tuntutan ranah pendidikan kepada pendidik adalah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, maka dari itu penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis digital bisa menyokong pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang menginspirasi dan melengkapi tuntutan tersebut.

Menurut Rahmasiwi et al., (2023) semua susunan masyarakat termasuk siswa sekolah dasar pada masa sekarang ini telah dipermudah dengan pemanfaatan internet pada media digital seperti ular tangga berbasis digital. Ular tangga berbasis digital ini tak jauh bedanya dengan permainan ular tangga pada umumnya, yang membuat pembeda adalah adanya informasi dan pertanyaan-pertanyaan di setiap kotak pada papan, jika bidak berhenti pada salah

satu kotak maka bakal muncul pertanyaan yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas bisa disimpulkan ular tangga berbasis digital merupakan suatu media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan ular tangga tradisional dan dengan memanfaatkan teknologi digital serta disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran serta diharapkan dapat menarik minat siswa untuk belajar.

b. Langkah-langkah Ular Tangga Berbasis Digital

Pada umumnya ular tangga berbasis digital memiliki langkah-langkah main yang setara dengan ular tangga biasanya. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Wati (2021) prosedur penggunaan media permainan ular tangga adalah sebagai berikut:

- 1) Empat sampai lima siswa yang memainkan permainan.
- 2) Permainan diawali pada start nomor 1 dan berakhir pada nomor 100.
- 3) Sebelum memulai permainan, saban siswa harus melontarkan dadu.
- 4) Setiap siswa mengambil langkah sesuai dengan nomor yang diterimanya dari pelemparan dadu.
- 5) Siswa menerima informasi tentang substansi materi pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran ketika

mereka melewati kotak, atau kolom untuk setiap langkah yang mereka terima berdasarkan dadu.

- 6) Siswa pertama yang menempati kotak finish dianggap sebagai pemenang.

Menurut Fransisca et al., (2020) langkah permainan ular tangga yaitu:

- 1) Siswa dibentuk dalam kelompok.
- 2) Ada tiga anak dalam setiap kelompok.
- 3) Anak-anak bergiliran memainkan permainan ular tangga.
- 4) Pada setiap kotak ular tangga memuat tugas yang bisa membantu anak bakal berbicara, berinteraksi, mengemukakan gagasan serta mengetahui tugas yang berkaitan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas bisa disimpulkan langkah-langkaah penggunaan media pembelajaran ular tangga yakni:

- 1) Media pembelajaran ular tangga mampu dimainkan secara beregu. Setiap regu terdiri dari 4-5 anggota.
- 2) Setiap siswa dalam regu harus melontarkan dadu sebelum bermain.
- 3) Setiap siswa bertindak berdasarkan angka yang diperoleh pada dadu yang dilontarkan.
- 4) Setiap siswa yang memperoleh langkah sesuai mata dadu, siswa kotak (kolom) yang dilewati, sehingga siswa

mendapatkan informasi terkait bahan ajar dan capaian target pembelajaran.

- 5) Setiap kotak dalam ular tangga terdapat sebuah pertanyaan. Dalam hal ini peserta didik harus mengulas pertanyaan yang ada pada kotak.
- 6) Kelompok dapat ditandakan menang apabila sudah menempati kotak finish lebih dulu.

c. Manfaat Ular Tangga Berbasis Digital

Ular tangga berbasis digital dalam proses pembelajaran memberikan manfaat bagi siswa. Kesederhanaan permainan ular tangga menjadikannya alat pengajaran yang berpotensi efektif. Selain itu, siswa akan senang belajar dengan materi edukasi permainan ular tangga, yang tentunya akan meningkatkan semangat dan minat mereka, dan tentu saja berdampak pada cara mereka menyerap materi pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga digital bertujuan supaya siswa lebih terlibat, ambisius belajar dan mau menyuarakan pendapatnya. Hal tersebut akan mengembangkan hasil belajar siswa dan memudahkan pengajar ketika mengajarkan isi pelajaran (Dewi et al., 2017). Menurut Kurniatisyah (2021) bermain ular tangga mempunyai manfaat bagi anak yaitu: 1) menciptakan situasi yang mengasyikkan; 2) menumbuhkan daya cipta dan perkembangan pengetahuan; 3)

membuat pembelajaran lebih sederhana dan membantu anak-anak mengingat pengalaman.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas bisa disimpulkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital mempunyai manfaat yaitu membuat pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa serta meningkatkan ambisi dan kemauan siswa terhadap materi pelajaran. Lebih lanjut, media pembelajaran ular tangga digital bisa menumbuhkan lingkungan belajar yang positif, menumbuhkan kreativitas dan perkembangan kognitif, serta membantu siswa dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali pengalamannya.

d. Kelebihan Ular Tangga Berbasis Digital

Dalam proses belajar mengajar, ular tangga berbasis digital ini tentunya memiliki kelebihan dalam penerapannya. Adapun kelebihan ular tangga berbasis digital menurut Ariyanto et al., (2020) yaitu: 1) adanya teknik permainan ular tangga bisa dipakai ketika aktivitas belajar mengajar, dikarenakan kegiatan ini mengasyikkan sehingga bisa memikat simpati siswa saat belajar sembari bermain; 2) ular tangga mampu mengembangkan ambisi belajar peserta didik; 3) ular tangga dapat membangkitkan situasi mengasyikkan pada pembelajaran; 4) ular tangga mampu rangsang siswa dalam mengatasi masalah wajar; 5) siswa dapat bertindak kontan pada akasi pembelajaran dan 6) ular tangga bisa menjadi perangsangan sisi kemajuan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial.

Putra et al., (2016) menunjukkan bahwa memakai permainan ular tangga yang berbasis digital mempunyai kelebihan yakni: 1) siswa dapat merasakan langsung manfaat dari materi yang dipelajari; 2) membagikan manfaat kegiatan literasi digital guna memperluas pandangan siswa; 3) meningkatkan kemahiran siswa dalam menggunakan alat digital dan mendorong siswa untuk menangkap kebermaknaan hidup.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas bisa disimpulkan ular tangga berbasis digital memiliki keistimewaan dalam penerapannya. Keistimewaan dari media ular tangga berbasis digital diantaranya meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; membuat lingkungan belajar yang menyenangkan dan menggairahkan; meningkatkan kemahiran siswa dalam menggunakan perangkat pembelajaran digital dan memperluas pengetahuan dan keahlian siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran digital.

e. Kekurangan Ular Tangga Berbasis Digital

Ular tangga digital dalam proses pembelajaran tentunya juga memiliki kekurangan. Menurut Yudiyanto et al., (2022) kekurangan dari media pembelajaran permainan ular tangga adalah: 1) menuntut tingkat kesiapan sungguh-sungguh untuk mencocokkan gagasan materi dan kegiatan pembelajaran; 2) ketidaktahuan anak terhadap aturan permainan dapat menimbulkan kekacauan; 3) siswa yang kesulitan dengan topik tersebut akan kesulitan dalam bermain.

Menurut Ariyanto et al., (2020) kekurangan media media ular tangga yaitu 1) pemakaian ular tangga memerlukan jangka lebih ketika memaparkan kepada siswa; 2) ular tangga cuma dibebankan pada informasi tertentu; 3) keriuhan timbul ketika siswa tidak mengikuti kaidah permainan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas bisa disimpulkan ular tangga berbasis digital memiliki kekurangan dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga mempunyai beberapa kekurangan, seperti memakan waktu lama, membutuhkan persiapan yang matang, menimbulkan kebingungan bagi siswa yang belum mengetahui cara bermainnya, dan menyulitkan siswa yang tidak memahami topik untuk mengikuti permainan tersebut.

### 3. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

#### a. Pengertian Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah disiplin ilmu yang mengajarkan siswa terkait keterampilan Bahasa Indonesia yang bagus, benar dan cocok dengan tujuan serta fungsinya. Menurut Ali (2020) dari kelas satu hingga enam, siswa mempelajari Bahasa Indonesia. Sedangkan menurut Fahrohman (2017) karena merupakan bahasa nasional dan salah satu ciri bangsa Indonesia, maka Bahasa Indonesia menjadi muatan penting yang harus diarahkan. Mata pelajaran Bahasa

Indonesia di SD adalah mata pelajaran yang dimanfaatkan bakal mengembangkan kegiatan siswa. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia ini menuntut optimalisasi yang tak cuma pada aspek materi pembelajaran saja. Melainkan pada pemakaian metode, teknik dan media pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat ahli di atas bisa disimpulkan mata pelajaran Bahasa Indonesia ialah mata pelajaran yang dikenalkan dan diberikan sejak di sekolah dasar sedari kelas 1 hingga kelas 6. Pentingnya bagi siswa untuk mempelajari Bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan mata pelajaran Bahasa Indonesia mengajarkan siswa untuk terampil dalam berbahasa yang bagus dan tepat. Lebih lanjut, Bahasa Indonesia juga digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa dan digunakan sebagai bahasa nasional.

b. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang bermaksud agar siswa menyukai dan memakai karya sastra guna mengelola kepribadiannya, memperluas wawasan hidupnya, serta memperluas ilmu dan keahlian berbahasanya. Menurut Ali (2020) mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mempunyai tujuan guna siswa bisa berinteraksi secara efektif dan efisien melalui penerapan moralitas yang bagus, baik tertulis maupun lisan, menghormati dan bangga menggunakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa persatuan, serta menguasai bahasa

tersebut. Selain itu, penggunaan Bahasa Indonesia mampu memperbaiki kapasitas kognitif serta kedewasaan emosi dan sosial; mengapresiasi dan mengagumi sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual bangsa; serta menikmati dan mempergunakan karya sastra guna memperluas wawasan, budi pekerti, serta mengembangkan kognitif dan keterampilan berbahasa. Sedangkan menurut Maisarah et al., (2022) pembelajaran Bahasa Indonesia dijalankan dengan tujuan siswa menguasai empat keterampilan yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli bisa diambil kesimpulan bahwa mata pelajaran bahasa Indonesi bertujuan agar siswa mampu berinteraksi secara efektif baik secara tertulis maupun lisan. Selain itu, tujuan kursus Bahasa Indonesia ini adalah untuk memberikan siswa empati terkait kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan.

c. Materi Fakta dan Opini Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD terdapat beberapa bab yang akan dipahami oleh siswa. Salah satu bab yang akan dipelajari oleh siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD adalah Bab 8 Sehatlah Ragaku materi Fakta dan Opini. Materi fakta dan opini pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV ini merupakan materi yang amat krusial untuk dipelajari oleh siswa di SD. Hal ini dikarenakan melalui materi fakta dan opini yang akan

dipelajari, siswa diharapkan mampu membedakan antara fakta dan opini. Setelah siswa mampu membedakan antara fakta dan opini, siswa diharapkan dapat mengimplementasikan konsep tersebut di kehidupan sehari-hari. Sehingga nantinya siswa tidak bakal keliru ketika menerima suatu informasi yang ada di kehidupan sehari-hari.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu, sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilaksanakan oleh Anggraeni et al., (2023) menghasilkan bahwa guru dapat memanfaatkan media pembelajaran permainan ular tangga digital pada materi keanekaragaman budaya di Indonesia untuk kelas IPS Kelas IV SD sebagai referensi untuk menggunakan metode pengajaran baru, melibatkan siswa, dan meningkatkan keterampilan digitalisasi siswa. Maka dari itu, media pembelajaran permainan ular tangga digital mengenai materi keragaman budaya di Indonesia ini sangat cocok digunakan sebagai alat bantu dalam proses pengajaran. Hal ini juga dapat membantu siswa menjadi lebih berpengetahuan tentang keragaman budaya di Indonesia dan meningkatkan kemahiran teknologi mereka. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang bakal dilaksanakan oleh peneliti sepadan mengembangkan media pembelajaran ular tangga digital dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi*). Sedangkan perbedaan

penelitian yang dilaksanakan oleh Anggraeni et al., (2023) ini dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah materi yang digunakan berbeda dan aplikasi untuk pengembangannya juga berbeda.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rajab et al., (2023) menghasilkan bahwa media pembelajaran Ular Tangga berbasis digital dianggap pantas serta mampu dioperasikan media pembelajaran dalam pengajaran yang dirancang di kelas. Persamaan penelitian Rajab et al., (2023) dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yakni sepadan memilih media ular tangga digital dan pengembangannya memakai model ADDIE ((*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi*) dan penggunaan *website Genially* untuk membuat ular tangga. Sedangkan perbedaan penelitian Rajab et al., (2023) dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah materi yang dipakai.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Putra et al., (2016) menghasilkan bahwa: 1) Berdasarkan hasil validator yang meliputi ahli media mendapat nilai 94% dengan kriteria sesuai, ahli materi mendapat nilai 90% tergolong kriteria sesuai, dan ahli bahasa mendapat nilai 90% tergolong kriteria sesuai, penerapan permainan ular tangga pada siswa sekolah dasar dianggap layak atau valid; 2) Penerapan permainan ular tangga pada siswa sekolah dasar dinyatakan efisien. Berdasarkan penilaian guru menghasilkan nilai 86% tergolong kriteria sangat

bagus; 3) Aplikasi permainan ular tangga dinilai sangat cocok guna siswa sekolah dasar. Temuan penilaian menunjukkan bahwa 91% siswa menjawab memenuhi standar sangat bagus; 4) aplikasi permainan ular tangga untuk siswa sekolah dasar dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas menghasilkan 87% tergolong kriteria sangat efektif, tidak perlu perbaikan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang bakal dilaksanakan oleh peneliti adalah sepadan memilih media ular tangga untuk dikembangkan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah model yang dipakai untuk pengembangan berbeda dan materi yang dipakai juga berbeda.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Afandi (2015) menghasilkan bahwa validator menyatakan kevalidan dari pengembangan media pembelajaran ular tangga pada pembelajaran IPS. Hasil realisasi media pembelajaran permainan ular tangga pada pembelajaran IPS membuat motivasi belajar siswa mengalami peningkatan dengan parameter sangat tinggi. Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS meningkat dengan diimplementasikan media pembelajaran permainan ular tangga. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa menjadi diatas KKM. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang bakal dilaksanakan oleh peneliti adalah memilih media ular tangga untuk dikembangkan. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian

yang akan dilakukan oleh peneliti ialah model pengembangan yang digunakan berbeda dan materi yang digunakan juga berbeda.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Wati (2021) menghasilkan bahwa media permainan ular tangga layak dipakai guna mengembangkan hasil belajar siswa serta meningkatkan KKM sebanyak 45% sesudah mengaplikasikan media permainan ular tangga dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi siswa untuk belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang bakal dilaksanakan oleh peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah teknik penelitian yang digunakan berbeda.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Pramono (2023) menghasilkan bahwa media pembelajaran game ular tangga digital tentang moderasi beragama di MAN 2 Banjarnegara menunjukkan hasil parameter sangat layak. Hasil uji ketertarikan pada peserta didik juga memperlihatkan hasil sangat menarik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah sepadan mengembangkan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan, perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Pramono (2023) dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah materi yang

digunakan berbeda dan pengembangana media pembelajarannya diperuntukkan bagi siswa MAN.

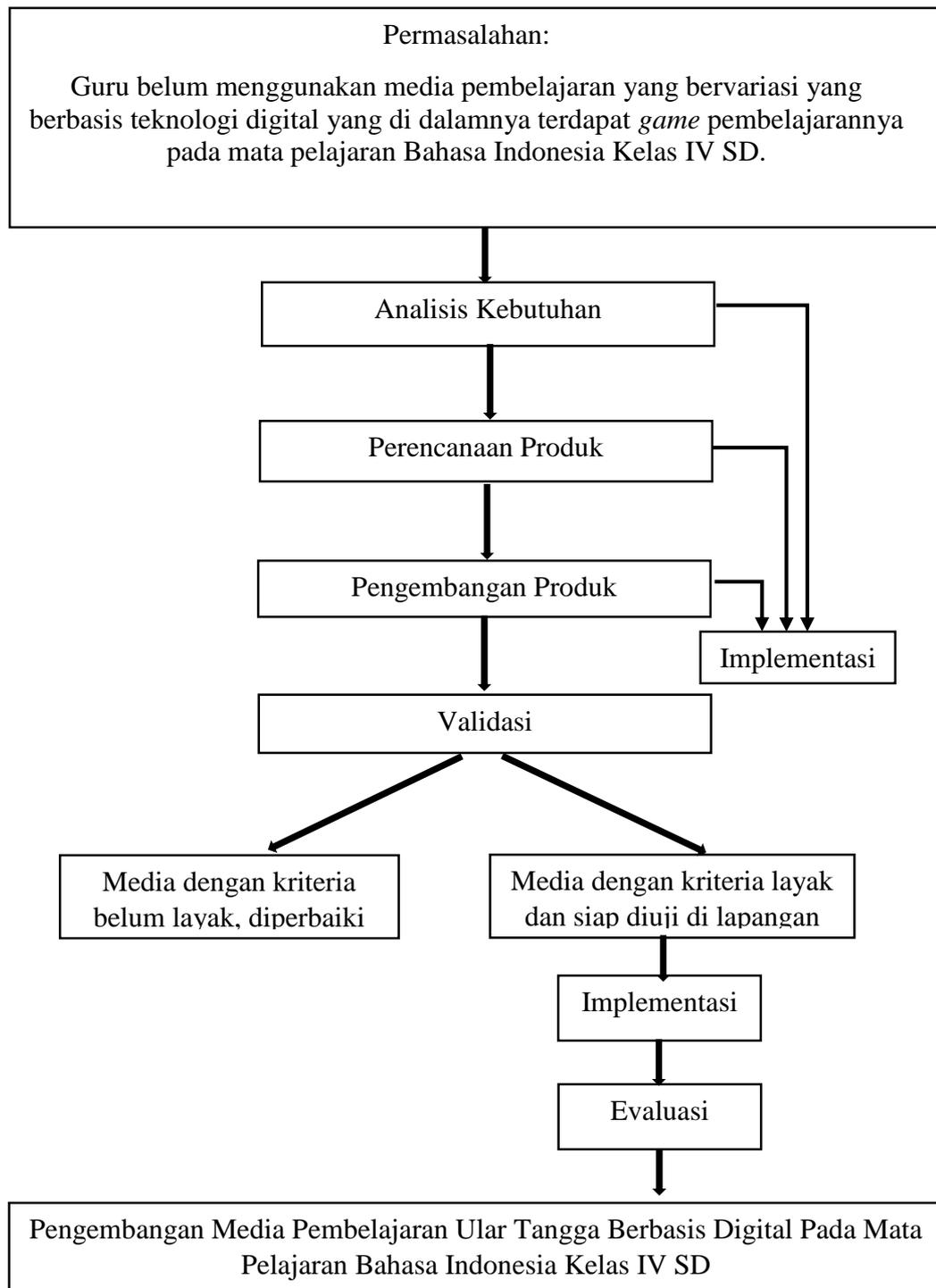
7. Penelitian yang dilaksanakan oleh Solekhah (2020) menghasilkan bahwa produk tergolong kategori sangat memadai dipakai. Ulasan siswa termasuk kategori sangat menarik. Keefektivan media pembelajaran ular tangga bercerita berbasis pendidikan karakter terbukti efektif guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X pada materi ekosistem MA Hidayatul Mubtadi'in. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran ular tangga. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan tidak berbasis digital akan tetapi berbasis pendidikan karakter dan pembuatannya menggunakan kertas, media pembelajaran ular tangga dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan diperuntukkan siswa MA.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar ialah hal yang sangat penting. Selain itu, melalui media pembelajaran siswa akan diberi kemudahan untuk mencerna materi yang disampaikan oleh guru dan dengan media pembelajaran juga dapat membuat siswa tertarik untuk belajar. Mata pelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan di SD kelas IV merupakan

mata pelajaran yang memiliki cakupan luas. Selain itu, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia terdapat informasi yang memerlukan pemahaman baik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Sobrah diketahui bahwa terdapat permasalahan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru belum memakai media pembelajaran yang bervariasi yang berbasis teknologi digital yang di dalamnya terdapat *game* pembelajarannya dan memungkinkan siswa bosan serta kebingungan memahami materi. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Maka dari itu, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti berencana akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir pada penelitian ini.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori yang relevan dan kerangka berfikir, maka hipotesis penelitiannya yaitu pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini menggunakan model pengembangan ADDIE secara urut dan sistematis mulai tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (desain), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran ular tangga berbasis digital ini layak digunakan dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD.