BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.

[3] Heinich mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*.[4] Selaras dengan Heinich, *Education Asociation* memaparkan bahwa media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.[5] Sejalan dengan pengertian media pembelajaran yang telah dipaparkan, Dina Indriana mengemukakan pengertian media pembelajaran merupakan semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk

[3] Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 120.
[4] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 3-4.
[5] Ahmad Sabri, *Strategi Belajar Mengajar*, (Ciputat: Quantum Teaching, 2010), h. 107.

mengimplementasikan pembelajaran dan memfasilitasi prestasi peserta didik terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran.[6]

Secara lebih khusus, Gagne dan Brings, memaparkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film, slide,* foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.[7] Selain itu dalam kesempatan lain, Gagne dan Brings juga memaparkan bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Selaras dengan hal tersebut, Miarso pun menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik untuk belajar.[8] Dari pengertian media pembelajaran yang dipaparkan oleh para ahli di atas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang mengantarkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.

Secara umum, dilihat dari jenisnya media dapat diklasifikasikan sebagai berikut.[9]

a) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassete recorder*, dan piringan hitam.

---

[6] Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Jakarta: Diva Press, 2011), h. 16.
[7] Hasnida, *Media pembelajaran Kreatif*, (Jakarta: Luxima, 2014), h. 34.
[8] Dina Indriana, *op.cit.*, h. 14.
[9] Nur Hamiyah dan Mohamad Jauhar, *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*, (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2014), h. 262.

b) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media ini menampilkan gambar diam seperti film rangkai. *Slide* (film bingkai), foto, gambar, atau lukisan, dan cetakan. Ada pula yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

c) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena mencakup kedua jenis media. Media ini dibagi ke dalam:

(a) audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara;
(b) audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassete*.

Dilihat dari jenis media pembelajaran di atas, maka media Ular Tangga masuk ke dalam jenis media visual. Media visual merupakan salah satu jenis media yang yang patut dipertimbangkan untuk dikembangkan, karena media visual memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan media visual menurut Levie & Lentz, karena media visual memiliki empat fungsi sebagai berikut.[10] *Pertama*, fungsi atensi yang berarti media visual merupakan inti, yaitu menarik dan dapat

[10] Azhar Arsyad, *op.cit.*, h. 20-21.

mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Kedua*, fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. *Ketiga*, fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. *Keempat*, fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran. *Pertama*, penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif. *Kedua*, penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. *Ketiga*, media dalam penggunaannya integral dengan tujuan dan fungsi. *Keempat*, Penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya hiburan, dalam arti digunakan hanya untuk melengkapi proses belajar agar lebih menarik. *Kelima*, penggunaan media dalam pembelajaran dan membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap pengertian dan pemahaman diri proses pembelajaran yang diberikan guru. *Kelima*, penggunaan

media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar.[11]

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut. *Pertama*, meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berpikir oleh karena itu dapat menghindari terjadinya verbalisme. *Kedua*, membangkitkan minat/motivasi. *Ketiga*, menarik perhatian peserta. *Keempat*, mengatasi keterbatasan ruang; waktu dan ukuran. *Kelima*, mengaktifkan peserta dalam kegiatan belajar. *Keenam*, mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar. *Ketujuh*, menambah pengertian nyata suatu informasi.[12] Terdapat beberapa prinsip dalam penggunaan media pembelajaran yang harus diperhatikan sebagai berikut: berorientasi pada tujuan, memiliki kemudahan, harga terjangkau, sederhana/mudah dioperasikan (mudah untuk dibuat dan dibawa), memiliki kesesuaian/keluwesan (sesuai dengan informasi yang dibahas, sesuai kondisi peserta sebagai penerima informasi, dapat digunakan diberbagai tempat/ruangan, ukuran proposional), dapat memotivasi (indah/menarik, menampilkan realita).[13]

Dalam pemilihan jenis media pembelajaran yang hendak digunakan maka terdapat beberapa syarat yang harus diperhatikan yaitu: sesuai dengan tujuan instruksional yang akan dicapai, sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik, ketersedian bahan, biaya pengadaan, kualitas/mutu teknik.[14] Sedangkan syarat yang harus diperhatikan khususnya dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk PKn, sebagai berikut: membawakan sesuatu atau sejumlah isi

---

[11] Ahmad Sabri, *op.cit*., h.108.
[12] Daryanto, *Strategi dan Tahapan Mengajar Bekal Keterampilan Dasar bagi Guru*, (Bandung: CV Yrama Widya, 2013), h. 32.
[13] *Ibid*., h. 35-36.
[14] *Ibid*., h. 35.

pesan, memuat nilai atau moral kontras, diambil dari dunia kehidupan nyata, menarik minat dan perhatian peserta didik, dan terjangkau oleh kemampuan belajar peserta didik.[15]

Terdapat beberapa prinsip umum dalam pembuatan atau pengembangan media pembelajaran, yang harus diperhatikan yakni: media pembelajaran dibuat multiguna; bahan mudah ditemukan di lingkungan sekitar dan murah; tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi peserta didik, menyenangkan hati dan meningkatkan kreatifitas peserta didik; sesuai dengan tujuan, fungsi, dan sarana; dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal; dibuat sesuai tingkat perkembangan anak.[16] Selain itu, Dina Indriana juga memaparkan faktor yang sangat menentukan tepat tidaknya sesuatu dijadikan media pembelajaran antara lain adalah kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi yang diajarkan, kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kesesuaian dengan waktu, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik, kesesuaian dengan teori yang digunakan.[17]

Di samping prinsip umum di atas, desain media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang tak kalah penting untuk diperhatikan. Desain media pembelajaran, akan mempengaruhi ketertarikan dan minat peserta didik terhadap media pembelajaran. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam mengembangkan media Ular Tangga sebagai salah satu jenis media visual adalah sebagai berikut. *Pertama*, kesederhanaan. Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung di dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit

[15] Winarno, *op.cit.*, h. 62.
[16] Hasnida, *op.cit.*, h. 38-40.
[17] Dina Indriana, *op.cit.*, h. 28.

memudahkan peserta didik untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. *Kedua*, keterpaduan. Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal, membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya. *Ketiga*, penekanan. Konsep yang disajikan kerap kali membutuhkan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. *Keempat*, keseimbangan. Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.[18]

Selain keempat pokok hal di atas terdapat unsur-unsur visual selanjutnya yang harus diperhatikan. *Pertama*, bentuk. Bentuk yang aneh dan asing bagi peserta didik dapat membangkitkan minat dan perhatian. *Kedua*, garis. Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian peserta didik untuk mempelajari serta urutan-urutan khusus. *Ketiga*, tekstur. Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna. *Keempat*, warna. Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi ia harus digunakan dengan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan. Di samping itu, warna dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan,

[18] Azhar Aryad, *op.cit.*, h.103-105.

menunjukan persamaan dan perbedaan, dan menciptakan respon emosional tertentu.[19]

Media pembelajaran yang dikembangkan perlu dievaluasi. Walker dan Hess memberikan kriteria dalam mengevaluasi perangkat lunak media pembelajaran berdasarkan pada kualitasnya, sebagai berikut.

a) Kualitas Isi dan tujuan: ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi peserta didik.
b) Kualitas Instruksional: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi, hubungan dengan program pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi instruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi peserta didik, dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
c) Kualitas teknis: keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualitas pengelolaan program, kualitas pendokumentasiannya.[20]

b. Perkembangan Intelektual

Perkembangan Intelektual merupakan pertumbuhan berpikir logis dari masa bayi hingga dewasa. Perkembangan intelektual oleh Jean Piaget dibagi menjadi ke dalam empat tahap, yaitu: tahap sensorimotor (anak usia 1,5-2 tahun), praoperasional (2-8 tahun), operasional konkret (usia 7/8 tahun-12/14 tahun), tahap

[19] *Ibid.*, h. 106-109.
[20] *Ibid.*, h. 219-220.

operasional formal (14 tahun atau lebih).[21] Perkembangan intelektual yang dialami setiap anak berbeda pada tiap tahapannya.

Salah satu syarat dan prinsip dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran seperti telah dipaparkan pada sub bab sebelumnya, mengungkapkan pentingnya penyesuaian terhadap tahap perkembangan anak. Sasaran pengguna media Ular Tangga yang akan dikembangkan, adalah peserta didik kelas VII SMP yang rata-rata berusia 12-14 tahun. Karakteristik peserta didik pada usia tersebut, jika dilihat dari sudut perkembangan intelektual menurut Jean Piaget, masuk ke dalam tahap operasional konkret (*concrete operasional*).

Pada tahap operasional konkret, anak telah mengembangkan kemampuan untuk mempertahankan (konservasi), kemampuan mengelompokkan secara memadai, melakukan pengurutan (mengurutkan dari yang terkecil sampai paling besar dan sebaliknya), dan menangani konsep angka. Pada tahap ini, dalam menghadapi suatu masalah anak tak perlu memecahkannya dengan percobaan dan perbuatannya yang nyata; anak telah dapat melakukannya di dalam pikirannya.[22]

Pada tahap operasional konkret, anak belum mampu memecahkan masalah yang tidak dihadapinya secara nyata atau konkret atau yang belum pernah dialami sebelumnya. Anak belum dapat melihat kemungkinan-kemungkinan alternatif untuk memecahkan suatu masalah. Anak dapat melakukan operasi problem yang agak kompleks selama problem itu tidak abstrak.[23] Hal yang perlu

---

[21] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), h. 33.
[22] B. R. Hergenhahn dan Matthew H. Olson, *Theories of Learnig*, (Jakarta, Kencana, 2008), h. 320.
[23] S. Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 7-8.

dipertimbangkan dalam mengajarkan konsep-konsep pokok kepada anak dalam tahap ini ialah membantu anak itu secara berangsur-angsur dari berpikir konkret ke arah berpikir secara konsepsional.[24]

c. Permainan

Permainan menurut pengertiannya, adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan *bermain*.[25] Sedangkan bermain adalah berbuat sesuatu untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak).[26] Lebih rinci permainan menurut Sadirmaan dkk, adalah setiap konteks antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mancapai tujuan-tujuan tertentu pula.[27] Berdasarkan beberapa pengertian permainan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan permainan adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan melalui aturan-aturan tertentu demi memperoleh rasa senang.

Plato adalah salah satu filsuf yang menganggap bahwa bermain adalah salah satu hal yang penting bagi anak-anak, karena dengan bermain anak-anak akan lebih mudah memahami sesuatu.[28] Sejalan dengan pandangan Plato, menurut Vygotsky bermain merupakan *self help tool*, sering kali keterlibatan anak dalam kegiatan bermain dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam

---

[24] *Ibid.*, h. 8-9.
[25] Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), h. 25.
[26] Suyadi, *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan "The Power of Smart Games for Children" Asah Potensi dan Anak Kecerdasan Anak dengan Pola-Pola Permainan Menyenangkan,* (Yogyakarta: Power Books (IHDINA), 2009), h. 17.
[27] Sadirman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfatanya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 75.
[28] Meyke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan, dan Permainan*, (Jakarta: Grasindo, 2005), h.1.

perkembangannya. Bahkan dengan bermain anak akan menggunakan kemampuannya dengan tingkat yang lebih tinggi dari sebelumnya. [29] Ketika anak bermain maka akan terjadi perkembangan dan peningkatan kemampuan aspek kognisi, aspek afektif, dan aspek psikomotorik seorang anak. Fakta tersebut sejalan dengan definisi belajar, seseorang dikatakan belajar jika terjadi perubahan perilaku yang relatif permanen yang berasal dari pengalaman dan tidak dapat dinisbahkan ke *temporary body states* (keadaan tubuh temporer seperti keadaan disebabkan oleh sakit, keletihan atau obat-obatan).[30] Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), nilai/sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Berpijak dari uraian di atas tentang permainan maka diketahui bahwa aktivitas bermain dapat membuat anak belajar, karena bermain membantu anak mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pembelajaran menurut Gagne adalah pengkondisian yang menghasilkan belajar pada anak.[31] Permainan dapat membuat seseorang belajar. Jadi permainan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Permainan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan adalah kegiatan yang dapat membuat sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri peserta didik muncul secara spontan.[32] Selain itu menurut Rifai dan Anni, permainan sebagai media pembelajaran dalam

[29] *Ibid.*, h.10.
[30] B.R. Hergenhahn dan Matthew H. Olson, *op.cit.*, h. 8.
[31] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *op.cit.*, h.12.
[32] Fathul Mujib dan Nailur rahmawati, *op.cit.*, h. 27.

bentuk *game* edukatif merupakan stimulus unik yang mampu meransang peserta didik untuk terlibat aktif. [33]

Parten dalam kaitannya dengan pendidikan, menyampaikan kegiatan bermain bertujuan sebagai sarana sosialisasi. Menurutnya melalui permainan, diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada seorang peserta didik dalam bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. [34] Permainan buat anak-anak merupakan wahana belajar yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, membantu menjaga stabilitas emosi, mendukung perilaku prososial, sekaligus memperkenalkannya terhadap dunia yang lebih luas. Permainan merupakan sarana yang efektif dan efisien serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif, dan membantu pembentukan pribadi seseorang menjadi lebih baik.[35]

Sedangkan manfaat bermain menurut Mayke S. Tedjasaputra adalah sebagai berikut.[36]

a) Perkembangan aspek fisik, anak akan berkesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh dan akan membuat tubuh anak menjadi lebih sehat.
b) Perkembangan aspek motorik, anak akan menggunakan anggota tubuh untuk kepentingannya dalam bermain, dan aktivitas tersebut akan melatih kemampuan motorik anak.

---

[33] Dyahningtyas Kartika dkk, *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi Sets Tema Energi pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Peserta didik SMP/MTS*, (Unnes *Science Education Journal volume* 3 nomor 3, 2014), h. 663.
[34] Fathul Mujib, *op.cit.*, h. 27.
[35] *Ibid*., h. 26.
[36] Meyke S. Tedjasaputra, *op.cit.*, h. 39.

c) Perkembangan aspek sosial, anak akan belajar berkomunikasi dan memahami lingkungan sekitarnya.
d) Perkembangan emosi, ketika bermain anak akan dapat melepas ketegangan yang dialaminya.
e) Perkembangan aspek kognisi, anak akan lebih mudah menangkap konsep-konsep yang diajarkan.
f) Mengasah ketajaman penginderaan manusia, anak akan lebih tanggap atau peka terhadap keadaan yang berlangsung di lingkungan sekitar.
g) Manfaat untuk guru, sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaiaan atau evaluasi terhadap suatu materi yang telah diberikan kepada peserta didik.
h) Media terapi, bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi terhadap anak.
i) Media intervensi, melatih kemampuan-kemampuan tertentu dan melatih konsentrasi pada anak.

Manfaat permainan menurut Jerome Singer yaitu dapat membantu memajukan kecepatan stimulus baik dari dalam ataupun dari luar, yaitu aktivitas yang secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman yang didapatkan.[37] Permainan yang dilakukan oleh seorang peserta didik akan memberikan manfaat bagi perkembangannya, tidak hanya terfokus pada satu aspek pengetahuan, tapi juga berperan bagi perkembangan fisik, motorik, emosi, sosial, percaya diri dan lain-lain. Selain itu pendidik juga dapat menggunakannya sebagai

[37] *Ibid.*, h.12.

media pembelajaran untuk menyampaikan materi dan evaluasi kepada peserta didik.

Suatu permainan dapat dikatakan edukatif, apabila permainan tersebut memiliki nilai guna, efektifitas, dan efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara efektif.[38] Untuk mengembangkan permainan edukatif , ada banyak rambu-rambu yang harus diperhatikan. Rambu-rambu yang perlu diperhatikan dalam permainan yang efektif dan bernilai bagi peserta didik menurut Meyke S. Tedjasaputra, antara lain sebagai berikut:

a) permainan harus terkait langsung dengan tempat belajar, sehingga dapat memberi nilai bagi perolehan pengetahuan, menguatkan sikap, dan mendorong tindakan penting bagi keberhasilan belajar;
b) permainan harus dikemas agar dapat mengajari pembelajaran tentang cara berpikir, mengakses informasi, beraksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai dunia bagi peserta didik;
c) permainan harus memberi kebebasan kepada peserta didik untuk bekerja sama dan berkreasi;
d) permainan harus menarik dan menantang namun tidak sampai membuat kecewa;
e) permainan harus cukup menyediakan waktu untuk memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi bagi peserta didik;
f) permainan hendaknya menyenangkan dan mengasikkan.[39]

[38]Fathul Mujib dan Nailur rahmawati, *op.cit.*, h. 31.
[39] Meyke S. Tedjasaputra, *op.cit.*, h. 30.

Rambu-rambu di atas harus diperhatikan agar permainan yang hendak digunakan sebagai media pembelajaran layak untuk digunakan.

Jenis permainan yang dapat diadopsi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah permainan tradisional yang mempunyai ciri khas dimainkan secara bersama-sama. Permainan tradisional direkomendasikan karena permainan tradisional menurut Cahyono dan Nur mampu mengembangkan karakter, permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan. Berbeda dengan permainan elektronik yang mengedepankan permainan individu, dimana anak-anak akan berkonsentrasi untuk sepenuhnya berinteraksi dengan media permainan elektronik tersebut. Untuk itu para pakar psikologi menyebutkan, permainan tradisional cenderung lebih menguntungkan dibandingkan dengan media berbasis elektronik.[40]

d. Ular Tangga

Ular Tangga merupakan permainan tradisional yang mendunia, permainan Ular Tangga pada dasarnya berasal dari India. Di India, permainan ini dikenal dengan nama *Mokshapat* atau *Moksha Patamu* nama lainnya adalah Tangga Keselamatan. *Moksha Patam* dikaitkan dengan filsafat tradisional Hindu yakni, "kama dan karma" atau yang diatikan "Keinginan dan takdir." Permainan ini berasal dari India, mulai dimainkan sejak jaman India Kuno, tidak terdapat kepastian kapan atau siapa yang mencipatakan permainan ini, tapi diperkirakan

[40] Dyah Kartikaningtyas, *loc.cit.*

permainan ini mulai dimainkan kira-kira mulai abad ke-2 SM. Di samping itu, beberapa sejarawan menganggap permainan ini diciptakan oleh Syaint Gandev pada abad Ke-13.[41]

Permainan ini digunakan sebagai bagian dari instruksi moral untuk anak-anak. Permainan ini menggambarkan perbuatan baik dan buruk. Ular menggambarkan keburukan, kepala ular yang menghadap ke bawah bermakna perbuatan yang jahat akan membawa manusia ke dalam kehidupan yang rendah. Sedangkan Tangga melambangkan kebaikan, tangga dalam permainan mengarahkan mereka naik pada kotak yang lebih tinggi, artinya seseorang dapat mencapai keselamatan dengan berbuat baik. Di dalam *Moksha Patamu* yang asli jumlah ular lebih banyak dibandingkan jumlah tangga, sebagai pengingat bahwa jauh lebih sulit menempuh jalan yang baik dibanding melangkah pada jalan kejahatan yang penuh dosa. Angka seratus pada jumlah kotak pada papan Ular Tangga berarti keselamatan. Permainan ini kemudian diangkut oleh kolonial Inggris pada akhir abad ke-19. Pada tahun 1943, Permainan *Moksha Patamu* dimodifikasi, dan dilucuti aspek moral dan agama dengan menyamakan jumlah tangga dan ularnya. Kemudian permainan ini, mulai diperkenalkan di Amerika Serikat dengan nama *Snakes and Ladders*.[42]

Ular Tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Papan ularnya sendiri berupa gambar kotak-kotak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta

---

[41] Times of India, *http://timesofindia.indiatimes.com/home/sunday-times/who-invented-the-board-game-Snakes-and-Ladeers/articleshow/385003.cms*, (diakses tanggal 18 November 2015 pukul 10.53)

[42] *Ibid.*

bergambar ular dan tangga.[43] Cara permainan Ular Tangga pada umumnya dilaksanakan sebagai berikut. Para pemain diundi untuk menentukan siapa yang jalan pertama kali dan seterusnya. Pemain pertama mengocok dan melempar dadu, lalu melangkah pada kotak sesuai jumlah titik pada dadu. Jika dadu menunjukan angka enam, maka pemain tersebut mendapat kesempatan untuk menjalankan bidak sebanyak enam langkah dan mengocok dadu kembali. Bidak yang berhenti di ekor ular harus turun ke kotak yang terdapat kepala ularnya. Jika bidak berhenti di bawah tangga maka pemain dapat langsung naik ke kotak tempat ujung tangga berakhir. Pemain yang pertama kali tiba di garis *finish* adalah pemenangnya.[44]

e. Pembelajaran

Pembelajaran menurut Winkel adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperanan terhadap rangkaian-rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik. Dalam kesempatan lainnya Winkel mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan dan penciptaan kondisi-kondisi ekstern sedemikian rupa, sehingga menunjang proses belajar peserta didik dan tidak menghambatnya.[45]

Selaras dengan Winkel, Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai pengaturan peristiwa secara seksama dengan maksud agar terjadi belajar dan membuatnya berhasil guna. Dalam kesempatan lain Gagne juga menyampaikan bahwasannya pembelajaran adalah seperangakat peristiwa-peristiwa eksternal

---

[43] A. Husna M, *100 + Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreatifitas, Ketangkasan, dan Keakraban*, (Yogyakarta: ANDI, 2009), h. 145.
[44] *Ibid.*, h. 145-146.
[45] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *op.cit.*, h. 12.

yang dirancang untuk mendukung beberapa proses belajar yang sifatnya internal. Lebih lanjut Gagne menyampaikan bahwa pembelajaran dimaksudkan untuk menghasilkan belajar, situasi eksternal harus dirancang sedemikian rupa untuk mengaktifkan, mendukung dan mempertahankan proses internal yang terdapat dalam setiap peristiwa belajar.[46]

Tak jauh berbeda, Miarso mengutarakan pembelajaran sebagai usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.[47] Lebih lanjut Agus N Cahyo mengutarakan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar guru untuk membantu peserta didik, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.[48] Syaiful Sagala menambahkan bahwa pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru.[49] Sedangkan Rusman melihat pembelajaran sebagai suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi.[50]

Dari pemaparan pengertian pembelajaran dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pada intinya pembelajaran adalah upaya sadar dan disengaja, untuk membuat peserta didik belajar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

---

[46] *Ibid.*
[47] *Ibid.*, h.12-13.
[48] Agus N Cahyo, *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Populer*, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), h. 18.
[49] Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 61.
[50] Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 1.

Dari kesimpulan pengertian pembelajaran yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan beberapa ciri pembelajaran sebagai berikut: merupakan upaya sadar dan disengaja, pembelajaran harus membuat peserta didik belajar, tujuan harus ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, pelaksanaannya terkendali (baik isi, waktu, proses, maupun hasilnya).[51]

f. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

Arti PKn menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006, merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas dan terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.[52] Selaras dengan hal tersebut, Yuyus Kardiman dan Yasnita Yasin mengartikan PKn sebagai sarana untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.[53] Dari dua pengertian PKn tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa PKn merupakan sarana bagi peserta mempelajari hal-hal yang berkenaan tentang bekal peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, berkarakter sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 serta dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Kurikulum yang digunakan di SMPN 3 Jakarta adalah kurikulum KTSP. Dalam KTSP, Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran dimunculkan

---

[51] Eveline Siregar dan Hartini Nara, *op.cit.*, h. 13.
[52] Winarno, *op.cit.*, h. 18.
[53] Yuyus Kardiman dan Yasnita Yasin, *Ilmu Kewarganegaraan*, (Jakarta: Laboratorium Sosial Politik Pers, 2010), h. 27.

dengan nama mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan disingkat PKn. Adapun tujuan mata pelajaran PKn adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: a) berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan; b) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi; c) berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama-sama dengan bangsa-bangsa lainnya; d) berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.[54]

g. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Wina Sanjaya berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh pengetahuan khusus yang direncanakan.[55] Lebih spesifik, Kunandar menyampaikan bahwa hasil belajar ialah kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.[56] Selaras dengan Kunandar, Mansur Muslich memaparkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimilkiki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar.[57] Di lain kesempatan Kunandar menjelaskan secara lebih detail jenis kemampuan/kompetensi yang diperoleh, Kunandar menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif,

[54] Udin S. Winaputra dan Dasin Budimansyah, *op.cit.*, h. 71-72.
[55] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada, 2008), h. 13.
[56] Kunandar, *Guru Progesional Implementasi KTSP dan Persiapan*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2007), h. 229.
[57] Kunandar, *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta didik berdasarkan Kurikulum 2013 Suatu Pendekatan Praktis,* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013*).* h. 62.

afektif, psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.[58] Kemampuan atau kompetensi yang dijelaskan oleh Kunandar merupakan klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom. Benyamin Bloom menjelaskan, bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.[59] Dari pengertian di atas, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan, hasil belajar merupakan pencapaian dalam memperoleh kemampuan/kompetensi tertentu yang telah direncanakan baik dalam bentuk kognitif, afektif, psikomotorik yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Terdapat beberapa ahli yang mengklasifikasikan hasil belajar menjadi beberapa jenis, sebagai berikut. Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan di dalam kurikulum. Sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap, keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instuksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom.[60]

Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom secara garis besar dijelaskan sebagai berikut.

---

[58] Mansur Muslich, *Authentical Assesment: Penilaian berbasis Kelas dan Kompetensi*, (Bandung: Refika Aditama, 2011), h. 38.
[59] Agus Suprijono, *Cooperatif Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), h. 6.
[60] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 22.

a) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam jenjang sebagai berikut. *Pertama*, mengingat, meningkatkan ingatan atas materi yang disajikan dalam bentuk yang sama seperti yang diajarkan. *Kedua*, memahami, mampu membangun arti dari pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tulisan maupun grafis. *Ketiga,* aplikasi, menggunakan prosedur untuk mengerjakan latihan maupun memecahkan masalah. *Keempat*, menganalisis, memecah bahan-bahan ke dalam unsur-unsur pokoknya dan menentukan bagaimana bagian-bagian saling berhubungan satu sama lain dan kepada keseluruhan struktur. *Kelima,* sintesa, kemampuan memadukan konsep, sehingga menemukan konsep baru. *Keenam,* evaluasi¸ kemampuan melakukan evaluatif atas penguasaan materi pengetahuan.

b) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, yang terdiri dari lima jenjang sebagai berikut. *Pertama,* penerimaan, meliputi kesadaran akan adanya suatu sistem nilai, ingin menerima nilai, dan memperhatikan nilai tersebut, misalnya Peserta didik menerima sikap jujur sebagai sesuatu tindakan yang diperlukan. *Kedua*, pemberian respon, meliputi sikap ingin merespon terhadap sistem, puas dalam memberi respon, misalnya bersikap jujur dalam setiap tindakannya. *Ketiga*, pemberian nilai atau penghargaan, penilaian meliputi penerimaan terhadap suatu nilai, memilih sistem nilai yang disukai dan memberikan komitmen untuk menggunakan sistem nilai tertentu. *Keempat,* pengorganisasian, meliputi memilah dan menghimpun sistem nilai yang akan digunakan, misalnya berprilaku jujur ternyata berhubungan nilai-nilai yang lain seperti kedisiplinan, kemandirian, keterbukaan dan lain-lain. *Keenam,* karakterisasi, karakteristik perilaku secara terus menerus sesuai dengan sistem nilai yang telah

diorganisasikannya, misalnya karakter dan gaya hidup seseorang, sehingga ia dikenal sebagai pribadi yang jujur.

c) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak, yang terdiri dari lima jenjang sebagai berikut. *Pertama,* meniru, kemampuan mengamati suatu gerakan agar dapat merespon. *Kedua*, menerapkan, kemampuan mengikuti pengarahan, gerakan pilihan dan pendukung dengan membayangkan gerakan orang lain. *Ketiga*, memantapkan, kemampuan memberikan respon yang terkoreksi atas respon dengan kesalahan-kesalahan terbatas atau minimal. *Keempat,* merangkai, koordinasi rangkaian gerak dengan membuat aturan yang tepat. *Kelima*, naturalisasi, gerakan yang dilakukan secara rutin dengan menggunakan energi fisik dan psikis yang minimal.[61]

Ciri-ciri hasil belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam diri individu. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku adalah hasil belajar. Perubahan tingkah laku yang merupakan hasil belajar, sebagai berikut.[62] *Pertama*, perubahan yang disadari, artinya individu yang melakukan proses menyadari bahwa pengetahuan dan keterampilannya telah bertambah, ia lebih percaya terhadap dirinya, dan sebagainya. *Kedua*, perubahan bersifat berkesinambungan, artinya perubahan yang telah terjadi karena belajar menyebabkan perubahan tingkah laku yang lain. *Ketiga*, perubahan bersifat fungsional, artinya perubahan yang diperoleh sebagai hasil pembelajaran memberikan manfaat bagi individu yang bersangkutan. *Keempat*, perubahan yang bersifat positif, artinya terjadi adanya pertambahan

[61] Eveline Siregar, *op.cit*., h. 8-12.
[62] Tutik Rahmawati dan Daryanto, *Teori belajar dan Proses Pembelajaran yang mendidik* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h. 37.

perubahan dalam diri individu. *Kelima*, perubahan dalam belajar relatif tetap, artinya perubahan yang diperoleh itu senantiasa bertambah sehingga berbeda dengan keadaan sebelumnya.

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut.

a) Faktor internal, adalah faktor yang berasal dari dalam peserta didik. Faktor internal ini meliputi dua aspek sebagai berikut. *Pertama,* aspek fisiologis, kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran oragan-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Kondisi jasmanai yang tidak mendukung kegiatan belajar, seperti gangguan kesehatan sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas. *Kedua,* aspek psikologis, banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas perolehan pembelajaran peserta didik. Di antaranya adalah intelegensi, sikap, bakat, minat, motivasi peserta didik.
b) Faktor eksternal, adalah faktor dari luar peserta didik. Faktor eksternal di antaranya sebagai berikut. *Pertama,* lingkungan sosial peserta didik di sekolah, antara lain keluarga; masyarakat, tetangga dan teman-teman sepermainan di sekitar tempat tinggal peserta didik; guru, staf administrasi, dan teman-teman sekelasnya di sekolah yang dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Di antara lingkungan sosial peserta didik tersebut, yang paling mempengaruhi hasil belajar peserta didik adalah keluarga peserta didik itu sendiri. Sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga,

letak rumah, semuanya dapat memberi pengaruh yang besar terhadap kegiatan dan hasil belajar peserta didik. *Kedua*, lingkungan non sosial yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.[63]

B. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian relevan, dengan penelitian *Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran PKn untuk Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Data penelitian relevan tersebut disajikan dengan deskripsi sebagai berikut.

a. Identitas penelitian:

Artikel ilmiah dengan judul: *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*.[64] Penelitian dilakukan oleh Rashina Nugrahani dari jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif model eksperimen. Penelitian dilakukan di SDN Bareng III, SDN Lowokwaru VII, serta instansi pendidikan luar sekolah English Course Malang 2 Branch tahun 2007.

Hasil penelitian:

Pertama, secara umum media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan Ular Tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan

---

[63] Harun Rasyid dan Mansur, *Penilaian Hasil Belajar*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 17.

[64] Rahina Nugrahani, *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*, (Lembaran Ilmu Kependiikan UNNES volume 36 nomor 1, 2007), h. 35.

pemahaman peserta didik terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. *Kedua*, minat peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis visual sangat baik. *Ketiga*, dalam perspektif guru media ini kurang menguntungkan apabila tidak terdapat guru pendamping saat menggunakan media pembelajaran.

Persamaan:

Variabel independen: media Ular Tangga.

Perbedaan:

Variabel dependen: kualitas belajar, metode penelitian: kuantitatif model eksperimen, subjek penelitian: peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar.

b. Identitas penelitian:

Artikel ilmiah dengan judul: *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VIII Materi Gaya*.[65] Penelitian dilakukan oleh Aris Prasetyo Nugroho, Trustho Raharjo, Daru Wahyuningsih dari prodi Pendidikan Fisika, Fakultas MIPA, Universitas Sebelas Maret. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development*. Penelitian dilakukan di SMP N 1 Jaten, SMPN 1 Mojogedang pada tahun 2013.

Hasil Penelitian:

Media Ular Tangga masuk kategori baik sebagai media pembelajaran.

[65] Aris Prasetyo Nugroho dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Peserta didik kelas VIII Materi Gaya*. (Jurnal pendiidikan Fisika Universitas Neggeri Sebelas Maret volume 1 nomor 1, 2013), h. 11.

Persamaan:

Variabel independen: media Ular Tangga, metode penelitian: *Research & Development*.

Perbedaan:

Variabel dependen: motivasi belajar, subjek penelitian: peserta didik kelas VIII SMP, objek penelitian: mata pelajaran Fisika.

c. Identitas Penelitian:

Artikel ilmiah dengan judul: *Pengembangan Media Game Ular Tangga Bervisi SETS Tema Energi pada Pembelajaran IPA Terpadu untuk Mengembangkan Karakter dan Aktivitas Peserta didik SMP/MTS*.[66] Penelitian dilakukan oleh Dyah Kartikaningtyas, Dwi Yulianti, Stephani Diah Pamelasari dari jurusan IPA Terpadu, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Semarang. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development*. Penelitian dilakukan di MTS Al Asror, tahun 2014.

Hasil Penelitian:

Pertama, media pembelajaran Ular Tangga layak digunakan dalam pembelajaran IPA. *Kedua*, media pembelajaran berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif. *Ketiga*, media pembelajaran ini juga mampu meningkatkan aktivitas serta karakter jujur dan bersahabat/komunikatif peserta didik.

Persamaan:

Variabel independen: media Ular Tangga, metode: *Research & Development*.

[66] Dyahningtyas Kartika dkk, *loc.cit.*

Perbedaan:

Variabel dependen: motivasi belajar, subjek penelitian: peserta didik kelas VII SMP, objek penelitian: mata pelajaran Fisika.

C. Kerangka Berpikir

Manusia secara alamiah menyukai permainan karena dengan bermain seseorang mendapatkan kebahagiaan, begitu pun peserta didik. Oleh karena itu, belajar dengan bermain dapat membuat peserta didik belajar tanpa suatu paksaaan. Dengan bermain, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik seseorang akan meningkat. Belajar dengan bermain merupakan kegiatan belajar yang bermakna, sehingga kemampuan yang diperoleh akan bertahan lebih lama dalam diri seseorang. Berdasarkan hal tersebut, maka untuk dapat membuat peserta didik belajar secara sukarela, serta membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan, khususnya kemampuan kognitif, maka akan dikembangkan sebuah media berbentuk permainan Ular Tangga dalam pembelajaran PKn.

D. Hipotesis Kerja

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut.

1. Media Ular Tangga layak digunakan dalam pembelajaran PKn untuk peserta didik kelas VII SMP.
2. Media Ular Tangga efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dalam pembelajaran PKn untuk peserta didik kelas VII SMP.