

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran pada umumnya dapat dikatakan sebagai sarana atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan informasi atau pesan yang berkaitan dengan materi pembelajaran kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Menurut Briggs dalam Mudlofir & Rusydiyah (2019:122), media pembelajaran adalah alat atau sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2006:163), “media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya”. Berbeda dengan Mudlofir & Rusydiyah, (2019:124) yang menyatakan bahwa “media pembelajaran yaitu sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar, sehingga diharapkan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya bisa cetak maupun non cetak”.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu membuat peserta didik untuk merangsang pikiran, perasaan, kemauan atau minat, bahkan perhatian bagi peserta didik untuk memudahkan peserta didik dalam menerima pesan atau isi materi yang disampaikan oleh guru melalui perantara media pembelajaran tersebut.

b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Terdapat enam kriteria dalam pemilihan media menurut Arsyad (2015:74-76), antara lain :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini diwujudkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik. Selain itu, tujuan ini juga mengacu pada salah satu atau gabungan dari beberapa ranah kognitif, afektif, atau psikomotorik.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, atau generalisasi. Kriteria ini digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran supaya menjadi efektif, sehingga media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, baik itu tugas peserta didik maupun mental peserta didik.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menganjurkan guru atau pendidik untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri, dapat digunakan dimana pun dan kapan pun, serta mudah dipindahkan atau dibawa kemana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Apa pun media yang ada atau yang digunakan, guru harus mampu menggunakan, karena jika guru belum dapat menggunakan media tersebut, maka mutu dan hasil belajar tidak meningkat dan tidak akan sesuai dengan keinginan.
- 5) Pengelompokan sasaran. Kriteria ini berhubungan dengan penggunaan media yang didasarkan untuk individu atau kelompok.
- 6) Mutu teknis. Kriteria ini berkaitan dengan syarat teknis dalam pembuatan media.

Sedangkan kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik menurut Arsyad (2015:70-71), antara lain :

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan/atau audio).
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respons siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/atau kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.

- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama). Misalnya, untuk tujuan belajar yang melibatkan penghafalan.

Berdasarkan kriteria-kriteria di atas, memilih dan menentukan media pembelajaran yang baik dalam kegiatan belajar mengajar merupakan hal yang penting. Hal ini dipertegas oleh Mc.M.Connel dalam Guslinda & Kurnia (2018:16) yang mengatakan bahwa “menggunakan media harus memiliki kesesuaian dengan kebutuhan belajar, karena media apapun dapat digunakan dalam aktifitas belajar mengajar asalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pengajaran itu sendiri”. Melalui penjelasan dari beberapa ahli di atas, dalam memilih media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan kriteria, sehingga mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pada umumnya, media pembelajaran bermanfaat bagi guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar, karena dapat memperlancar komunikasi dan interaksi antara guru dengan peserta didik maupun antara peserta didik dengan materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, sehingga kualitas belajar peserta didik dapat meningkat dan mampu menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif.

Menurut Sudjana dan Rivai (2002:2) dalam Widianingtias (2012:26) menjelaskan bahwa manfaat media dalam proses belajar, yaitu :

- 1) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka.
- 2) Makna bahan pengajaran akan lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan siswa lebih banyak melakukan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan pembelajaran, tidak hanya mendengarkan tetapi mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan.

Sedangkan menurut Susilana & Riyana (2009:10-11), manfaat media pembelajaran antara lain :

- 1) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep –konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
- 2) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
- 4) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Oleh karena itu, proses belajar mengajar merupakan proses yang penting dalam pendidikan, sehingga media pembelajaran merupakan suatu komponen yang penting pula dalam proses belajar mengajar. Tanpa adanya media, proses belajar mengajar menjadi kurang efektif dan interaksi yang terjalin di dalam kelas dalam proses belajar mengajar kurang optimal. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

d. Aspek Media Pembelajaran

Menurut Walker dan Hess dalam Arsyad (2015) aspek media pembelajaran dilihat berdasarkan sebagai berikut :

- 1) Keterbacaan; meliputi pemilihan huruf dan penggunaan bahasa
- 2) Kemudahan dalam penggunaan
- 3) Kualitas tampilan; meliputi tampilan media, ketepatan pemilihan warna, dan tata letak teks dan gambar
- 4) Memiliki mutu dalam pengolahan media; meliputi kepraktisan dan ketahanan media dalam jangka panjang

Sedangkan menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, & Harjito (2018: 93) aspek media pembelajaran, antara lain :

- 1) Kesesuaian dengan indikator dan tujuan
- 2) Kosa kata
- 3) Penyusunan materi
- 4) Isi materi
- 5) Kemungkinan bertahan lama
- 6) Kecepatan presentasi
- 7) Kesesuaian untuk berbagai jenis peserta didik
- 8) Kualitas validasi prosedur
- 9) Kualitas pedoman guru
- 10) Kualitas suara
- 11) Kualitas visual

Berdasarkan aspek-aspek media pembelajaran yang dijelaskan di atas, peneliti menggunakan aspek yang dijabarkan oleh Arsyad untuk memvalidasi media pembelajaran. Sedangkan untuk memvalidasi materi pelajaran yang ada pada media pembelajaran, peneliti menggunakan empat aspek yang dijabarkan oleh Sadiman, dkk., antara lain : kesesuaian dengan indikator dan tujuan, kosa kata, penyusunan materi, dan isi materi.

e. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Punaji dalam Mudlofir & Rusydiyah (2019:139-140), klasifikasi media pembelajaran didasarkan atas empat, yakni :

- 1) Bentuk dan ciri fisiknya
 - a) Media dua dimensi, contoh: peta, gambar, bagan.
 - b) Media tiga dimensi, contoh: globe, model kerangka manusia.
- 2) Jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh
 - a) Pengalaman langsung, yaitu pengalaman melalui keterlibatan langsung dalam suatu peristiwa atau mengamati kejadian atau objek yang sebenarnya.

- b) Pengalaman tiruan, yaitu pengalaman yang didasarkan atas model, dramatisasi, dan berbagai rekaman objek atau kejadian.
 - c) Pengalaman dari kata-kata, yaitu perkataan yang diucapkan, rekaman kata-kata dari media perekam dan kata-kata yang ditulis maupun yang dicetak.
- 3) Persepsi indra yang diperoleh
- a) Media visual, misalnya: buku dan media grafis.
 - b) Media audio, misalnya: radio.
 - c) Media audio visual, misalnya: televisi dan film.
- 4) Penggunaannya
- a) Media pembelajaran yang penggunaannya secara individual.
 - b) Media pembelajaran yang penggunaannya secara kelompok.
 - c) Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal.

Berbeda dengan Seels&Glasgow dalam Arsyad (2015:35-37) yang mengelompokkan media dilihat dari segi teknologinya, antara lain :

- 1) Pilihan media tradisional
- a) Visual diam yang diproyeksikan, contoh : proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, film strips.
 - b) Visual yang diproyeksikan, contoh : gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info.
 - c) Audio, contoh : rekaman piringan, pita, kaset, reel, cartridge.
 - d) Penyajian multimedia, contoh : slide plus suara (tape), multi image.
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan, contoh : film, televisi, video.
 - f) Cetak, contoh : buku teks, modul, teks terprogram, work book, majalah ilmiah berkala, lembaran lepas (hand out).
 - g) Permainan, contoh : teka-teki, simulasi, permainan papan.
 - h) Realia, contoh : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

2) Pilihan media teknologi mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi, contoh : teleconference, kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor, contoh : computer assisted instruction, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif multimedia, hypermedia, compact (video) disc.

Berdasarkan penjelasan mengenai klasifikasi media pembelajaran menurut para ahli di atas, peneliti menggunakan media pembelajaran bentuk visual yang menggunakan pilihan media tradisional, yakni permainan. Permainan yang digunakan oleh peneliti adalah permainan ular tangga.

2. Ular Tangga

a. Pengertian Ular Tangga

Ular tangga menurut Yumarlin (2013:79) adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, dimana papan tersebut dibagi ke dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak ada yang bergambar ular atau tangga yang nantinya akan dihubungkan dengan kotak lain. Menurutny, aturan untuk ukuran papan ular tangga tidak ada batasannya, setiap orang dapat menentukan sendiri ukurannya dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai keinginan dan kebutuhan.

Menurut Askalin dalam Dewi, Kurnia, & Panjaitan (2017:2093-2094), “permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara”. Sedangkan, Pramita & Agustini (2016:338) mengatakan, permainan ular tangga merupakan permainan yang digemari mulai dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa, karena permainan ini sangat efektif untuk digunakan.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan permainan papan yang dapat dimainkan untuk semua kalangan dan harus dimainkan oleh dua orang atau lebih.

b. Konsep Ular Tangga

Menurut Hafis Muaddab dalam Prastiwi (2014:596) pembelajaran ular tangga ditafsirkan dengan pembelajaran efek dari perbuatan baik melawan perbuatan buruk. Tangga mewakili kebaikan dan ular mewakili kejahatan. Pelajaran moral dari permainan ular tangga adalah moksha, yakni seseorang dapat mencapai keselamatan melalui berbuat baik. Sementara itu, dengan melakukan perbuatan jahat akan mewarisi kelahiran kembali ke bentuk kehidupan yang rendah. Permainan ini memiliki jumlah tangga yang lebih sedikit dari jumlah ular, hal ini dijadikan sebagai pengingat bahwa melangkah menuju jalan kebaikan adalah hal yang lebih sulit daripada menuju jalan dosa atau keburukan.

Permainan ular tangga menurut Wati (2017:71) termasuk kategori permainan *board game*. Menurut M. & Anggraeni (2014) *board game* merupakan jenis permainan dimana alat atau bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Dewi, Kurnia, & Panjaitan (2017:2094) mengatakan bahwa, permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Putri & Ramli (2016:42) juga menyatakan bahwa komponen dalam ular tangga adalah papan ular tangga, pion atau bidak, dan dadu. Mereka juga menyatakan bahwa papan ular tangga dijadikan sebagai media simulasi permainan ular tangga, pion atau bidak sebagai alat untuk menjalankan permainan oleh pemain, dan dadu sebagai alat untuk menentukan langkah dalam permainan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) papan adalah kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis, sehingga papan ular tangga bisa diartikan sebagai kayu (besi, batu, dan sebagainya) yang lebar dan tipis yang memiliki gambar kotak-kotak dan beberapa kotak di dalamnya terdapat gambar ular dan tangga. Bidak atau pion adalah buah catur yang terdapat. Dadu adalah kubus kecil berisi enam (biasanya terbuat dari kayu, tulang, gading, atau plastik), pada keenam

sisinya diberi bermata satu sampai enam yang diatur sedemikian rupa sehingga dua sisi yang saling berhadapan selalu berjumlah tujuh (digunakan dalam permainan, berjudi, dan sebagainya).

Menurut Afandi (2015:80), “konsep permainan ular tangga yaitu permainan dimainkan dua anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak di dalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga. Apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular, maka dalam permainan tersebut peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. Peserta dinyatakan menang apabila peserta nyampai pada finish yang pertama”.

c. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Menurut Prima (2016:106), langkah-langkah permainan ular tangga adalah sebagai berikut :

- 1) Pahami tujuan permainan ular tangga. Permainan ini bertujuan untuk menjadi pemain pertama yang mencapai petak terakhir.
- 2) Siapkan lapangan permainan ular tangga. Buatlah lapangan permainan. Perjalanannya jangan terlalu panjang atau banyak.
- 3) Pemain terdiri dari dua orang atau lebih.
- 4) Untuk mengawali permainan ini, pemain harus menggulingkan kotak-kotak kecil yang sudah ditandai angka (dadu).
- 5) Lihat angka yang didapatkan, majulah sesuai dengan angka yang muncul pada permainan dadu.
- 6) Jika jumlah dadu yang keluar berhenti pada kotak yang bergambar ular, maka bidak akan turun sesuai dengan arah ekor ular itu.
- 7) Jika jumlah dadu yang keluar berhenti pada kotak yang bergambar tangga, maka bidak boleh naik ke kotak yang ditunjukkan oleh ujung tangga.
- 8) Ambil giliran tambahan jika pemain mendapat angka dadu 6. Pindahkan budak 6 kotak ke depan, kemudian kocok kembali dadu dan gerakkan sesuai dengan jumlah angka yang keluar dari dadu.

Selama pemain terus mendapat angka 6, pemain dapat terus bergerak.

- 9) Ganti pemain untuk menggulingkan dadu.
- 10) Pemain yang sudah sampai pada kotak terakhir adalah pemenangnya. Tetapi, kejutan dari permainan ular tangga ini adalah jika pemain mengocok dadu dan mendapat angka yang terlalu besar untuk berhenti tepat di kotak terakhir, pemain hanya akan menyentuh petak terakhir dan harus terlempar mundur sesuai dengan sisa angka yang ada.
- 11) Akhiri permainan ini dengan kebersamaan, bisa dengan jabat tangan antar pemain.

Sedangkan menurut Rifa (2012:95) menjelaskan langkah-langkah pembelajaran menggunakan ular tangga, yaitu :

- 1) Sebelum memulai permainan guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang.
- 2) Masing-masing kelompok mendapatkan 1 set permainan beserta kartu pertanyaan.
- 3) Guru menyampaikan aturan kepada siswa, yaitu bidak dapat berjalan sesuai angka dadu yang keluar namun sebelum mengocok dadu, siswa wajib menjawab pertanyaan pada kartu soal terlebih dahulu, jika dapat menjawab dengan benar boleh mengocok dadu, jika menjawab salah tidak boleh mengocok dadu, penentu jawaban benar atau salah adalah teman sekelompok, jika masih ragu dengan jawabannya, bertanya kepada guru.
- 4) Guru memberikan aba-aba permainan dimulai.
- 5) Permainan selesai jika salah satu siswa berhasil mencapai *finish*.

Selain pendapat di atas, Sumantoro & Joko (2013:781) juga mengungkapkan mengenai aturan bermain dalam permainan ular tangga adalah setiap pemain memulai permainan dengan bidaknya yang dimulai dari kotak pertama yang terletak di sudut kiri bawah, permainan dilakukan secara bergilir dengan melemparkan dadu. Bidak dimainkan

sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Apabila bidak berada di posisi ujung tangga, maka bidak harus naik menuju ujung tangga. Apabila bidak berada di posisi ekor ular, maka bidak harus turun menuju kepala ular.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah dalam permainan ular tangga adalah dimulai dengan pemain melempar dadu, kemudian pemain berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika pemain berada di kotak yang terdapat gambar tangga, maka pemain harus naik ke ujung tangga. Jika pemain berada di kotak yang terdapat gambar ular, maka pemain harus turun ke arah kepala ular.

d. Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia

Media pembelajaran ular tangga dikembangkan berdasarkan permainan yang sering dimainkan anak-anak hingga saat ini, karena media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai media yang menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran ular tangga ini berbasis kenampakan alam Indonesia. Sebelum disajikan media ular tangga, peserta didik akan diberikan materi data contoh kenampakan alam, setelah itu akan disajikan ular tangga yang berisi pertanyaan di setiap kotaknya.

Komponen yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah menggunakan komponen ular tangga pada umumnya, yakni bidak/pion, dadu, dan papan ular tangga. Akan tetapi, peneliti menambahkan satu komponen lagi, yakni kartu pertanyaan yang akan dimasukkan dalam saku ular tangga bermain. Bidak/pion pada pengembangan media ini dilakukan oleh peserta didik secara langsung dan pion nomor kelompok ketika melakukan uji coba ular tangga bermain. Dadu pada pengembangan media ini hanya dipakai pada ular tangga bermain. Dadu dibuat dari karton duplek dengan ukuran sisi 20 cm.

Materi data contoh kenampakan alam Indonesia akan disajikan dalam kertas ukuran A3+ (320 mm × 487 mm) dan akan berisi materi

mengenai kenampakan alam yang ada di Indonesia. Materi yang disajikan oleh peneliti mengacu pada buku siswa dan buku guru tema 1, subtema 2, pembelajaran 4, muatan IPS. Materi tersebut membahas contoh kenampakan alam yang ada di delapan pulau di Indonesia, yakni Pulau Jawa, Pulau Sumatera, Pulau Kalimantan, Pulau Sulawesi, Pulau Papua, Kepulauan Maluku, Pulau Aceh, dan Kepulauan Nusa Tenggara. Masing-masing pulau hanya membahas enam kenampakan alam, antara lain : gunung, lembah, bukit, sungai, dataran rendah, dan pantai. Ular tangga materi berisi 6×8 kotak. Setiap satu deretan mendatar akan disajikan kenampakan alam dari satu pulau di setiap kotak yang berbeda.

DATA CONTOH KENAMPAKAN ALAM INDONESIA							
	Gunung 48 - Ringin - Kalimutu	Lembah 47 - Ringin - Hiju Lombok - Batu Nado	Bukit 46 - Batu Hiding - Mandala - Pagaripagan	Sungai 45 - Nanga Rica - Pawa - Bulukiring	Dataran Rendah 44 - Lombok - Sumbawa - Palar	Pantai 43 - Lorono - Sanggi - Gili-Traeragan	Kepulauan Nusa Tenggara
Pulau Sulawesi	Gunung 37 - Likan - Malina - Kambura	Lembah 38 - Bada - Biru - Rame	Bukit 39 - Bani - Beru - Jabal Nur	Sungai 40 - Rungangan - Pulu - Wulimukulu	Dataran Rendah 41 - Gama - Manas - Ujung Pandang	Pantai 42 - Darawa - Maratus - Sanggiki	Kepulauan Maluku
Pulau Kalimantan	Gunung 36 - Sibawa - Kapelmadan - Wabalon	Lembah 35 - Alimaha - Agra - Manusala	Bukit 34 - Darat - Pongmadah - Tidore	Sungai 33 - Aji - Castele - Marinkaba	Dataran Rendah 32 - Aneka Pesisir Pantai - Melahe Tenggara - Pulau Seram Timur	Pantai 31 - Namarta - Sapagi - Nitepi	Kepulauan Maluku
Pulau Sumatera	Gunung 25 - Nitu - Besar - Raya - Boleyan	Lembah 26 - Kohung - Durun	Bukit 27 - Lintang - Batu Dinding - Saran	Sungai 28 - Kipate - Telali - Barita	Dataran Rendah 29 - Pangkajene - Karipung - Selor	Pantai 30 - Darawa - Maratus - Sanggiki	Pulau Papua
Pulau Sumatera	Gunung 24 - Trikens - Jayawijaya - Mandala	Lembah 23 - Bellam	Bukit 22 - Arifak - Karang - Sattari	Sungai 21 - Kumudant - Lanem - Mandarana	Dataran Rendah 20 - Pesisir Selatan Jawa - Pesisir Teluk Papua - Pesisir Anjlene	Pantai 19 - Raja Ampat - Banta - Herken	Pulau Papua
Pulau Sumatera	Gunung 13 - Sinabang - Kerinci - Dempo	Lembah 14 - Harau - Anai - Sianok	Bukit 15 - Pasak - Kerinci - Barisan	Sungai 16 - Wayah - Asahan - Bulanghutan	Dataran Rendah 17 - Sangki - Measabuh - Angkola	Pantai 18 - Air Manis - Ceran - Rauh	Pulau Bali
Pulau Jawa	Gunung 12 - Agung - Babada	Lembah 11 - Pakunan - Tegal Melangit	Bukit 10 - Adik - Lembul - Buh	Sungai 9 - Ayang - Panat - Telaga Waja	Dataran Rendah 8 - Banjar - Bayu - Bukling	Pantai 7 - Salar - Kuta - Tanah Lot	Pulau Bali
Pulau Jawa	Gunung 1 - Kelud - Semeru - Slamet	Lembah 2 - Kijang - Dieng - Selu	Bukit 3 - Sumbing - Kidul - Telukubabas	Sungai 4 - Cilungur - Serayu - Brantas	Dataran Rendah 5 - Sunarkata - Semarang - Madun	Pantai 6 - Pangandaran - Komur Jawa - Parang Tritis	Pulau Bali

Gambar 2.1 Rancangan Materi Data Contoh Kenampakan Alam Indonesia

Ular tangga bermain akan berisi 5×5 kotak. Setiap kotak yang tidak terdapat gambar dan ular dan tangga terdapat saku yang berisi kartu pertanyaan untuk dijawab oleh peserta didik. Sedangkan untuk kotak yang terdapat gambar ular dan tangga, tidak terdapat saku yang berisi kartu pertanyaan, begitu pun untuk kotak yang bertuliskan *start* dan *finish*.



Gambar 2.2 Rancangan Media Ular Tangga

Model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe STAD, sehingga pengembangan media pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia dilakukan dengan cara :

- 1) Peneliti membagi peserta didik menjadi empat kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari empat peserta didik.
- 2) Peneliti membagikan materi ke setiap kelompok.
- 3) Peserta didik membaca materi tersebut.
- 4) Peneliti menyiapkan ular tangga permainan.
- 5) Peserta didik maju di depan kelas dan baris sesuai kelompok.
- 6) Peneliti membagikan lembar jawaban kepada semua peserta didik dan membagikan bidak/pion ke setiap kelompok.
- 7) Peneliti menjelaskan cara bermain. Adapun cara bermainnya adalah dimainkan secara individu dengan bergilir setiap kelompoknya dan yang menjadi bidak adalah peserta didik itu sendiri, berikut cara bermainnya :
 - a) Kelompok yang bermain harus melempar dadu, jika dadu keluar angka satu, maka peserta didik berjalan ke arah satu kotak papan ular tangga. Jika dadu keluar angka dua, maka peserta didik

berjalan ke arah dua kotak papan ular tangga. Begitupun seterusnya.

- b) Setiap peserta didik yang akan bermain akan mendapatkan pion yang sesuai dengan kelompoknya.
- c) Jika peserta didik sudah berdiri di suatu kotak, peserta didik mengambil kartu pertanyaan yang ada di saku kotak tersebut. Setelah itu, peserta didik menulis pertanyaan serta jawaban yang sesuai nomor yang ada di lembar jawaban. Setiap kotak berisi satu atau dua pertanyaan dan setiap peserta didik harus menjawab lima pertanyaan dari setiap kotak yang berbeda.
- d) Jika peserta didik berdiri di kotak yang terdapat gambar tangga, maka peserta didik harus naik sesuai dengan gambar tangga tersebut, pada kotak bergambar tangga tersebut, tetapi jika peserta didik berdiri di kotak yang terdapat gambar ular, maka peserta didik harus turun sesuai dengan gambar ular tersebut. Pada kotak bergambar tangga dan ular, tidak ada kartu pertanyaan untuk peserta didik atau bisa dikatakan bonus bagi peserta didik.
- e) Jika peserta didik pertama dari kelompok pertama sudah bermain, permainan dilanjutkan oleh peserta didik pertama dari kelompok lain. permainan dilakukan dengan cara yang sama. Pada langkah ini dengan catatan peserta didik yang bermain menaruh pion di kotak yang sudah ditempati tadi.
- f) Jika peserta didik pertama dari setiap kelompok sudah bermain, permainan dilanjutkan oleh peserta didik kedua dari setiap kelompok dengan mengambil pion dan menaruh di kotak yang ditempati. Begitupun seterusnya.
- g) Jika ada peserta didik dari suatu kelompok sudah menjawab lima pertanyaan, maka peserta didik tersebut tetap melanjutkan permainan, tetapi tanpa menjawab pertanyaan lagi.

- h) Jika ada peserta didik dari suatu kelompok sudah mencapai *finish* terlebih dahulu, maka kelompok tersebut akan mendapatkan *reward* (hadiah). Bagi kelompok yang belum mencapai *finish*, permainan akan tetap dilanjutkan. Akan tetapi, jika peserta didik yang belum selesai menjawab lima pertanyaan, tetapi sudah mencapai *finish*, maka harus mundur sesuai dengan dadu yang dilempar sebelumnya.
- 8) Jika semua peserta didik sudah bermain, lembar jawaban tes hasil belajar dikumpulkan kepada peneliti.

Media pembelajaran ular tangga berbasis kenampakan alam Indonesia ini dikembangkan dengan tujuan untuk menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, memberikan semangat kepada peserta didik untuk lebih giat belajar, dan menjadikan peserta didik lebih berani dalam mengemukakan pendapat.

3. Pembelajaran IPS

- a. Tematik, Tema 1, Sub Tema 2, Pembelajaran 4

Di Indonesia saat ini menerapkan sistem pendidikan kurikulum 2013. Ada empat aspek yang dinilai oleh guru dalam menggunakan kurikulum 2013, yaitu aspek spiritual, aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotorik). Pembelajaran yang dilakukan dalam kurikulum 2013 adalah menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik disajikan dengan memetakan beberapa disiplin ilmu menjadi suatu tema.

Sutirjo dan Sri Istuti Mamik dalam Sungkono (2006:52) berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Pembelajaran tematik memiliki karakteristik yang berpusat pada peserta didik dalam proses pembelajarannya. Hal ini dipertegas oleh Sungkono (2006:52), bahwa karakteristik pembelajaran tematik antara lain :

- 1) Berpusat pada peserta didik
- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik.

Menurut Saputri & Mawardi (2017:104), “Implementasi kurikulum 2013 di sekolah dasar dilakukan dengan mengacu pada daftar tema yang telah ditentukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia”. Peserta didik pada kelas 5 akan mempelajari sembilan tema, salah satunya adalah tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia). Tema tersebut memiliki tiga subtema, yakni subtema 1 (organ gerak hewan), subtema 2 (manusia dan lingkungan), dan subtema 3 (lingkungan dan manfaatnya). Masing-masing subtema terdiri dari enam pembelajaran. Subtema yang digunakan oleh peneliti adalah subtema 2 dengan memilih pembelajaran 4 untuk dijadikan penelitian. Pembelajaran 4 memiliki tiga muatan, salah satunya adalah muatan IPS.

b. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Supriatna (2009:1) menjelaskan, “Ilmu Pengetahuan Sosial merujuk pada kajian yang memusatkan perhatiannya pada aktivitas kehidupan manusia”. Namun, pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang diri sendiri dan manusia lain, mempelajari tentang kehidupan di masyarakat (nilai, norma, budaya, dll.), dan mempelajari tentang fenomena alam yang terjadi di dunia.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam dunia pendidikan disebut Pendidikan IPS dan diajarkan secara berbeda-beda untuk masing-masing jenjang, yakni secara terpadu untuk jenjang sekolah dasar, secara terpisah untuk jenjang sekolah menengah, dan di perguruan

tinggi IPS dipelajari untuk mengembangkan pembelajaran IPS di sekolah dan penilaian di lingkungan masyarakat.

Secara umum, tujuan IPS tidak hanya memberikan sebuah pengetahuan, namun IPS juga berfungsi sebagai pendidikan. Sehingga, dalam pendidikan, IPS tidak hanya memberikan pengetahuan dan konsep-konsep saja kepada peserta didik, melainkan diharapkan dapat peserta didik dapat mengembangkan keterampilannya, terutama terhadap keterampilan sosialnya. Berdasarkan Kurikulum 2004 dalam Kartono, dkk. (2009:30), untuk tingkat SD menyatakan bahwa Pengetahuan Sosial, bertujuan untuk :

- 1) Mengajarkan konsep-konsep dasar sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan, pedagogis, dan psikologis.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan proses.
- 3) Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Meningkatkan kemampuan bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional maupun global.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tentang Standar Isi dan Standar Kelulusan (2006:159), “Ruang lingkup pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Dasar terdiri dari : a) manusia, tempat, dan lingkungan; b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; c) sistem sosial dan budaya; dan d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

IPS dalam dunia pendidikan diajarkan dengan mempelajari fakta kehidupan nyata di masyarakat serta hubungan antar manusia, pengalaman, permasalahan, lingkungan fisik atau alam yang dihubungkan dari berbagai disiplin ilmu dengan tidak hanya mengutamakan pengetahuan yang diterimanya, namun juga mengutamakan keterampilannya. Hal ini dilakukan untuk menunjang

peserta didik supaya mampu berpikir kritis, rasional, dan analisis dalam pembelajaran.

c. Materi Kenampakan Alam Indonesia

Indonesia merupakan negara yang memiliki wilayah yang sangat luas, sehingga kenampakan alam di Indonesia sangat beragam. Kenampakan alam merupakan kekayaan alam yang terlihat di muka bumi. Materi yang akan dibahas pada materi kenampakan alam Indonesia ini akan disesuaikan dengan materi yang ada di buku siswa, tetapi isi dari materi juga dirujuk dari ensiklopedia dan atlas dunia. Adapun kenampakan alam Indonesia yang akan dibahas adalah gunung, lembah, bukit, sungai, dataran rendah, dan pantai yang ada di delapan pulau Indonesia.

1) Gunung

Gunung merupakan bukit yang besar dan tinggi. Gunung memiliki tinggi lebih dari 600 meter di atas permukaan laut (Wati & Hurriyati, 2009:26). Berikut ini adalah beberapa nama-nama gunung :

Tabel 2.1 Nama-nama Gunung

No.	Nama Gunung	Lokasi
1.	Kelud, Semeru, Merbabu, Slamet	Pulau Jawa
2.	Sibayak, Sinabung, Dempo, Kerinci	Pulau Sumatera
3.	Niut, Raya, Besar, Bakayan	Pulau Kalimantan
4.	Lokan, Malino, Watuwila, Kombuna	Pulau Sulawesi
5.	Rinjani, Kelimutu	Kepulauan Nusa Tenggara
6.	Sahuwai, Kapalamadan, Waloolon	Kepulauan Maluku
7.	Trikora, Jayawijaya, Mandala	Pulau Papua
8.	Agung, Batukau	Pulau Bali

Sumber : Heritage (1997)

2) Lembah

Lembah merupakan kenampakan alam yang dikelilingi oleh pegunungan atau perbukitan dan memiliki area tanah rendah (Firmansyah, Ramdani, & Suharya, 2009:7). Berikut ini adalah beberapa nama-nama lembah :

Tabel 2.2 Nama-nama Lembah

No.	Nama Lembah	Lokasi
1.	Kijang, Dieng, Posong, Selo	Pulau Jawa
2.	Harau, Anai, Sianok	Pulau Sumatera
3.	Kahung, Danum	Pulau Kalimantan
4.	Bada, Biru, Ramma	Pulau Sulawesi
5.	Rinjani, Hijau Lombok, Bola Palelo	Kepulauan Nusa Tenggara
6.	Aliamoto, Agro, Manusela	Kepulauan Maluku
7.	Baliem	Pulau Papua
8.	Pantunan, Tukad Melangit	Pulau Bali

Sumber : Wati & Hurriyati (2009)

3) Bukit

Bukit merupakan salah satu kenampakan alam yang lebih tinggi dari permukaan tanah di sekelilingnya (Firmansyah, Ramdani, & Suharya, 2009:6). Berikut ini adalah beberapa nama-nama bukit :

Tabel 2.3 Nama-nama Bukit

No.	Nama Bukit	Lokasi
1.	Sumedang, Kidul, Teletubbies	Pulau Jawa
2.	Pasai, Kerinci, Barisan	Pulau Sumatera
3.	Lintang, Batu Dinding, Saran	Pulau Kalimantan
4.	Bone, Barui, Jabal Nur	Pulau Sulawesi
5.	Batu Hidung, Mando'o, Pegasingan	Kepulauan Nusa Tenggara
6.	Durian, Faramadiahi, Tidore	Kepulauan Maluku
7.	Arfak, Karang, Sontiri	Pulau Papua
8.	Asah, Jambul, Buluh	Pulau Bali

Sumber : Firmansyah, Ramdani, & Suharya (2009)

4) Sungai

Sungai merupakan aliran besar yang membawa air dari tempat tinggi ke tempat rendah pada ketinggian permukaan air laut (Gifford, 2006:18). Berikut ini adalah beberapa nama-nama sungai :

Tabel 2.4 Nama-nama Sungai

No.	Nama Sungai	Lokasi
1.	Ciliwung, Serayu, Brantas	Pulau Jawa
2.	Wayla, Asahan, Batanghari	Pulau Sumatera
3.	Kapuas, Jelasi, Barito	Pulau Kalimantan
4.	Randangan, Palu, Watumakale	Pulau Sulawesi
5.	Nanga Reo, Powu, Bukapiting	Kepulauan Nusa Tenggara
6.	Apu, Castelo, Marikrubu	Kepulauan Maluku

7.	Kumandant, Lorent, Mamberamo	Pulau Papua
8.	Ayung, Penet, Telaga Waja	Pulau Bali

Sumber : Heritage (1997)

5) Dataran Rendah

Dataran rendah merupakan bagian daratan dari permukaan bumi yang memiliki ketinggian 0-200 meter di atas permukaan laut (Wati & Hurriyati, 2009:27). Umumnya, dataran rendah dialiri oleh sungai yang panjang dan besar. Berikut ini adalah beberapa nama-nama dataran rendah :

Tabel 2.5 Nama-nama Dataran Rendah

No.	Nama Dataran Rendah	Lokasi
1.	Surakarta, Semarang, Madiun	Pulau Jawa
2.	Singkil, Meulaboh, Angkola	Pulau Sumatera
3.	Pangkalabun, Ketapang, Selor, Lereng pegunungan Meratus	Pulau Kalimantan
4.	Ujung Pandang, Gowa, Maros, Selayar	Pulau Sulawesi
5.	Lombok, Sumbawa, Flores	Kepulauan Nusa Tenggara
6.	Wilayah Ambon pesisir pantai, wilayah kabupaten Maluku Tenggara, Pulau Seram bagian Timur	Kepulauan Maluku
7.	Pesisir Selatan Papua, Pesisir Arafura, Pesisir Trans Fly, Pesisir Teluk Papua	Pulau Papua
8.	Tabanan, Gianyar, Buyan, Batur, Buleleng	Pulau Bali

Sumber : Heritage (1997)

6) Pantai

Pantai merupakan perbatasan antara daratan dan lautan yang dihantam oleh angin dan ombak (Baines, Borton, & Cooper, 2009: 227). Indonesia memiliki banyak pantai. Berikut ini adalah beberapa nama-nama pantai :

Tabel 2.6 Nama-nama Pantai

No.	Nama Pantai	Lokasi
1.	Pengandaran, Karimun Jawa, Parang Tritis	Pulau Jawa
2.	Air Manis, Cermin, Kasih	Pulau Sumatera
3.	Derawan, Maratua, Sangalaki	Pulau Kalimantan
4.	Bunaken, Losari, Nirwana	Pulau Sulawesi
5.	Losiana, Senggigi, Gili Trawangan	Kepulauan Nusa Tenggara
6.	Namalatu, Sapopei, Natsepi	Kepulauan Maluku
7.	Raja Ampat, Bosnik, Harlem	Pulau Papua
8.	Sanur, Kuta, Tanah Lot	Pulau Bali

Sumber : Wati & Hurriyati (2009)

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti mengangkat judul "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia pada Kelas V di Sekolah Dasar", dengan mencari referensi penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dikaji, diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yumarlin MZ (2013), mengangkat judul *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar*. Hasil penelitian yang didapatkan adalah produk permainan ular tangga ini mampu melibatkan anak secara aktif minimal indera penglihat dan pendengaran dan mengali kembali sisi kognitif dan jiwa kompetensi anak yaitu melalui teks, gambar dan suara sehingga menarik perhatian anak melanjutkan permainan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rifqi Fatihatul Karimah, dkk. (2014), mengangkat judul *Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika untuk Siswa Smp/Mts Kelas VIII*. Penelitian ini divalidasi oleh dosen sebagai ahli materi dan ahli media, serta dinilai oleh guru fisika untuk menilai produk yang dikembangkan. Hasil validasi dari dosen ahli untuk materi adalah 77,14% yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan layak digunakan dalam media pembelajaran ular tangga fisika, sedangkan untuk media adalah 94,00% yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan siap diujicobakan kepada siswa. Penilaian produk oleh guru fisika dinilai oleh dua penilai dari sekolah yang berbeda. Hasil penilaian media pembelajaran ular tangga fisika oleh guru (*reviewer*) I yaitu 86,83% dan guru (*reviewer*) II yaitu 84,39%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga fisika sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hasil ujicoba media pembelajaran ular tangga fisika di masing-masing sekolah berbeda. Hasil ujicoba pada kelompok kecil di kedua sekolah adalah 100% yang menunjukkan bahwa media ini memiliki kriteria sangat baik, artinya siswa sangat setuju apabila ular

ular tangga fisika digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Hasil ujicoba kelompok besar di sekolah I (SMPN 2 Gondangrejo) adalah 100%, dimana siswa menyatakan bahwa media ular tersebut memiliki kriteria sangat baik yang artinya bahwa siswa sangat setuju apabila media tersebut digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah, sedangkan hasil ujicoba kelompok besar di sekolah II (MTsN Gondangrejo) adalah 80% siswa menyatakan ular tangga memiliki kriteria sangat baik dan 20% lainnya memiliki kriteria baik, artinya siswa menyatakan setuju apabila media ini digunakan di sekolah. Akan tetapi, kekurangan dari media ini adalah adanya kesesuaian *background* pada papan ular tangga dan kartu soal kurang kontras, sehingga siswa kurang konsentrasi dalam membaca soal. Selain itu, penggunaan soal terlalu banyak, sehingga alokasi waktu untuk satu kali pertemuan kurang cukup.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Amilia Pramita dan Rudiana Agustini (2016), mengangkat judul *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI SMA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. Hasil penelitiannya ditunjukkan dengan data persentase validasi isi, validasi konstruk, respon siswa, dan hasil belajar (*pre test* dan *post test*). Hasil validasi isi sebesar 85%, dimana persentase tersebut memiliki kategori sangat baik, artinya permainan ular tangga dari segi isi (soal dan bahasa) yang digunakan dalam permainan sesuai dengan usia dan tingkatan siswa, serta mudah dipahami. Hasil validasi konstruk sebesar 93%, dimana persentase tersebut memiliki kategori sangat baik, artinya permainan ular tangga layak digunakan pada pembelajaran materi senyawa hidrokarbon. Kepraktisan permainan ular tangga berdasarkan angket respon siswa dengan persentase rata-rata sebesar 93% dengan kriteria sangat baik, artinya siswa memiliki antusias untuk melakukan pembelajaran dengan memainkan permainan ular tangga pada materi senyawa hidrokarbon. Keefektivan permainan ular tangga dilihat dari hasil belajar siswa (*pre test* dan *post test*). *Pre test* menunjukkan hasil 100% tidak tuntas, sedangkan setelah dilakukan permainan ular tangga, siswa

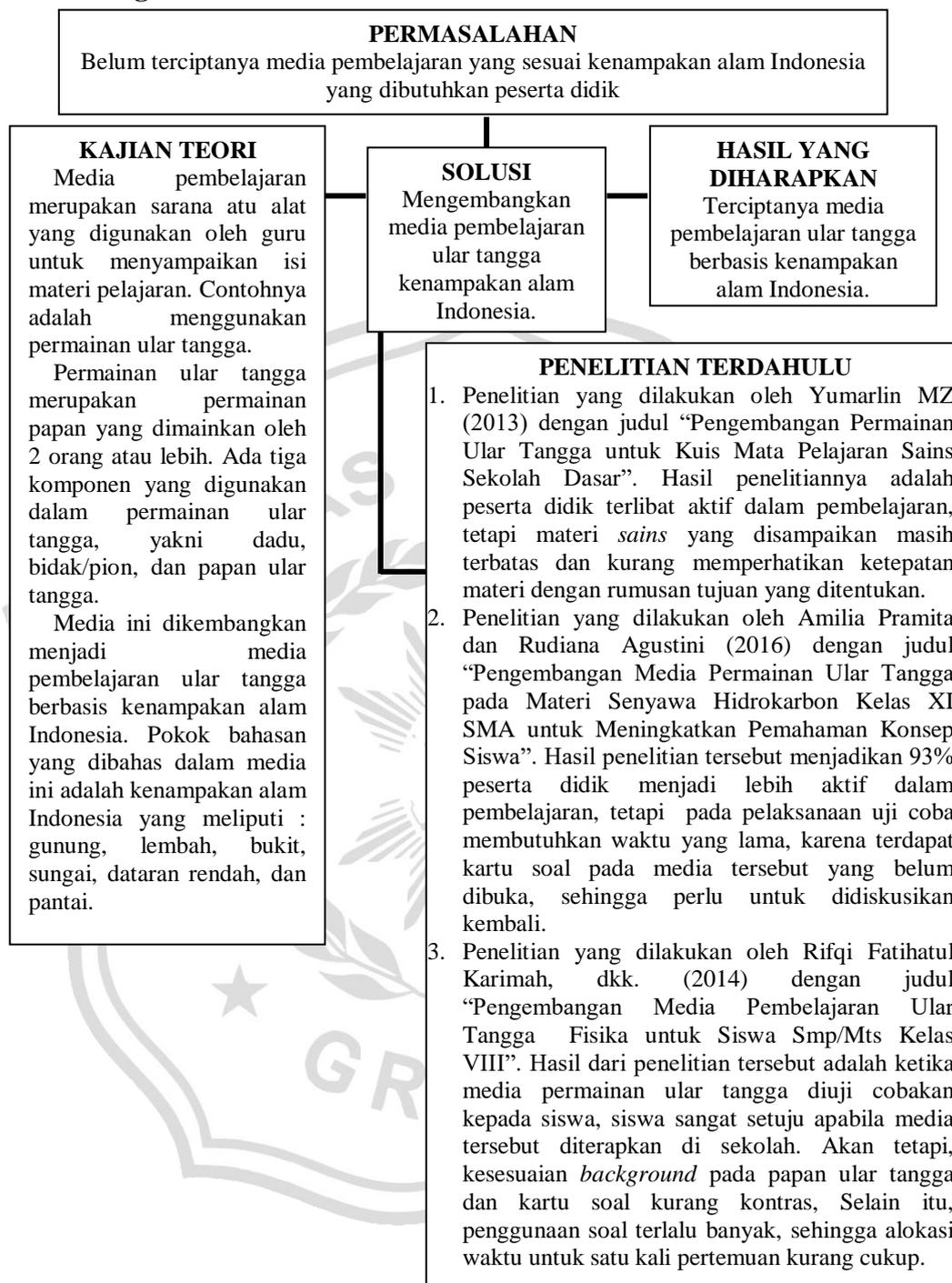
diberikan *post test* dan hasilnya meningkat, yakni 10 dari 12 siswa termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase 17% tidak tuntas dan 83% tuntas. Akan tetapi, kekurangan dari media ini adalah pada pelaksanaan uji coba menggunakan media ular tangga tersebut membutuhkan waktu yang lama, karena terdapat kartu soal pada media tersebut yang belum dibuka, sehingga perlu untuk didiskusikan kembali

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rifqi Afandi (2015), mengangkat judul *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. Hasil penelitiannya adalah motivasi belajar peserta didik meningkat 66,7% pada aspek keaktifan belajar dan semangat belajar, sedangkan aspek ketertarikan motivasi belajar peserta didik meningkat 70%. Sedangkan hasil belajar siswa meningkat 40% dari 55% peserta didik yang mencapai nilai dibawah KKM menjadi 100%, sehingga peserta didik tersebut mencapai nilai di atas KKM.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Aris Prasetyo Nugroho, dkk. (2013) dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya*. Hasil penelitiannya adalah media pembelajaran berupa permainan ular tangga memiliki hasil rata-rata penilaian akhir para ahli (ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa) sebesar 87,778% dengan kriteria sangat baik, artinya bahwa media ini layak untuk digunakan di sekolah. Hasil angket siswa jika ditinjau dari motivasi belajar siswa sebesar 6,943%, dimana persentase tersebut menunjukkan adanya peningkatan terhadap motivasi siswa dalam belajar.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Citra Enggar Prastiwi (2014) dengan judul *Pengembangan Media Ular Tangga Perencanaan Karier dalam Bimbingan Kelompok pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 17 Surabaya*. Hasil penelitian dari pengembangan media ini dilihat dari hasil pengisian angket oleh ahli materi, ahli media, calon pengguna, dan dua

siswa. Hasil dari ahli materi sebesar 82,31% dengan kriteria valid, artinya media tersebut dinyatakan sangat layak dan tidak perlu dilakukan revisi. Hasil dari ahli media sebesar 85,89% dengan kriteria sangat baik, artinya media tersebut dinyatakan sangat layak dan tidak perlu revisi. Hasil dari calon pengguna sebesar 80,12% dengan kriteria baik, artinya media dinyatakan layak dan tidak perlu revisi. Hasil dari dua siswa sebesar 85,83%, artinya media tersebut sangat layak dan tidak perlu revisi.



C. Kerangka Pikir



Bagan 2.1 Kerangka Pikir