

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran tersusun atas dua kata yaitu media dan pembelajaran. Kata media merupakan bahasa Latin dari bentuk jamak kata medium secara harfiah artinya “perantara atau penyalur”, maka dapat diartikan bahwa media adalah wahana untuk menyalurkan informasi belajar dan pesan.<sup>1</sup> Yeti dan Siti menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guru supaya mudah dalam penyampaian materi dan menjadi faktor keberhasilan dalam pembelajaran.<sup>2</sup> Desya dan Erlina juga berpendapat bahwa media pembelajaran termasuk sarana pendidikan sebagai alat perantara menerapkan pembelajaran untuk memperjelas informasi yang diajarkan guna mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

Menurut Aminah media pembelajaran adalah segala sesuatu yang disampaikan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan maupun informasi kepada peserta didik secara efektif sehingga peserta didik dapat memahami materi.<sup>4</sup> Sedangkan Firdiana berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat baik perangkat keras atau perangkat lunak yang bisa membantu pada proses pembelajaran sehingga dengan mudah materi dan pesan tersampaikan pada peserta didik secara lebih baik dan sempurna merangsang minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)* (Bandung: Alfabeta, 2017).

<sup>2</sup> Istiadah and Khabibah, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung.”

<sup>3</sup> Desya Rossa Deviana And Erlina Prihatnani, “Pengembangan Media Monopoli Matematika,” *JRPM* 3, no. 2 (2018).

<sup>4</sup> Siti Aminah, “Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Palopo” (IAIN Palopo, 2021).

<sup>5</sup> Firdiana, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Sma Negeri 29 Jakarta.”

Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan suatu alat yang menghubungkan antara konsep pembelajaran yang abstrak ke konsep pembelajaran yang nyata atau secara konkret untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat empat subansi dalam media pembelajaran yaitu pertama, dipergunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, serta bahan ajar pada peserta didik. Kedua, bermacam-macam jenis komponen pada lingkungan belajar untuk merangsang pembelajaran. Ketiga, suatu alat fisik yang bisa dijadikan rangsangan serta menyalurkan pesan kepada peserta didik untuk belajar. Keempat, bermacam-macam bentuk komunikasi baik secara audio, visual, dan cetak yang bisa memberikan rangsangan untuk belajar pada peserta didik.<sup>6</sup>

Menurut Brayana dan Bayu pada pembelajaran khususnya matematika dibutuhkan media yang inovatif dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar matematika melalui rangkaian cara yang tepat, menyenangkan, tidak membosankan, serta menumbuhkan semangat berkompetisi. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting untuk diterapkan dalam proses belajar karena pada media pembelajaran memberikan proses belajar dengan cara konkret dan lebih membimbing.<sup>7</sup>

Untuk memilih media pembelajaran yang baik dan cocok untuk digunakan terdapat beberapa karakteristik media pembelajaran menurut Arsyad dalam Dewi dan Erlina yaitu mempunyai kesesuaian dengan tujuan, praktis dan luwes, terampil serta mampu menggunakan, pengelompokan sasaran, bermutu teknis.<sup>8</sup> Dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa karakteristik menurut Arsyad dalam Fauzan sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 6-7.

<sup>7</sup> Bryan Pudji and Bayu Bagus, "Pengembangan Media Pembelajaran PERMUTASI ( Permainan Ular Tangga Berbasis Materi ) Matematika SMP Kelas VIII," *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2021), <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30738/union.v9i1.9195>.

<sup>8</sup> Dewi Larasati and Erlina Prihatnani, "Pengembangan Media Championship Track Math Untuk Pembelajaran Spldv Pada Jenjang SMP," *Jurnal Mitra Pendidikan* 2, no. 1 (2018).

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media hendaknya selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa. Hal ini diperlukan agar proses pembelajaran berjalan secara efektif.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Kriteria ini menuntun para guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- d. Guru tampil menggunakannya. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.<sup>9</sup>

Penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar yaitu ular tangga, maka pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran ular tangga untuk mengetahui keefektivitasan dalam menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa. Dalam pembuatan instrument penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan karakteristik menurut Arsyad tersebut

---

<sup>9</sup> Ahmad Fauzan, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dalam Bentuk Permainan Ular Tangga Pada Perpangkatan Dan Bentuk Akar," *Disertasi, IAIN Bukit Tinggi*, 2019.

untuk dijadikan pedoman atau rujukan penilaian indikator-indikator dalam angket validasi ahli dan respond peserta didik karena untuk mengetahui apakah produk media yang dikembangkan sudah sesuai memenuhi karakteristik sebuah media pembelajaran dan layak untuk digunakan.

## 2. Ular Tangga Matematika

Proses pembelajaran di sekolah yang menggunakan media pembelajaran dimana peserta didik dapat berperan aktif dan menyenangkan jarang dijumpai di sekolah. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan peserta didik adalah dengan cara bermain sambil belajar. Pada saat bermain terjadi juga proses belajar, sehingga dari bermain peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan secara menarik dan peserta didik dapat berperan aktif yaitu, media pembelajaran ular tangga. Ular tangga termasuk permainan tradisional yang hingga saat ini permainan ular tangga masih digemari oleh anak-anak karena permainan ini mudah dan menyenangkan untuk dimainkan. Ular tangga matematika merupakan jenis permainan papan yang bisa diaminkan dua orang atau lebih, permainan ini dimainkan dengan cara sederhana yaitu dengan melempar dadu dan menjalankan pion yang sesuai dengan jumlah hasil lemparan dadu tersebut. Desain dari papan permainan ular tangga ini terdapat gambar-gambar yaitu gambar ular, gambar tangga, dan gambar-gambar lainnya yang sesuai dengan tema ular tangga tersebut.<sup>10</sup>

Desain ular tangga yang menarik serta peraturan permainan yang mudah dan menyenangkan menjadikan ular tangga digemari anak-anak, oleh karena itu ular tangga dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran untuk peserta didik supaya dapat menyerap pelajaran dengan baik. Implementasikan pelajaran pada permainan ular tangga ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, terlebih pada pembelajaran matematika yang terkesan rumit dan membosankan. Dengan aturan maian yang menyenangkan pada

---

<sup>10</sup> Aminah, "Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Palopo."

permainan ular tangga akan memnjadikam pembelajaran matematika menjadi menyenangkan serta tidak membosankan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Yeti dan Siti media pembelajaran ular tangga matematika dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran karena telah memenuhi kriteria media yang berkualitas baik, serta hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran yang digunakan efektif dilihat dari hasil postes yaitu 82,35%.<sup>11</sup> Proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran ular tangga matematika khususnya pada materi aritmatika sosial menjadikan peserta didik dapat memahami cakupan materi tentang aritmatika sosial serta dapat menumbuhkan jiwa kewirausahaan.

Permainan ular tangga ini sudah ada pada adab ke-2 SM di India yang ditemukan oleh guru spirutual agama Hindu. Pada zaman dulu di India permainan ini memiliki beberapa nama yaitu *leela*, *vaikuntapali* dan tangga keselamatan. Selanjutnya permainan ini sampai ke Victoria, Inggris dalam bentuk versi terbaru yang diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Di tahun 1943 pertama kalinya permainan ini masuk ke Amerika yang diperkenalkan oleh Milton Bradley. Di Amerika permainan ini diberi nama “*Snakes and Ladders*” yang artinya “Ular Tangga”.<sup>12</sup>

Menurut penjelasan tersebut permainan ini merupakan jenis permainan papan yang didesain kotak-kotak kecil serta dilengkapi dengan gambar-gambar ular dan tangga. Teknis memainkannya cukup mudah dan sederhana sehingga dapat digunakan dalam media pembelajaran. Karakteristik permainan ular tangga secara umum yaitu:

1. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan
2. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih
3. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil
4. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular

---

<sup>11</sup> Yeti Istiadah and Siti Khabibah, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung,” *Cartesian*, no. 20 (2021), <https://doi.org/10.33752/cartesian.v1i1.2077>.

<sup>12</sup> Larasati and Prihatnani, “Pengembangan Media Championship Track Math Untuk Pembelajaran Spldv Pada Jenjang SMP.”



5. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain
6. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan pionnya, dan secara bergiliran melemparkan dadu
7. Pion dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya
8. Bila pion pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik ke ujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular
9. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir<sup>13</sup>

Bentuk ular tangga pada umumnya seperti gambar berikut :

**Gambar 2.1 Bentuk ular tangga secara umum**

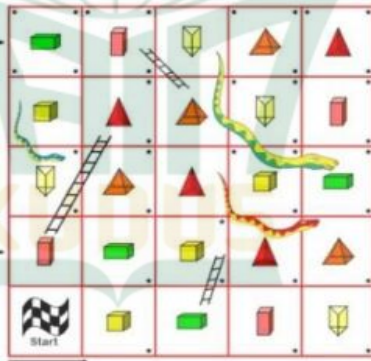


(Sumber : <https://www.hitekno.com/internet/2018/12/22/173000/permainan-> )

<sup>13</sup> Larasati and Prihatnani, “Pengembangan Media Championship Track Math Untuk Pembelajaran Spldv Pada Jenjang SMP”.

Permainan ular tangga yang asik dan menyenangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di inovasikan dengan menambahkan materi-materi pembelajaran dengan pengembangan desain yang bertujuan untuk lebih menarik perhatian peserta didik. Pengembangan media pembelajaran ular tangga telah dilakukan oleh beberapa peneliti, diantaranya *big snake and ladders game* yang merupakan pengembangan dari ular tangga dimana papan permainan dibuat dengan ukuran 300 cm x 300 cm menggunakan bahan Flexi China yang memiliki 48 kotak terdiri dari kotak larangan, kotak kartu, kotak ular, kotak tangga.<sup>14</sup> Penelitian dan pengembangan selanjutnya yaitu PERMUTASI (Permainan Ular Tangga Berbasis Materi) dengan ukuran 35 cm x 35 cm yang dicetak menggunakan kertas tebal, terdiri dari 25 kotak yang setiap kotak bergambar bangun ruang sisi lengkung dan terdapat kotak tangga dan kotak ular. Pada setiap kotak terdapat kartu yang berisi materi-materi dan juga soal yang harus dijawab.<sup>15</sup> Berikut gambaran bentuk media pembelajaran pada penelitian terdahulu:

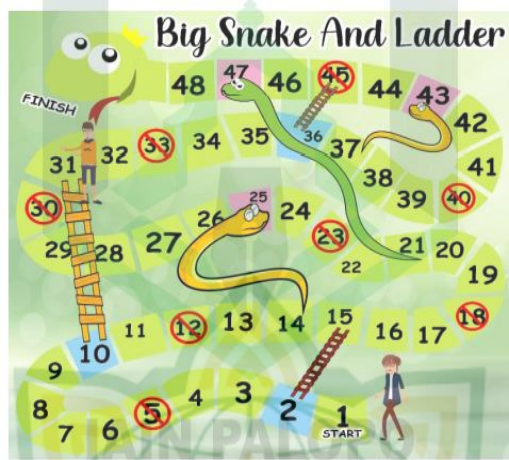
**Gambar 2.2 Bentuk media pembelajaran penelitian terdahulu**



(Sumber: Pengembangan Media Pembelajaran  
**PERMUTASI (Permainan Ular Tangga Berbasis Materi)**  
[p 41])

<sup>14</sup> Aminah, “Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Palopo.”

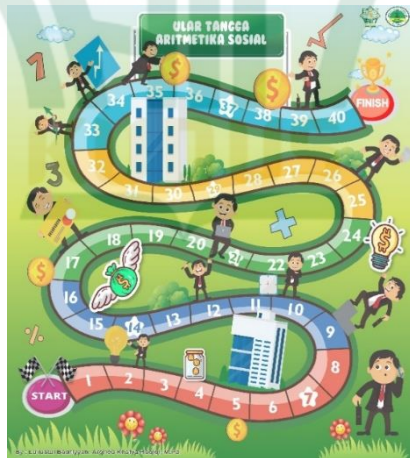
<sup>15</sup> Pudji and Bagus, “Pengembangan Media Pembelajaran PERMUTASI ( Permainan Ular Tangga Berbasis Materi ) Matematika SMP Kelas VIII.”



(Sumber: Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake And Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Palopo[p 44])

Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan terhadap media pembelajaran ular tangga. Berikut gambar produk yang akan dibuat:

**Gambar 2.3 Ular tangga Aritmatika Sosial**



Perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang akan dilakukan yaitu desain papan ular tangga dengan ukuran 42 cm x 32 cm, memiliki 42 kotak yang terdiri dari lima



level, setiap level berisi satu sub materi, dan peraturan permainan yang berbeda.

### 3. Aritmatika Sosial

Ilmu matematika berperan penting dalam membantu menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada kegiatan jual beli. Kegiatan jual beli (perdagangan) ini tidak lepas dari masalah keuntungan dan kerugian. Seorang penjual tidak ingin mengalami kerugian dan menginginkan keuntungan yang banyak, akan tetapi bertolak belakang dengan pembeli yang menginginkan harga yang murah. Permasalahan tersebut merupakan salah satu contoh yang berkaitan dengan aritmatika sosial. Maka pada penelitian kali ini menggunakan materi aritmatika sosial untuk membantu menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari serta dapat menanamkan jiwa-jiwa kewirausahaan atau membentuk karakter wirausaha pada peserta didik.

Aritmatika adalah pengkajian bilangan bulat positif menggunakan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi aritmatika sosial membahas tentang perhitungan yang berhubungan dengan dunia perekonomian.<sup>16</sup> Aritmatika sosial terdapat dalam salah satu bab pembelajaran matematika, pokok-pokok bahasan dalam aritmatika sosial meliputi harga jual, harga beli, diskon, presentase keuntungan dan kerugian, bunga tunggal, pajak, bruto, netto, dan tara.

Muslika berpendapat bahwa aritmatika sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diterapkan pada kehidupan sehari-hari seperti saat di tempat kerja atau dalam bertansaksi lainnya. Sangat dibutuhkannya keterampilan matematika sosial dalam kehidupan sehari-hari baik saat di rumah maupun di tempat kerja, hal ini menandakan bahwa penyampaian materi matematika terutama pada materi aritmatika sosial pada pendidikan harus bisa dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik dapat menerapkan dan memanfaatkan dengan baik pada kehidupan sehari-hari.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Giyarti, *Modul Pengayaan MATEMATIKA (Untuk SMP/MTs 1b)* (Jakarta Selatan: CV Graha Pustaka, 2021).

<sup>17</sup> Muslika, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII C SMP Negeri 1 Mumbulsari Jember Pada Materi Aritmatika Sosial Dengan Model

Menurut Paramitha dalam Ayu Mayang mendefinisikan aritmatika sosial adalah bagian dari matematika yang membahas perhitungan keuangan dalam perdagangan dan kehidupan sehari-hari beserta aspek-aspeknya. Materi ini dapat dipelajari siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada kelas VII di semester 1. Isi dari materi Aritmatika Sosial membahas tentang (1) untung dan rugi; (2) harga jual dan harga beli; (3) rabat dan diskon; (4) bruto, neto, dan tara; (5) bunga tunggal.<sup>18</sup> Murniningsih dan Ita juga berpendapat bahwa aritmatika sosial berhubungan dengan materi jual beli seperti diskon, keuntungan dan kerugian, serta semua hal yang berkaitan dengan perdagangan.<sup>19</sup>

Meneru penjelasan diatas aritmatika sosial adalah salah satu materi yang terdapat dalam pelajaran matematika SMP kelas VII semester dua yang membahas tentang perhitungan-perhitungan sosial, permasalahan jual beli dalam kehidupan sehari-hari. Ini menandakan bahwa aritmatika sosial saling berhubungan dengan dasar kewirausahaan. Pada materi aritmatika sosial terdapat KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) sebagai berikut:

**Tabel 2.1 KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) Aritmatika Sosial**

KI (Kompetensi Inti)	KD (Kompetensi Dasar)
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.9 Mengenal dan menganalisis berbagai situasi terkait aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal,

React (Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring),” *Kadikma* 5 (2014), <https://doi.org/10.19184/kdma.v5i1.1280>.

<sup>18</sup> Ayu Mayang Sari, Novi Susanti, and Chika Rahayu, “Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Materi Aritmatika Sosial Kelas VII” 4, no. 2 (2018).

<sup>19</sup> Murniningsih and Ita, “Aitmatika Sosial Dalam Perspektif Masyarakat Banjar,” *UIN Antasari Banjarmasin*, no. 6 (2016).

<p>4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori</p>	<p>presentase, bruto, netto, dan tara)</p> <p>4.9 Menyelesaikan masalah berkaitan dengan aritmatika sosial (penjualan, pembelian, potongan, keuntungan, kerugian, bunga tunggal, presentase, bruto, netto, dan tara)</p>
---	--

Terdapat beberapa pokok-pokok pembelajaran yang harus dicapai menurut KD diatas dalam materi aritmatika sosial. Pada penelitian kali ini pokok-pokok pembelajaran yang digunakan yaitu penjualan, pembelian, diskon, keuntungan, dan kerugian. Diskon adalah potongan harga pada saat transaksi jual beli. Salah satu tujuan dari diskon yaitu sebagai ajang promosi atau untuk menarik minat pembeli.<sup>20</sup> Sedangkan keuntungan dan kerugian adalah hasil pengurangan antara harga jual dikurangi harga beli, apabila hasilnya tidak negatif berarti mengalami keuntungan dan apabila hasilnya negatif berarti mengalami kerugian. Adapun beberapa kriteria penentuan keuntungan, kerugian, ataupun impas sebagai berikut:

- a. Apabila harga jual lebih tinggi dari harga beli, maka penjual dikatakan mendapat keuntungan
- b. Apabila harga jual lebih rendah dari harga beli, maka penjual dikatakan mengalami kerugian
- c. Apabila harga jual sama dengan harga beli, maka penjual dikatakan impas.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Ary Astuti Wulandary, *Modul Pengayaan Matematika (Untuk SMP/MTs Kelas VII)* (Jakarta Selatan: CV Graha Pustaka, 2021), 19.

<sup>21</sup> Astuti Wulandary, *Modul Pengayaan Matematika (Untuk SMP/MTs Kelas VII)*,(Jakarta Selatan: CV Graha Pustaka, 2021), 17.

#### 4. *Edupreneurship*

*Edupreneurship* merupakan gabungan dari dua kata dalam bahasa Inggris yaitu *education* dan *entrepreneurship*. Kedua kata ini dijadikan satu dengan maksud menciptakan makna baru. Adapun secara harfiah dalam *An English – Indonesia Dictionary* karya John M. Echols dan Hassan Shadily, makna *education* adalah pendidikan dan *entrepreneurship* adalah kewirausahaan.

*Edupreneurship* erat kaitannya dengan *entrepreneurship* yang memuat 3 hal penting, yaitu: *creativity innovation* (pembauran daya cipta), *opportunity creation* (kesempatan berkreasi) dan *calculated risk taking* (perhitungan risiko yang diambil). Jika *entrepreneurship* diartikan dalam 3 hal tersebut, maka dapat dikatakan bahwa setiap manusia terlahir sebagai *entrepreneur* dengan potensi pembaharu yang kreatif, pencipta peluang yang handal dan pengambil risiko yang berani.<sup>22</sup>

Dalam buku *Pengembangan Edupreneurship* menjelaskan bahwa *edupreneurship* adalah usaha kreatif atau inovatif dengan melihat atau menciptakan peluang dan merealisasikannya menjadi sesuatu yang memiliki nilai tambah.<sup>23</sup> Amnia Salma berpendapat bahwa *edupreneurship* merupakan salah satu kegiatan kewirausahaan di bidang pendidikan yang dapat memiliki 2 arti yakni pengembangan sekolah menuju sekolah yang diminati masyarakat umum atau pengembangan alat penunjang pembelajaran dengan tujuan merubah sistem pembelajaran supaya peserta didik mampu mencapai tujuan dalam belajar.<sup>24</sup>

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *edupreneurship* adalah kegiatan kewirausahaan yang bergerak pada bidang pendidikan dengan memberikan inovasi inovasi baru dibidang pendidikan untuk meningkatkan nilai kewirausahaan. Inovasi tersebut dapat berupa sistem pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, dan

---

<sup>22</sup> Salma, "Penerapan Edupreneurship Melalui Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika 'Raja BIMA (Rajin Belajar Bilangan Prima).'"

<sup>23</sup> Endang Mulyatiningsih, Sugiyono, and Sutriyati Purwanti, *Pengembangan Edupreneurship Sekolah Kejuruan*, 2014, 12.

<sup>24</sup> Salma, "Penerapan Edupreneurship Melalui Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika 'Raja BIMA (Rajin Belajar Bilangan Prima).'"

pengembangan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Dalam penelitian kali ini, *edupreneurship* yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran ular tangga matematika untuk meningkatkan jiwa kewirausahaan peserta didik yang diintegrasikan dengan konten pendidikan.

*Edupreneurship* atau pendidikan kewirausahaan bermanfaat untuk meningkatkan dan membangun jiwa kewirausahaan peserta didik, mengurangi angka pengangguran, terciptanya generasi terampil dan berkompeterasi tinggi. Untuk menanamkan dan menumbuhkan jiwa-jiwa wirausaha pada peserta didik terdapat beberapa tahapan yaitu :

- a. Transformasi pola pikir kepada sesuatu yang positif, pada sikap dan motif untuk berubah ke arah yang lebih baik
- b. Transformasi cara berpikir, dari sekadar mengandalkan logika menjadi pikiran yang kreatif dan inovatif
- c. Action, ketika pola pikir sudah berubah dan cara berpikir telah dibenahi, tahap selanjutnya ialah beraksi yakni menunjukkan keterampilan untuk mencari peluang dalam menuangkan kreativitas dan inovasi<sup>25</sup>

Tahapan tersebut merupakan salah satu cara untuk mencapai indikator-indikator kewirausahaan. Dalam kewirausahaan terdapat beberapa indikator diantaranya:

- a. Inovasi  
Inovasi menjadi faktor penting untuk menunjukkan ciri dari kewirausahaan. Dengan inovasi ini memberikan gambaran untuk para pengusaha supaya munculnya ide-ide baru, pembaruan, eksperimentasi, dan proses kreatif yang dapat menghasilkan produk, layanan, atau proses teknologi baru. Inovasi adalah suatu proses dengan belajar secara kontinu, melakukan pencarian, dan menghasilkan produk baru.
- b. Proaktif  
Proaktif merupakan kecenderungan untuk melakukan suatu tindakan sehingga bisa berpengaruh pada suatu lingkungan atau suatu keadaan. Pada penelitian ini proaktif dalam media pembelajaran ular tangga yaitu peserta didik aktif

---

<sup>25</sup> Andrew Shandy Utama dkk, *EDUPRENEURSHIP*, Pertama (Solok, Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021),61-62. <https://www.reserchgate.net/publication/351449766>.



ikut serta dalam media pembelajaran, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

- c. Pengambilan resiko  
Pengambilan resiko merupakan suatu tindakan yang berdasarkan prediksi yang logis dan akurat serta yang dipilih dari berbagai alternatif pilihan yang paling menguntungkan. Resiko diklompokkan dalam 3 klompok dalam konteks kewirausahaan yaitu resiko pribadi, resiko sosial, dan resiko psikologis. Dalam hal ini peserta didik diajarkan untuk berani dalam menghadapi berbagai masalah dan rintangan yang terjadi.
- d. Agresif berkompetisi  
Agresif berkompetitif merupakan upaya untuk bersaing berkompetisi mendapatkan yang paling utama untuk mengungguli pesaingnya. Dalam hal ini peserta didik dapat meningkatkan jiwa berkompetisi dan jiwa pantang menyerah dalam menghadapi berbagai masalah.
- e. Otonomi  
Otonomi mengacu pada tindakan independent dari individu atau tim menimbulkan ide-ide kreatif atau visi dan melaksanakannya sampai terwujudnya ide dan visi tersebut. Dalam hal ini kemampuan dan kemauan diri sendiri diarahkan untuk mengejar peluang.<sup>26</sup>

Penelitian yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk mengetahui menumbuhkan *edupreneurship* peserta didik. Dalam pembuatan instrument penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan Indikator kewirausahaan untuk dijadikan pedoman atau rujukan penilaian pada indikator-indikator dalam angket validasi *edupreneurship* dan respond peserta didik karena untuk mengetahui apakah produk media yang dikembangkan sudah sesuai indikator-indikator kewirausahaan.

## B. Penelitian Terdahulu

Peneliti melakukan kajian pustaka untuk mengetahui persamaan dan perbedaan terhadap penelitian yang dilakukan oleh peneliti

---

<sup>26</sup> Wesly Tumbur ML Tobing, "Indikator Kewirausahaan," Kewirausahaan S1 STEKOM, 2022, <http://kewirausahaan-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Indikator-Kewirausahaanb9cc0a8c51d81f5ef1a75ad2fa70f5482ad0e3e6>.

sebelumnya yang relevan dengan membandingkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terkait media pembelajaran ular tangga matematika pada materi aritmatika sosial untuk meningkatkan Edupreneurship kelas VII SMP/MTs. Adapun penelitian terdahulu yaitu:

1. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PERMUTASI (Permainan Ular Tangga Berbasis Materi) Matematika SMP Kelas VIII” oleh Bryan Pudji Hartono dan Bayu Bagus Riyandiarto. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis materi matematika. Metode yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D dengan divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli evaluasi, guru dan siswa. Hasil dari penelitian ini menyatakan produk yang dihasilkan termasuk dalam kriteria “sangat baik” yang artinya produk dapat digunakan sebagai bentuk inovasi dalam proses belajar.<sup>27</sup>
2. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Big Snake and Ladders Games* Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo” oleh Siti Aminah yang bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *Big Snake and Ladders Games* pada materi bilangan bulat siswa kelas VII SMP dan untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Big Snake and Ladders Games* pada materi bilangan bulat. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang dilakukan di SMP Negeri 1 Palopo, yang divalidasi oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli evaluasi, guru. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa validasi dari tim validator berada pada kategori sangat valid yang berarti bahwa produk tersebut sudah siap untuk di uji cobakan.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Bryan Pudji and Bayu Bagus, “Pengembangan Media Pembelajaran PERMUTASI ( Permainan Ular Tangga Berbasis Materi ) Matematika SMP Kelas VIII,” *UNION: Jurnal Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2021): 35–48, <http://dx.doi.org/10.30738/union.v9i1.9195>.

<sup>28</sup> Siti Aminah, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG SNAKE AND LADDERS GAMES PADA MATERI BILANGAN BULAT SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 PALOPO” (Disertasi, IAIN Palopo, 2021).

3. Penelitian dengan judul Penerapan *Edupreneurship* Melalui Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika “RAJA BIMA (Rajin Belajar Bilangan Prima)” oleh Amnia Salma. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi game edukasi RAJA BIMA (Rajin Belajar Bilangan Prima) sebagai hasil dari penerapan *edupreneurship*. Metode yang digunakan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4-D. Dari hasil pengujian aplikasi ini mendapatkan 91% sangat baik dari ahli materi, 94% sangat baik dari ahli media dan ahli *edupreneurship*, serta mendapat respond 85% sangat setuju dari 10 peserta didik, yang artinya hasil dari penelitian ini aplikasi yang dikembangkan layak disebut sebagai aplikasi edukasi sebagai penerapan dari *edupreneurship*.<sup>29</sup>
4. Penelitian dengan judul “Pengembangan Jiwa *Edupreneurship* Melalui Kepemimpinan Yang Demokratis Di Lembaga Pendidikan” oleh Thriska Afifandasari, Subiyantoro pada tahun 2022. Tujuan dari penelitian ini untuk mendiskripsikan pengembangan jiwa *edupreneurship* melalui kepemimpinan yang demokratis di lembaga pendidikan dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada peserta didik. Metode yang digunakan yaitu studi literatur dengan pendekatan kualitatif. Hasil pembahasan penelitian ini yaitu pengembangan jiwa *edupreneurship* dan kepemimpinan demokratis, menumbuhkan jiwa *edupreneurship* melalui *teaching factory*, menumbuhkan jiwa *edupreneurship* melalui bussines center.<sup>30</sup>
5. Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia Dan Wondershare Quiz Creator Materi Aritmatika Sosial Kelas VII” oleh Tri Wahyun, Khusnul Khotimah, M. Farid Nasrulloh Pada tahun 2021. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE dengan analisis data kuantitatif. Validator penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, dan peserta didik, dengan sampel peserta didik kelas VII SMPN 4 Jombang. Tujuan penelitian yaitu mengetahui proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Camtasia dan

---

<sup>29</sup> Salma, “Penerapan *Edupreneurship* Melalui Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika ‘Raja BIMA (Rajin Belajar Bilangan Prima).’”

<sup>30</sup> Thriska Afifandasari and Subiyantoro, “Pengembangan Jiwa *Edupreneurship* Melalui Kepemimpinan Yang Demokratis Di Lembaga Pendidikan,” *Jurnal Eduscience (JES)* 9, no. 1 (2022).

Wondershare Quiz Creator materi aritmatika sosial, mengetahui bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Camtasia dan Wondershare Quiz Creator materi aritmatika sosial. Ketuntasan belajar peserta didik menunjukkan presentase 68,7% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang diteliti layak untuk digunakan dalam pembelajaran aritmatika sosial.<sup>31</sup>

6. Penelitian dengan judul “Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-comic Aritmatika Sosial Dimasa Pandemi Covid-19” oleh Yosse Andreas Batu-Bara, Zetriuslita, Agus Dahlia, Leo Adhar Effendi pada tahun 2021. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan minat belajar siswa terhadap penggunaan media E-comic pada materi aritmatika sosial selama masa pandemi Covid-19. Sampelnya yaitu peserta didik kelas VII SMP yang diambil secara random berjumlah 15 peserta didik, dengan jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan 80,67% yang artinya media yang digunakan efektif terhadap minat belajar siswa selama masa pandemi Covid-19.<sup>32</sup>

**Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu yang Relevan**

No	Penelitian terdahulu yang relevan	Perbedaan	Persamaan
1.	Bryan Pudji Hartono dan Bayu Bagus Riyandiarso pada tahun 2021 “Pengembangan Media Pembelajaran PERMUTASI (Permainan Ular	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu materi penelitian, tujuan penelitian, dan desain	Persamaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian, model penelitian, dan pengembangan media

<sup>31</sup> Tri Wahyuni, Khusnul Khotimah, and M Farid Nasrulloh, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia Dan Wondershare Quiz Creator Materi Aritmatika Sosial Kelas VII,” *Ed-Humanistics* 06 (2021).

<sup>32</sup> Batu-bara, Dahlia, and Effendi, “Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E-Comic Aritmatika Sosial Dimasa.”

	Tangga Berbasis Materi) Matematika SMP Kelas VIII”	penelitian yang digunakan.	pembelajaran yang digunakan
2.	Siti Aminah pada tahun 2021 “Pengembangan Media Pembelajaran Big Snake and Ladders Games Pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo”	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu materi penelitian, tujuan penelitian, desain penelitian, dan model penelitian yang digunakan	Persamaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian, dan pengembangan media pembelajaran yang digunakan
3.	Amnia Salma pada tahun 2018 “Penerapan <i>Edupreneurship</i> Melalui Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Matematika “RAJA BIMA (Rajin Belajar Bilangan Prima)”	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu materi penelitian, tujuan penelitian, dan pengembangan media pembelajaran yang digunakan	Persamaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian, model penelitian, dan implementasi <i>edupreneurship</i> melalui media pembelajaran
4.	Thriska Afifandasari, Subiyantoro pada tahun 2022 “Pengembangan Jiwa <i>Edupreneurship</i> Melalui Kepemimpinan Yang Demokratis Di Lembaga Pendidikan”	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian, model penelitian yang digunakan	Persamaan dalam penelitian ini yaitu pengembangan jiwa <i>edupreneurship</i> pada lembaga pendidikan



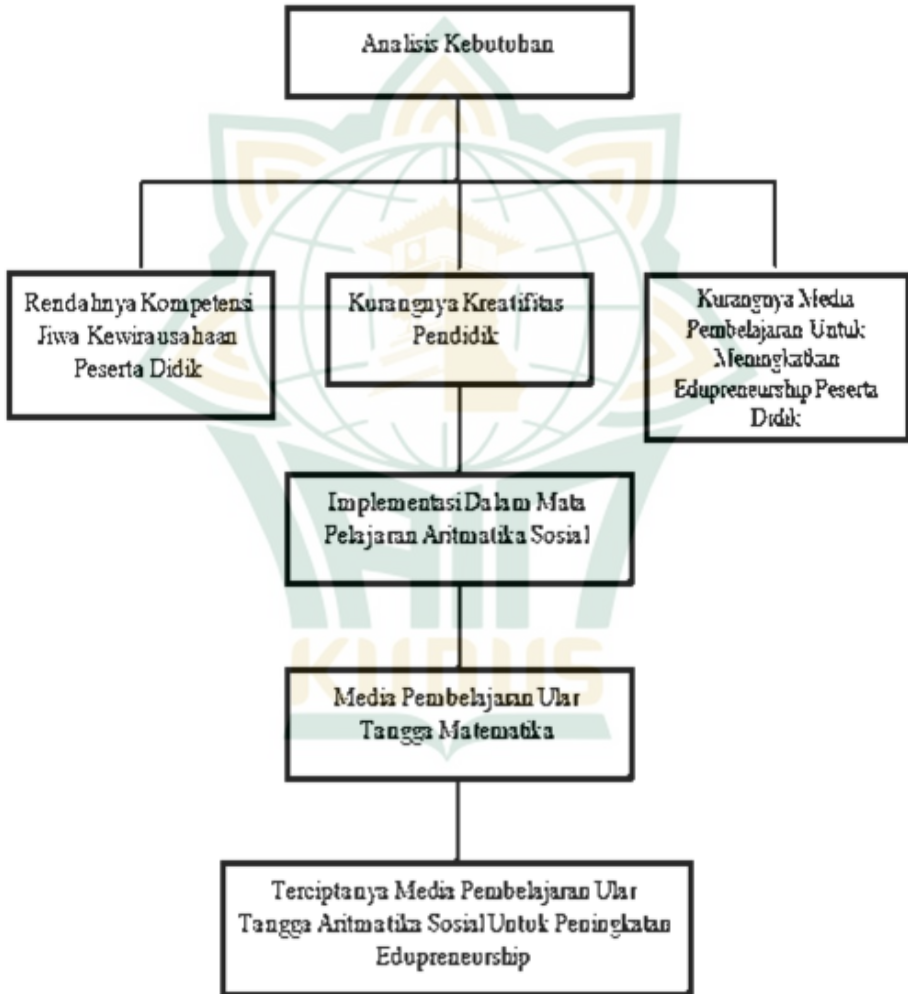
5.	Tri Wahyu, Khusnul Khotimah, M. Farid Nasrulloh Pada tahun 2021 “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia Dan Wondershare Quiz Creator Materi Aritmatika Sosial Kelas VII”	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu model penelitian, dan pengembangan media pembelajaran yang digunakan	Persamaan Persamaan dalam penelitian ini yaitu materi penelitian, dan metode penelitian yang digunakan
6.	Yosse Andreas Batu-Bara, Zetriuslita, Agus Dahlia, Leo Adhar Effendi pada tahun 2021 “Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran E- comic Aritmatika Sosial Dimasa Pandemi Covid- 19”	Perbedaan dalam penelitian ini yaitu model penelitian, tujuan penelitian, mediap pembelajaran yang digunakan	Persamaan Persamaan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian, materi penelitian yang digunakan

Relevansi penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada pengembangan media pembelajaran, pembuatan produk, tujuan penelitian, metode penelitian, materi yang digunakan dan penerapan *edupreneurship*. Masing-masing penelitian ada yang menjadi dasar patokan maupun pengembangan lebih lanjut. Terdapat perbedaan antara penelitian-penelitian diatas dengan penelitian sekarang yaitu subjek penelitian, pokok bahasan, dan materi yang digunakan. Subjek yang digunakan oleh penulis yaitu siswa tingkat menengah atau SMP/MTs pada materi pokok aritmatika sosial. Pada penelitian pengembangan ini produk yang dihasilkan dikhususkan untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs semester genap.

**C. Kerangka Berpikir**

Penelitian kali ini akan mengembangkan media pembelajaran ular tangga matematika dengan materi pokok aritmatika sosial menggunakan model 4D dengan tahapan *define, design, development and dissemination*. Adapun alur kerangka pikir penelitian ini sebagai berikut:

**Gambar 2.4 Kerangka berpikir**



Saat ini permasalahan di Indonesia begitu kompleks, salah satu tantangan bangsa Indonesia adalah bagaimana mempersiapkan generasi muda supaya bisa bersaing di era global. Permasalahannya yaitu meningkatnya jumlah pengangguran dikarenakan sempitnya lapangan pekerjaan. Jiwa-jiwa kewirausahaan ditanamkan semenjak usia sekolah, dengan melalui pendidikan kewirausahaan yang merupakan salah satu program Kementerian Pendidikan Nasional dengan tujuan membangun dan mengembangkan manusia yang berjiwa kreatif, inovatif, sportif, dan wirausaha.

Untuk meningkatkan kewirausahaan di Indonesia, salah satu usaha yang dilakukan dibidang pendidikan terutama bagi peserta didik supaya memiliki jiwa-jiwa kewirausahaan adalah dengan mengimplementasikan secara terpadu dengan kegiatan-kegiatan pendidikan di sekolah. Program pendidikan kewirausahaan disekolah di implementasikan melalui berbagai aspek salah satunya pendidikan kewirausahaan terintegrasi di dalam mata pelajaran.<sup>33</sup> Pengimplementasian ini dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran supaya dapat meningkatkan kualitas peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan perlu dilakukan penelitian terlebih dahulu supaya dapat mengetahui kelayakan media tersebut.

#### **D. Pertanyaan Peneliti**

Pertanyaan penelitian yang diusukan berdasarkan jenis dan metode penelitian yang digunakan diantaranya:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ular tangga edupreneurship pada materi aritmatika sosial?
2. Bagaimana pengumpulan data untuk mengetahui kualitas media pembelajaran ular tangga edupreneurship pada materi aritmatika sosial?
3. Bagaimana kualitas kelayakan ular tangga edupreneurship pada materi aritmatika sosial?
4. Bagaimana respon penggunaan media pembelajaran ular tangga edupreneurship pada materi aritmatika sosial?

---

<sup>33</sup> May Shinta Rachmawati, "Penanaman Pendidikan Kewirausahaan Di Tingkat Pendidikan Dasar," *Patinews.com*, 2020, <https://www.patinews.com/penanaman-pendidikan-kewirausahaan-di-tingkat-pendidikan-dasar/>.

5. Apakah pengguna bisa memahami dengan mudah cara menggunakan media pembelajaran ular tangga edupreneurship pada materi aritmatika sosial?

