

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (wasail) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.²

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media Pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, televise, computer dan lain sebagainya.³

Media adalah sebuah sarana alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2015), 3.

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 3.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 4.

pembelajaran berlangsung.⁴ Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar sebagai suatu bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik agar dapat belajar dengan baik.⁵ Pembelajaran tidak hanya terbatas pada event-event yang dilakukan oleh guru, tetapi mencakup semua events yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar yang meliputi kejadian-kejadian yang diturunkan dari bahan-bahan cetak, gambar, program radio, televisi, film, *slide* maupun kombinasi dari bahan-bahan tersebut. Kegiatan pembelajaran merupakan kondisi eksternal kegiatan yang antara lain dilakukan oleh guru dalam mengondisikan seseorang untuk belajar.⁶

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik. Sehingga tidak bosan dalam belajar, meninggikan semangat belajar dan memudahkan dalam memahami pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Pengelompokan Media Pembelajaran

Secara umum ada tiga jenis media pembelajaran yang perlu diketahui, yaitu:⁷

- 1) Media audio (dapat didengar), yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan pendengaran. Bahan pelajaran yang diterima pembelajaran melalui media yang mengandalkan pengalaman pendengaran.

⁴ Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3-4.

⁵ Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, (Jogjakarta: Arruz Media, 2015), 16.

⁶ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 4-5.

⁷ Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 25-26.

- 2) Media visual (dapat dilihat), yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan penglihatan. Bahan pelajaran yang diterima pembelajaran melalui media yang mengandalkan pengalaman penglihatan.
- 3) Media audio-visual (didengar dan dilihat), yaitu media yang digunakan dengan mengandalkan pengalaman penglihatan dan pendengaran sekaligus.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengelompokan media pembelajaran ada tiga jenis, yaitu suatu sarana atau alat yang digunakan dalam memahami peserta didik berupa alat yang dapat didengar, dapat dilihat, dan dapat didengar dan dapat dilihat sekalipun.

c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu pembelajaran untuk:⁸

- 1) Mudahnnya proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan semangat dan keaktifan peserta didik.
- 2) Meningkatkan proses pembelajaran dengan tepat.
- 3) Mengaitkan antara materi pelajaran dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi peserta didi dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan adanya media pembelajaran merupakan untuk memudahkan proses pembelajaran di kelas yang mulanya jenuh membosankan menjadi menenangkan, efesien, dan dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik meskipun berada di dalam kelas.

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran bagi pengajar dan pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran yaitu,

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar

⁸ Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 5.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih mudah dipahami peserta didik, serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi (metode ceramah) melalui ucapan guru, peserta didik tidak mudah bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.⁹

Dapat disimpulkan bahwa manfaat adanya media pembelajaran adalah pembelajaran lebih menarik, lebih jelas sehingga mudah dipahami peserta didik, bervariasi, dan aktif dalam proses pembelajaran.

d. Prinsip-prinsip Pemilihan menggunakan Media Pembelajaran

Setelah mengetahui manfaat media pembelajaran, langkah selanjutnya adalah menentukan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Pertimbangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran menjadi hal yang sangat penting, karena media yang dipilih harus sesuai dengan:¹⁰

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang diinginkan.
- 2) Pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media harus menjadi bagian dalam keseluruhan proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisien pembelajaran peserta didik.
- 3) Pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

⁹ Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 5

¹⁰ Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 6-7.

Menurut Hujair Ah Sanaky mengutip pendapat dari Dick dan Carey, bahwa kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:¹¹

- 1) Tersedia sumber setempat, artinya apabila media tersebut tidak tersedia, maka harus dibeli atau dibuat sendiri
- 2) Tersedianya dana, tenaga, dan fasilitas
- 3) Kepraktisan dan ketahanan media untuk jangka waktu yang lama, artinya dapat digunakan dalam kondisi apapun dan waktu kapanpun, serta mudah dibawa kemana-mana sesuai dengan keperluan
- 4) Faktor efektivitas dan efisien biaya, apabila dimanfaatkan untuk jangka waktu yang relatif lama

2. Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa 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 bergambar ular dan tangga.¹²

Tidak ada bentuk standar dipapan permainan ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan sendiri papan mereka dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlain. Setiap pemain memulai permainan dengan meletakkan bidaknya dikotak pertama (biasanya kotak sudut kiri bawah), kemudian secara bergiliran pemain melempar dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Jika bidak pemain berhenti di ujung bawah sebuah tangga, bidak tersebut dapat langsung pergi ke ujung tangga. Bila bidak berhenti di kotak dengan gambar ekor ular, maka mereka harus turu ke kotak di ujung bawah ular.

Pemenang adalah pemain yang bidaknya mencapai kotak terakhir terlebih dahulu. biasanya bila seorang

¹¹ Hujair Ah Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 38

¹² Husna, *100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dan Keakraban*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2009), 145-146.

pemain mendapatkan angka 6 dari dadu yang dilempar, mereka mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu. Jika tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya. Giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan menggunakan lemparan dadu. Tujuan pemain adalah bagaimana mencapai kotak nomor 100 secepat mungkin.¹³

Bentuk dadu seperti bentuk dadu ular tangga pada umumnya, yaitu berbentuk kubus disertai titik-titik. Sedangkan bidak berfungsi sebagai penunjuk posisi bermain. Pada permainan ular tangga yang di khususkan untuk pembelajaran bidak bisa diganti dengan alat-alat seperti kertas yang didesain menyerupai bidak pada umumnya.¹⁴ Akan tetapi dalam penelitian ini peserta didik yang maju bermain yang menjadi bidaknya. Permainan ular tangga ini sangat sederhana dan tidak memerlukan tempat yang luas. Bisa dimainkan di teras rumah, di dalam rumah atau mana saja yang penting teduh.

Jadi media pembelajaran ular tangga merupakan sarana atau alat peraga pembelajaran yang menggunakan media papan/kertas yang terbagi dalam kotak-kotak kecil yang memiliki tangga dan ular yang dimainkan secara bersamaan oleh beberapa individu yang bergabung dalam suatu kelompok, untuk menjadi pemain pemenang dengan mencapai kotak paling akhir.

b. Langkah-langkah menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Jika pemain ada 2 atau 3 anak diperlukan selembar kertas untuk mencatat masing-masing nilai yang diperbolehkan. Untuk menentukan siapa yang bernilai lebih dulu bisa dengan cara “hompipah” dan “sut”.

¹³ Amiroh Nur Khayatun, “Efektivitas Teknik Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi” (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 25 Diakses Pada Tanggal 12 Juni 2020 <https://eprints.uny.ac.id/pdf>.

¹⁴ Yasin Yusuf & Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia, 2011), 23-24.

Anak yang pertama kali menang bisa mulai bermain. Menurut Sri Mulyani, langkah-langkah menggunakan permainan ular tangga antara lain,¹⁵

- 1) Anak meletakkan kerujut pada kotak pertama di lembar kertas Ular Tangga.
- 2) Lalu memasukkan dadu ke dalam gelas kecil. Setelah dikocok-kocok lebih dulu, dadu dijatuhkan perlahan. Pada permukaan sisi dadu akan terlihat berapa bintik yang muncul. Jika bintiknya ada 6, maka anak tadi akan menggeser kerucut pada kotak ular tangga sebanyak 6 langkah. Jika bintiknya 4, maka ia menggeser kerucut 4 langkah mengikuti angka yang terdapat pada kotak lembar Ular Tangga.
- 3) Apabila posisi kerucut berada pada kotak bergambar tangga, maka kerucut dinaikkan hingga ujung tangga, disitu terdapat angka berapa. Dadu dikocok lagi berapa bintiknya, kerucut digeser berapa langkah sesuai bintik pada dadu. Jika kerucut berada pada kotak bergambar kepala ular, maka kerucut diturunkan mengikuti ular hingga pada ekornya berada dikotak angka berapa. Pemain berhenti bermain dan mencatat angka akhir yang diperbolehkan.
- 4) Selanjutnya pemain melakukan hal yang sama dengan bergantian seperti anak pertama tadi. Dari hasil catatan siapa nanti yang paling tinggi nilainya, dialah pemenangnya.

Menurut Yasin Y. & Umi A, aturan menggunakan permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran matematika anatara lain:¹⁶

- 1) Permainan terdiri dari 3 atau 4 orang anggota
- 2) Para pemain memilih satu bidak sebagai jagoannya dan hompimpa untuk menentekan pemain pertama.

¹⁵ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), 122-123.

¹⁶ Yasin Yusuf & Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, 26.

- 3) Lempar mata dadu, pemain pertama yang menjalankan bidak nya dari kotak start. Misalnya pemain memperoleh soal di dalamnya harus dijawab.
- 4) Ketika bidak berada dikotak ular maka harus turun dan jika berada di tangga maka akan naik menuju ke kotak yang dituju tangga tersebut.
- 5) Lakukan dengan bergantian sesuai hompimpa diawal mulai permainan.
- 6) Pemain yang bidaknya berhenti ditangga atau mata dadu berjumlah 6 berhak melempar mata dadu lagi.
- 7) Jika pemain berhenti dikotak yang sama dengan pemain lain, pemain pertama kali yang ada dikotak tersebut tertabrak dan harus mengulang dari kotak start.
- 8) Ketika pemain sudah ada yang menuju ke kotak finish terlebih dahulu maka pemain bidak tersebut pemenangnya.

c. Kelebihan Kekurangan Media Pembelajaran Ular Tangga

1) Kelebihan menggunakan Media Pembelajaran

Manfaat Belajar sambil bermain, Bermain adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, atau mengembangkan imajinasi anak. Dengan permainan, siswa dapat merumuskan pemahaman suatu konsep, kaidah-kaidah, unsur-unsur pokok, proses, hasil, dampak, dan seterusnya. Permainan belajar, jika digunakan dengan bijaksana dapat menghasilkan manfaat sebagai berikut.¹⁷

- a) Menyingkirkan keseriusan yang menghambat Ada keseimbangan antara suasana menyenangkan dan keseriusan. Keseriusan

¹⁷ Yasin Yusuf & Umi Auliya, *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika & Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*, (Jakarta: Visimedia), 2011, 16-17

yang menghambat misalnya keseriusan yang disebabkan oleh ketakutan yang berlebihan.

- b) Menghilangkan Stres dalam lingkungan belajar
Hendak adanya tekanan dalam belajar seperti memperoleh nilai yang tidak memuaskan, mendapatkan hukuman berlebihan, tidak mampu menerima pembelajaran. Hal-hal kecil tersebut yang dengan mudah menyebabkan terjadinya stress dalam belajar dan hal itu harus dihilangkan.
- c) Mengajak orang terlibat penuh
Melatih peserta didik untuk selalu aktif dalam proses pembelajaran. Dengan permainan, anak benar-benar terlibat penuh dalam proses belajar.
- d) Meningkatkan proses belajar
Membangun semangat dalam belajar sambil bermain, peserta didik akan termotivasi untuk mengikuti proses belajar.
- e) Membangun Kreativitas diri
Membangun kreativitas pada diri peserta didik dengan cara bermain sambil belajar. sehingga peserta didik berusaha menjadi pemenang dalam permainan dengan sendinya akan terbentuk kreativitas pada diri peserta didik.
- f) Mencapai Tujuan dengan ketidaksadar
Ketika peserta didik sudah menjadi pemenang dalam belajar sambil bermain, tanpa disadari telah dimasukkan materi dalam permainan tersebut tidak terasa telah paham.
- g) Meraih makna belajar melalui pengalaman
Selalu mengingat pelajaran yang telah diberikan oleh guru. Sehingga ketika ditanya materi yang telah dipelajari, anak akan mampu mengingatnya kembali karena kebermaknaan proses belajar yang dilakukannya.
- h) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar
Peserta didik akan semakin fokus dengan materi yang dimasukkan kedalam permainan. Hal ini di sebabkan oleh rasa tertantang, motivasi, dan semangat yang tinggi.

Menurut Andi Irawan dan Melda Ayu Wardani, Kelebihan media pembelajaran ular tangga, yaitu:¹⁸

- a) Permainan akan melatih kesabaran.
- b) Mampu berimajinasi (membayangkan) secara tinggi.
- c) Mampu mengingatkan peraturan-peraturan yang telah diterapkan dalam permainan.
- d) Mengasah kemampuan pengetahuan.
- e) Melatih kemampuan keterampilan .

2) Kekurangan menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga

Kekurangan media pembelajaran ular tangga menurut Muhammad Asri, Masalah umum menggunakan objek nyata (media visual), antara lain:¹⁹

- a) Jumlah media yang digunakan tidak sesuai dengan jumlah peserta didik.
- b) Media kurang jelas dilihat oleh peserta didik yang ada di belakang dan juga tidak bisa dipegang secara langsung oleh peserta didik.
- c) Memerlukan waktu yang cukup banyak.
- d) Tidak sesuai untuk menjadi pekerjaan rumah, apabila diberikan pekerjaan rumah.

Menurut Ria K. kelemahan media pembelajaran ular tangga sebagai berikut:²⁰

- a) Dapat menimbulkan kejenuhan karena banyaknya pertanyaan yang akan ditemui anak.

¹⁸ Andi Irawan Dan Melda Ayu Wardani, Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Pada Tingkat Menengah Pertama, *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1 No.4(2016):Hlm. 338-348 Di Akses Pada Tanggal 5 Maret 2020 <https://journal2.um.ac.id/Pdf>.

¹⁹ Muhammad Asri Amin, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Nuansa Cendikia), 2013, Hlm.115-116

²⁰ Ria Kurniasih, Media Ular Tangga Jejak Petualang, *Cakrawala Dini* 5 No. 2 (2014) Di Akses Pada Tanggal 12 Juni 2020 <https://10505-21643-1-sm.Pdf>

- b) Akan menimbulkan kejenuhan pada anak yang menunggu giliran permainan.
- c) Keadaan kurang terkontrol akibat kurangnya pengawasan guru dalam proses permainan.
- d) Tanpa pengawasan yang ketat dari guru, akan dapat mudah terjebak dalam permainan ular tangganya saja tanpa bisa menyerap nilai-nilai atau tujuan digunakan media pembelajaran ini.
- e) Media ini tidak cocok digunakan untuk kelas dengan jumlah peserta didik yang besar .

3. Keaktifan Siswa

a. Pengertian Keaktifan Siswa

Keaktifan berasal dari kata dasar aktif yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) artinya giat bekerja dan berusaha, serta mampu beraksi dan bereaksi. Sedangkan arti keaktifan adalah kesibukan atau kegiatan.²¹ Keaktifan siswa belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama pembelajaran dengan mengaktifkan aspek jasmani maupun rohani. Dengan demikian siswa dapat dikatakan aktif ketika dia menunjukkan usahanya untuk memberikan aksi dan reaksi yang sesuai pembelajaran sedang berlangsung.

Indikator keaktifan belajar dalam penelitian ini disesuaikan dengan setting pembelajaran di sekolah yang menjadi objek penelitian. Indikator ini kemudian diklasifikasikan menjadi :

- 1) Murid memperhatikan instruksi
- 2) Bertanya pada guru atau teman jika mengalami kesulitan tentang kegiatan pembelajaran
- 3) Mengungkapkan ide atau pendapat saat berdiskusi
- 4) Ikut serta dalam mengerjakan tugas sesuai instruksi
- 5) Mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik
- 6) Menggunakan alat dan bahan belajar (media pembelajaran).²²

²¹ Admila Rosada, Dkk, *Menjadi Guru Kreatif*, (Yogyakarta: Pt Kanisus, 2018), 64

²² Admila Rosada, Dkk, *Menjadi Guru Kreatif*, 65.

Secara harfiah keaktifan berasal dari kata aktif yang berarti sibuk, giat. Aktif mendapat awalan ke-dan-an, sehingga menjadi keaktifan yang mempunyai arti kegiatan atau kesibukan. Jadi, keaktifan belajar adalah kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun diluar sekolah yang menunjang keberhasilan belajar siswa.²³

Keaktifan adalah kegiatan bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.²⁴ Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antar guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri.

Demikian penjelasan di atas, dapat disimpulkan keaktifan belajar siswa merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang lebih banyak melibatkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dan pengetahuan untuk dibahas dan dikaji dalam pembelajaran di kelas sehingga mereka mendapatkan berbagai pengalaman yang dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar

Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimilikinya. Peserta didik juga dapat berlatih untuk berfikir kritis, dan dapat memecahkan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu guru juga bisa merekayasa sistem

²³ Sri Hartini, “Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Siswa Dengan Metode Simulasi Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Kesehatan Lingkungan Kelas Iii Mi Sudirman Kupang Ambarawa Kabupaten Semarang” (Skripsi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2015), 26 Diakses Pada Tanggal 23 Desember 2019 [https://Core.Ac.Uk.Pdf](https://core.ac.uk/).

²⁴ Nugroho Wibowo, Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari, *Jurnal Electronics, Informatics, And Vocational Education (Elinvo)*, 1, No. 2(2016):129 Di Akses Pada Tanggal 10 Juni 2020 <https://10621-31234-1-Pb.Pdf>.

pembelajaran secara sistematis, sehingga merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Donni Juni P. berpendapat bahwa faktor-faktor yang dapat menumbuhkan timbulnya keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran adalah:²⁵

- 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada peserta didik).
- 3) Mengingatkan kompetensi belajar kepada peserta didik (tujuan yang ingin dicapai kepada peserta didik).
- 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari).
- 5) Memberikan petunjuk kepada peserta didik cara mempelajarinya.
- 6) Memunculkan aktivitas, peserta didik berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 7) Memberikan umpan balik (*feed back*).
- 8) Melakukan tagihan-tagihan terhadap peserta didik berupa tes, latihan soal, ulangan harian sehingga kemampuan peserta didik selalu terpantau dan terukur.
- 9) Menyimpulkan setiap materi yang di sampaikan di akhir pembelajaran.

Menurut Rico, bahwa faktor yang mempengaruhi keaktifan peserta didik dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu factor internal(faktor dari diri peserta didik), faktor eksternak (faktor dari luar peserta didik), faktor pendekatan. Secara sederhana faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik tersebut diuraikan sebagai berikut:²⁶

²⁵ Donni Juni Priansa, *Manajemen Kelas*, (Bandung: Alfabeta), 154.

²⁶ Rico Harry Prasetyo & Rabiman, Penerapan Metode Diskusi Dengan Bantuan Media Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar, *Jurnal Taman Vokasi* 3 No.2 (2015):683-684 Di Akses Pada Tanggal 13 Juni 2020 <https://jurnal.ustjogja.ac.id/Pdf>.

- 1) Faktor internal peserta didik, merupakan factor yang berasal dari dalam peserta didik itu sendiri, yang meliputi:
 - a) Aspek fisiologis, yaitu kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otak) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran
 - b) Aspek psikologis, belajar pada hakikatnya yaitu proses psikologis. Oleh Karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi belajar peserta didik
- 2) Faktor eksternal peserta didik, merupakan factor dari luar peserta didik yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. Adapun yang termasuk dari factor eksternar antara lain adalah:
 - a) Lingkungan social, meliputi: para guru, para staf administrasi, teman-teman sekelas, serta
 - b) Lingkungan non social, yang meliputi: gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga peserta didik dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik
- 3) Faktor pendekatan belajar, merupakan segala cara strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efesien proses pembelajaran materi tertentu.

c. Bentuk-bentuk Keaktifan Siswa

Suarni berpendapat bahwa keaktifan belajar siswa merupakan aktivitas atau kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar di sekolah. Keaktifan siswa merupakan keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran atau perbuatan akan terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Suarni juga berpendapat keaktifan siswa di bagi menjadi 6 kelompok²⁷, yaitu:

²⁷ Suarni, Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pembelajaran Pkn Melalui Pendekatan Pembelajaran

- 1) Keaktifan visual berhubung dengan membaca, memperhatikan gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, mengamati orang lain bekerja, dan sebagainya.
- 2) Keaktifan lisan(berbicara), yaitu keaktifan dalam menyampaikan pokok-pokok pikiran secara teratur dan bermakna dengan cara mengeluarkan bunyi-bunyi ataupun kata-kata melalui alat ucap manusia.
- 3) Keaktifan mendengarkan (menyimak). Keaktifan mendengarkan berhubungan dengan usaha secara sadar untuk mendengarkan bukan hanya kata-kata yang diucapkan orang lain, tetapi yang lebih penting ialah berusaha memahami pesan yang disampaikan secara menyeluruh.
- 4) Keaktifan menulis: menulis merupakan penggambaran visual tentang pikiran, perasaan, dan ide dengan menggunakan simbol-simbol sistem bahasa penulisannya untuk keperluan komunikasi atau mencatat.
- 5) Keaktifan kelompok : aktif memberi komentar, mengemukakan dengan fakta, memperhatikan orang lain, bersikap terbuka.
- 6) Keaktifan mental : merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-fakto, menemukan hubungan dan membuat keputusan.

4. Mata Pelajaran Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasai perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan

matematika diskrit.²⁸ Untuk itu diperlukan penguasaan matematika di masa depan. Mata Pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisi, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama.

Dalam mengembangkan kemampuan menggunakan matematika dalam pemecahan masalah dan mengkomunikasikan ide atau gagasan dengan menggunakan symbol, table, diagram, dan media lain. Sehingga peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup yang selalu berubah.²⁹ Didalam kehidupan sehari-hari matematika berperan sangat penting dengan peserta didik menjadi sumber daya yang berkualitas dan bermutu.

Menurut Akbar Alvian Matematika merupakan bahan kajian yang memiliki konsep abstrak dan dibangun melalui konsep penalaran deduktif, yaitu kebenaran sebelumnya sudah diterima sehingga keterkaitan antara konsep dalam matematika sangat luas dan jelas.³⁰ Menurut Hasrin Lamote juga menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang tata cara berpikir dan mengelola logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif. Pada matematika diletakkan dasar bagaimana mengembangkan cara berpikir dan

²⁸ Isriani Hardini Dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*, (Yogyakarta: Famili, 2012), 159.

²⁹ Isriani Hardini Dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*, (Yogyakarta: Famili, 2012), 159-160

³⁰ Akbar Alvian, Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Pembelajaran Matematika Realistic Berbantuan Media Mistar Bilangan, *E-Jurnalmitrapendidikan*, 1 No.2(2017):23 Diakses Pada Tanggal 11 Maret 2020 <https://E-Jurnalmitrapendidikan.Com.Pdf>.

bertindak melalui aturan yang disebut dalil (dapat dibuktikan) dan aksioma (tanpa pembuktian).³¹

Dengan demikian dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa, matematika merupakan suatu pelajaran yang tersusun secara teratur, logis berjenjang dari yang paling mudah hingga yang paling rumit tentang tata cara berpikir dan mengelola logika, baik secara dasar bagaimana mengembangkan cara berpikir dan bertindak melalui aturan (rumus-rumus) yang ada untuk menyimpulkan.

b. Tujuan Mata Pelajaran Matematika

Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan menerapkan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat penalaran yang membentuk kesimpulan, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, table, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam

³¹ Hasrin Lamote, Kesulitan-Kesulitan Guru Matematika Dalam Melaksanakan Pembelajaran Kurikulum 2013, *Jurnal Al-Ta'dib*, 10 No.1(2017):59 Di Akses Pada Tanggal 4 Mei 2020 <https://Media.Neliti.Com.Pdf>.

mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.³²

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan dengan adanya mata pelajaran matematika merupakan untuk memahami konsep matematika dan mengaplikasikan, penalaran yang sesuai pola dan sifatnya, memecahkan masalah sesuai model serta memberikan solusi, mengkomunikasikan, menerapkan dalam kehidupan sehari-hari melalui pemecahan masalah.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah diarahkan pada pencapaian kompetensi dasar oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran matematika tidak berorientasi pada penguasaan materi matematika semata, tetapi materi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana peserta didik untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika yang dipelajari di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik.

Ruang lingkup untuk pembelajaran matematika sekolah dasar (SD/MI) kelas V Materi Pecahan sebagai berikut:

Tabel 2.1
Kompensi Dasar dan Indikator

No.	Kompetensi Dasar	Materi	Indikator
1.	3.1 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua	Pecahan	<p>Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung penjumlahan pecahan biasa berpenyebut beda.</p> <p>Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung penjumlahan pecahan biasa, campuran, persen, dan decimal.</p>

³² Isriani Hardini Dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep & Implementasi)*, 160-161.

<p>2.</p> <p>3.2</p>	<p>pecahan dengan penyebut berbeda</p> <p>Menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian pecahan dan</p>		<p>Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung pengurangan dan pembagian pecahan biasa berpenyebut beda.</p>
	<p>Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung penjumlahan dan pengurangan tiga pecahan biasa berpenyebut beda.</p>		
	<p>Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung pengurangan dan penjumlahan pecahan desimal.</p>		
	<p>Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pengurangan pecahan biasa dan campuran dalam kehidupan sehari-hari.</p>		
	<p>Peserta didik dapat menyelesaikan masalah penalaran yang melibatkan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan pecahan biasa dan pecahan campuran dalam kehidupan sehari-hari.</p>		
	<p>Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung perkalian pecahan biasa, campuran, dan decimal.</p>		
	<p>Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung campuran pecahan</p>		
	<p>Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan</p>		
	<p>Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian pecahan dalam kehidupan sehari-hari.</p>		
	<p>Peserta didik dapat menyelesaikan masalah penalaran yang</p>		

desimal	melibatkan operasi hitung perkalian bilangan pecahan biasa, campuran, dan decimal dalam kehidupan sehari-hari.
	Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung penjumlahan pecahan biasa berpenyebut sama.
	Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung penjumlahan pecahan biasa, campuran, persen, dan decimal.
	Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung pengurangan pecahan biasa berpenyebut beda.
	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan dalam kehidupan sehari-hari.
	Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung perkalian pecahan biasa, campuran, dan decimal.
	Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung perkalian dan pembagian pecahan
	Peserta didik dapat menentukan hasil operasi hitung campuran pecahan

d. Karakteristik Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di sekolah dasar berbeda dengan pembelajaran matematika di SMP dan SMA. Pembelajaran matematika SD mempunyai karakteristik sebagai berikut:³³

³³ Almira Amin, Pembelajaran Matematika Sd Dengan Menggunakan Media Manipulasi, *Forum Paedagogik*, 6 No.01(2014):78-79. Di Akses Pada Tanggal 20 Februari 2020 <https://jurnal-iaain-padangsidempuan.ac.id/pdf>.

- 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral
Pendekatan yang selalu menghubungkan suatu topik sebelumnya dalam mempelajari topik matematika berikutnya. Topik baru merupakan pendalaman dari topik sebelumnya. Contoh: benda-benda konkret (nyata) kemudian konsep itu diajarkan kembali dengan bentuk pemahaman.
 - 2) Pembelajaran matematika bertahap
Metode yang dimulai dari konsep yang paling sederhana, sampai kepada konsep yang lebih sulit.
 - 3) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi
Kebenaran matematika merupakan suatu pertanyaan dianggap benar jika didasarkan kepada pertanyaan-pertanyaan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya.
 - 4) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif
Matematika merupakan ilmu deduktif. Contoh: Pada materi bangun datar dan bangun ruang. Pengenalannya tidak dimulai dari definisi, tetapi dimulai dengan memperhatikan contoh-contoh dari bangun tersebut dan mengenal namanya. Menentukan sifat-sifat yang terdapat pada bangun tersebut sehingga didapat pemahaman konsepnya.
 - 5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna
Pembelajaran yang mengutamakan materi daripada hafalan. Setelah memahami materi kemudian peserta didik berlatih menerapkan konsep-konsep yang telah diajarkan oleh guru. Dengan pembelajaran seperti ini, siswa terhindar dari monoton hanya menjelaskan (ceramah). Akan hal itu akan tumbuh kesadaran tentang pentingnya belajar.
-

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika di SD, yaitu pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, pembelajaran matematika bertahap, pembelajaran matematika menganut kenerana konsistensi, pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, dan pembelajaran matematika hendaknya bermakna.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan Windi Dwi Astuti (08311577) “ Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menggunakan Metode Problem Based Learning pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII A MTs Negeri Ngunut Ponorogo”

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, dengan subyek penelitian siswa kelas VIII A MTs Negeri Ngunut Ponorogo berjumlah 20 siswa. Pokok bahasan yang digunakan adalah penerapan demokrasi dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar PKn, mengetahui aktifitas siswa sehubungan dengan mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode problem based learning yaitu diantaranya sering bertanya, menganggapi gagasan teman, dan berpendapat. Sedangkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aktifitas siswa selama pembelajaran secara keseluruhan efektif dengan menggunakan model problem based learning dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa seama mengikuti proses pembelajaran.

Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang dilakukan Windi Dwi Astuti Perbedaan penelitiannya terdapat pada aspek kefokusannya. Penelitian yang dilakukan Windi Dwi Astuti lebih fokus dalam menggunakan model problem based learning mata pelajaran PKn di kelas VIII A MTs Negeri Ngunut Ponorogo. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih fokus dalam kreativitas guru

dalam menggunakan media pembelajaran ular tangga. Relevansi penelitiannya meneliti tentang keaktifan belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan Septiananda Rahmadiani (14210220) "Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang"

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan populasi yang dipilih dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri Palembang. Sedangkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga tergolong tinggi, dinilai dari nilai rata-rata (mean) 87,64. Dengan hasil penelitian tersebut guru mampu menjadi acuan untuk terus mengembangkan kreativitasnya, dengan antusias memanfaatkan media yang telah dibuatnya.

Terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang dilakukan Septiananda Rahmadiani. Perbedaan penelitiannya terdapat pada aspek kefokusannya. Penelitian yang dilakukan Septiananda Rahmadiani lebih focus dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih focus dalam kreativitas guru untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Relevansi penelitiannya meneliti tentang media pembelajaran ular tangga.

3. Penelitian yang dilakukan Abdullah Afif (14422110) "Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menerapkan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak di MTs Negeri 4 Sleman Yogyakarta"

Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan *field research* yang bersifat kualitatif, dengantujuan seorang guru akan membuat suasana menjadi lebih menyenangkan ketika sedang proses pembelajaran dalam kelas. Selain itu, kreativitas guru akan membuat siswa

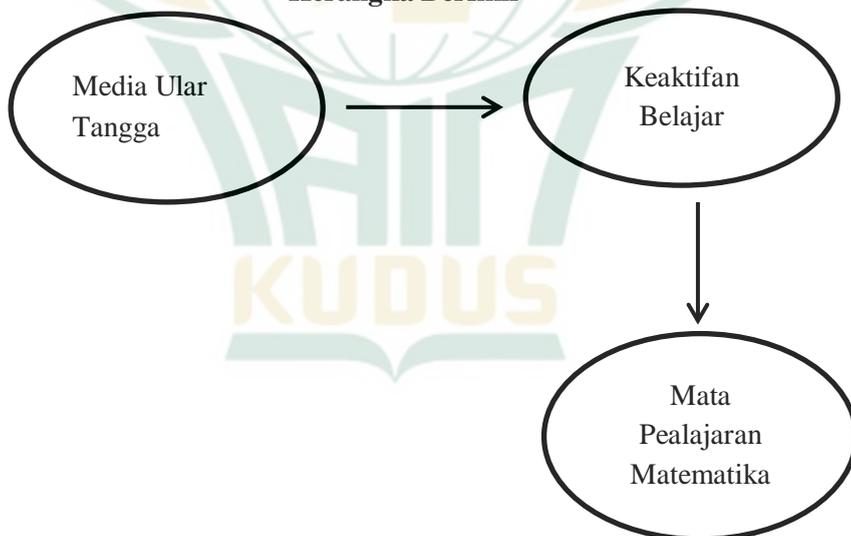
termotivasi dalam belajar, sehingga dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, aktif, kreatif, dan menjadikan guru lebih kreatif.

Terdapat Perbedaan dan persamaan antara penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian yang dilakukan Abdullah Afif. Perbedaannya terdapat pada aspek kefokusannya. Penelitian yang dilakukan Abdullah Afif lebih focus pada Menerapkan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Aqidah Akhlak. Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis lebih focus pada menggunakan media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Relevansi penelitiannya tentang kreativitas guru.

C. Kerangka Berfikir

Adapun bentuk uraian kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 2. 1
Kerangka Berfikir



Berdasarkan bagan di atas, dapat dijelaskan bahwa kreativitas guru merupakan suatu ide atau gagasan baru dalam menentukan sebuah media pembelajaran ular tangga. Dengan menerapkan media pembelajaran ular tangga. Langkah –

langkah dalam menerapkan ular tangga sebagai media pembelajaran, yaitu : Pertama, guru menyampaikan materi yang akan dievaluasi. Kedua, guru membagi anak menjadi dua atau tiga kelompok tergantung dari jumlah anak. Ketiga, guru menyampaikan aturan dalam bermain, seperti dalam permainan ular tangga sama seperti biasanya, namun ketika melempar dadu mendapat kotak angka yang berisikan soal, maka artinya harus menjawab soal terlebih dahulu baru boleh melempar dadu dan boleh jalan lagi, ketika melempar dadu mendapat kotak angka yang berisikan tulisan “coba lagi”, maka artinya mendapat kesempatan untuk melempar dadu lagi, ketika melempar dadu mendapat kotak angka ada tangganya, maka artinya harus naik mengikuti tangga tersebut, dan sebaliknya ketika melempar dadu mendapat kotak angka ada ekor ularnya, maka artinya harus turun mengikuti ekor ular tersebut. Keempat, guru menyampaikan durasi berlangsungnya permainan ular tangga, tergantung tingkat kesulitan soal. Kelima, guru mempersilahkan untuk mulai bermain. Keenam, guru mengevaluasi soal yang telah dicantumkan pada permainan ular tangga. Anak dapat bermain sambil belajar, sehingga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Media pembelajaran ular tangga dapat menjadi perantara atau sarana sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan proses pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan, sehingga dapat menarik perhatian siswa supaya semangat belajar. Dalam mata pelajaran matematika siswa yang dominan lebih tidak menyukai atau lebih tepatnya membenci pelajaran tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga yang telah di rancang oleh guru sendiri sesuai keinginannya, maka siswa akan semangat belajar dan aktif dalam mata pelajaran matematika.