

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia ialah bentuk komunikasi interaktif yang dapat membuat, menyimpan, menyampaikan, dan membuka informasi dalam bentuk tulisan, suara, video, fotografi/animasi. Adanya teknologi komputer saat ini mempermudah pengolahan dan penyampaian informasi secara digital¹. Multimedia terdiri dari beberapa komponen media yang mana masing-masing komponennya bisa memacu satu bahkan lebih indra manusia. Menurut teori Koehnert menyatakan banyaknya indra manusia yang berfungsi saat belajar, membuat cara belajar itu lebih efektif. Jika dipahami lebih dalam maka teori ini mengajarkan memanfaatkan lebih dari satu indra saat belajar. Dengan alasan tersebut, penggunaan multimedia diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa².

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar³. Pembelajaran jua dapat diartikan menjadi kegiatan yang direncanakan untuk mengondisikan siswa agar dapat belajar dengan baik⁴.

¹ Dr.Sunaryo Soenarto, M.Pd., *Applied Approach*, ed. by Dr. Sunaryo Sunarto, 1st edn (Yogyakarta: UNY Press, 2015).

² Muh. Irfan, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa I', *Jurnal Publikasi Pendidikan*, II.1 (2012), 7–15.

³ Muh. Sain Hanafy, 'Konsep Belajar Dan Pembelajaran', *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17.1 (2014), 66–79 <<https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>>.

⁴ Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, 'Belajar Dan Pembelajaran', *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3.2 (2017), 333 <<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>>.

b. Ayat Al-Qur'an Tentang Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran telah ada sejak zaman Nabi Muhammad saw. bahkan ditulis dalam Al-Qur'an⁵. Berikut firman Allah yang berkaitan dengan belajar dan pembelajaran:

1) QS. Al-Alaq ayat:1-5

Dalam surat Al-Alaq ayat 1-5 menunjukkan perintah untuk belajar dan pembelajaran.

اقْرَأْ بِسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
(3) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4)
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Artinya:

1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan.
2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah.
4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam.
5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya⁶.

2) QS. An-Nahl ayat 78

Surat An-Nahl ayat 78 menunjukkan bahwa manusia mempunyai potensi untuk melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ (78)

Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”

⁵ Ahmad Wakka, ‘Petunjuk Al-Qur’an Tentang Belajar Dan Pembelajaran (Pembahasan Materi, Metode, Media Dan Teknologi Pembelajaran)’, *Education and Learning Journal*, 1.1 (2020), 86.

⁶ Wakka.

Dari QS. An-Nahl ayat 78 memberitahukan ada tiga proses belajar mengajar yakni telinga buat mendengar, mata untuk melihat, serta hati buat menalar. Sedangkan dari QS. Al-Alaq ayar 1-5 memberitahukan tentang perintah belajar mengajar. Nabi Muhammad serta umatnya diperintahkan untuk belajar membaca. Kata yang berarti membaca dalam surat Al-Alaq diulang dua kali yang bermaksud untuk membaca sesuatu yang tidak dimengerti dan mengajarkan sesuatu yang diketahui kepada orang lain⁷. Jika dikaitkan dengan penelitian ini maka gaya belajar siswa yang beragam telah dijelaskan di surat An-Nahl ayat 78, kemudian materi pembelajaran gerak dan gaya telah diuraikan di surat Al-Alaq ayat 1-5 yaitu siswa dianjurkan untuk membaca agar memahami materi.

c. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran

Kualitas belajar yang baik salah satunya dapat dilihat dari media yang digunakan saat pembelajaran. Di zaman yang pembelajarannya perpaduan antara daring dan luring seperti ini media papan tulis dan kapur saja tidak cukup. Sebab itu diperlukan multimedia untuk belajar mengajar. Adanya multimedia, membuat belajar lebih efektif serta interaktif yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa⁸.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran mampu memberikan berbagai rangsangan ke otak, sehingga otak kiri dan otak kanan berfungsi secara maksimal⁹. Oleh karena itu seharusnya guru memanfaatkan media saat kegiatan belajar mengajar. Dengan bantuan multimedia siswa menjadi lebih aktif karena melibatkan lebih dari satu bagian indra. Pembelajaran dengan bantuan multimedia juga menjadi

⁷ Wakka.

⁸ Unik Ambar Wati, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 1.1 (2010), 1-16.

⁹ Wati.

pilihan yang tepat supaya pembelajaran maksimal dan berkesan¹⁰.

d. **Komponen Pembelajaran Multimedia**

Pembelajaran berbasis multimedia terdiri dari beberapa komponen penting di dalamnya. Berikut komponen dalam multimedia :

1) Audio

Audio atau bunyi menjadi salah satu komponen penting dalam multimedia. Kerena multimedia tanpa bunyi menjadi unmedia. Terdapat tigabelas jenis format bunyi yang dapat digunakan dalam pembuatan multimedia yaitu MP3 file, compact disk audio, waveform audio, aiff dat, ibf, rni, mod, sbi, snd, au, MIDI soundtrack dan voc.

2) Video

Video menjadi syarat sebagai kelengkapan multimedia karena dengan video dapat menjelaskan hal-hal yang sulit dipaparkan lewat teks atau gambar.

3) Gambar

Gambar menjadi komponen penting dalam multimedia karena gambar atau grafis dapat memvisualkan informasi yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

4) Animasi

Animasi dapat diartikan gambar yang bergerak. Animasi membuat gambar menjadi lebih hidup dan memuat semua efek visual sehingga pada animasi terdapat perubahan bentuk, warna, pencahayaan, waktu, struktur dan tekstur dari sebuah objek.

5) Teks

Teks menjadi komponen dasar dalam multimedia. Teks adalah komponen yang paling efektif dalam menyampaikan buah pikiran kepada

¹⁰ Maylita Hasyim, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Statistika Berbasis ICT Dengan Model Blended Project Based Learning', *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4.2 (2020), 1083–97 <<https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.339>>.

pengguna, sehingga informasi akan mudah diserap oleh manusia¹¹.

e. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai manfaat diantaranya yaitu:

- 1) Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan efektif.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 3) Memperjelas penyampaian materi pelajaran.
- 4) Mengatasi keterbatasan fungsi indra, ruang dan waktu.
- 5) Membiasakan siswa dengan penggunaan komputer.
- 6) Membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dan lebih santai.
- 7) Memudahkan komunikasi antara guru dengan siswa¹².

2. KIT IPA

a. Pengertian KIT IPA

Komponen Instrumen Terpadu (KIT) IPA adalah media yang dibuat dan disimpan kedalam wadah yang berisi alat-alat percobaan mengenai pelajaran IPA¹³. Di samping menjadi alat percobaan/praktik, KIT IPA juga bisa dimanfaatkan menjadi alat peraga dan media pembelajaran yang memudahkan penyampaian materi IPA¹⁴. KIT IPA yang digunakan sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran¹⁵.

¹¹ Irsan Taufik Ali, 'Analisis Hubungan Implementasi Multimedia Pada Learning Management System Terhadap Kemampuan Mahasiswa Dalam Penguasaan Materi Pembelajaran', *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 10.1 (2017), 1–7 <<http://jst.eng.unri.ac.id/index.php/jst/article/view/96>>.

¹² Rohani Isran Rasyid, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', *Jurnal Axiom*, 7.1 (2018), 91–96.

¹³ Yelly Jelita, Dewi Handayani, and Nadia Amida, 'Pengembangan Kit (Komponen Instrumen Terpadu) Praktikum Kimia Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Asam Basa', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 5.2 (2021), 149–58.

¹⁴ I Wayan Sukarjita, 'Peningkatan Keterampilan Pengelolaan Pembelajaran IPA Terpadu Melalui Pelatihan Penggunaan KIT IPA Bagi Guru IPA SMP Di Kecamatan Kupang Barat', *Jurnal Pendidikan*, 1.2 (2020), 33–42.

¹⁵ Novi Nursari dan Okimustava, "Pengembangan KIT Praktikum Termodinamika Berbasis STEM (Science, Technology, Eneineering Dan

KIT merupakan media tiga dimensi. KIT IPA sebagai alat peraga dalam proses pembelajaran digunakan untuk memastikan kebenaran konsep IPA yang dikaitkan dengan lingkungan bertujuan supaya siswa terdorong untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki¹⁶. Dengan adanya KIT IPA pelajaran IPA menjadi lebih jelas dan tidak menjadi pelajaran yang bersifat abstrak¹⁷.

b. Fungsi KIT IPA

KIT IPA atau alat peraga IPA mempunyai fungsi sebagai berikut:

- 1) Membantu mempermudah guru saat menyampaikan materi yang sifatnya absurd.
- 2) Menjadikan pembelajaran lebih berkualitas dan berkesan.
- 3) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.
- 4) Memberi pengalaman belajar lebih mendalam dan pemahaman yang optimal.
- 5) Meningkatkan pengajaran yang beragam.
- 6) Memudahkan siswa memahami materi pelajaran IPA¹⁸.

c. Manfaat KIT IPA

KIT IPA mempunyai manfaat di antaranya sebagai berikut:

- 1) Menekankan metode-metode pembelajaran interaktif.
- 2) Mencetak pendidik yang lebih berkualitas
- 3) Memudahkan persiapan mengajar dan meningkatkan proses belajar mengajar
- 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di kelas
- 5) Mengembangkan program Sumber Daya Manusia.

Dengan media KIT IPA siswa dapat melakukan kegiatan belajar mengajar dengan metode eksperimen. Dengan metode eksperimen dapat melibatkan siswa secara langsung dalam melakukan percobaan. Sehingga

Mathematic) Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Turi".', *Jurnal Pendidikan*, Vol.1, (2019), 2.

¹⁶ Ngadinem, 'Penggunaan Media KIT IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Memahami Materi Gaya Magnet', *Academy of Education Journal*, 10.2 (2019), 152–58
<<https://doi.org/10.47200/aoej.v10i02.280>>.

¹⁷ Sukarjita.

¹⁸ Sukarjita.

mempelajari IPA menjadi lebih menarik, mengasyikkan dan berbekas di ingatan siswa sehingga motivasi belajar siswa juga meningkat¹⁹.

3. Pembelajaran IPA

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dikenal dengan *natural science* dapat diartikan menjadi proses ilmiah, sikap ilmiah, dan prodak ilmiah²⁰. IPA dapat berupa persepsi, fenomena, dan hukum yang dibenarkan lewat penelitian ilmiah²¹. Materi gerak dan gaya termasuk dalam materi pembelajaran IPA. Sebenarnya materi gerak dan gaya selalu dipraktikkan setiap hari, karena manusia melakukan gerak setiap hari namun, siswa tidak mengetahui secara ilmiah tentang gerak dan gaya tersebut.

Pelajaran IPA di sekolah dianggap memegang peran penting sebab IPA mampu mengembangkan keterampilan berpikir siswa secara cermat, tajam, valid, masuk akal dan efisien²². Salah satunya untuk mengetahui materi gerak dan gaya yang ternyata selalu dipraktikkan oleh siswa setiap hari. IPA termasuk dalam pengetahuan yang signifikan dipelajari lantaran ilmu IPA berkaitan langsung dengan kegiatan setiap hari.

b. Hakikat Pembelajaran Gerak dan Gaya

Pada riset ini mengungkap pelajaran IPA kelas VIII SMP/MTs materi gerak dan gaya. Dalam kurikulum 2013 materi gerak dan gaya menjadi salah satu materi penting di kelas VIII SMP/MTs²³, Kompetensi Dasar dari materi gerak dan gaya sebagai berikut:

¹⁹ M. Syam, M. Arsyad, and M. Maruf, 'Peranan Penggunaan KIT IPA Sebagai Alat Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Peserta Didik Kelas VIII4 SMP Negeri 1 Belawa Kabupaten Wajo', *Jurnal Pendidikan Fisika Unismuh*, 3.3 (2015), 121459.

²⁰ et al Fitriyati, I., 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Penalaran Ilmiah Siswa SMP', *Jurnal Pembelajaran Sains*, 1.1 (2017), 27–34 <<http://journal2.um.ac.id/index.php/e-ISSN:>>.

²¹ Sukarjita.

²² Sukowati.

²³ Kemendikbud, 'Silabus Satuan Pendidikan Tingkat SMP', *Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs)*, 2017, 1–78.

Tabel 2.1
Kompetensi Dasar Materi Gerak dan Gaya

KD 3.2	Menganalisis gerak lurus, pengaruh gaya terhadap gerak berdasarkan hukum Newton, dan penerapannya pada gerak benda dan gerak makhluk hidup
KD 4.2	Menyajikan hasil penyelidikan pengaruh gaya terhadap gerak benda ²⁴

c. Pembelajaran IPA Gerak dan Gaya

Pembelajaran IPA materi gerak dan gaya tergolong sulit dipahami oleh siswa. Oleh karena itu perlu bantuan media yang dapat memfasilitasi gaya belajar siswa agar masing-masing siswa dapat memahami materi gerak dan gaya berdasarkan tipe gaya belajar yang dimiliki setiap siswa²⁵. Materi gerak dan gaya terdapat dalam kelas VIII semester 1.



²⁴ Kemendikbud.

²⁵ Hanis Pramudawardani and Wahono Widodo, 'PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KELERENG PADA PEMBELAJARAN MATERI KELAS VIII Hanis Pramudawardani Wahono Widodo Abstrak', *Ejournal-Pensa*, 6.2 (2018), 114–18.

d. Media Pembelajaran Permainan Ular tangga

Permainan ular tangga ialah permainan tradisional yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dimulai dengan melempar dadu, permainan berisi beberapa kotak yang bergambar ular dan tangga. Apabila pion berada di gambar tangga maka pion dapat menaiki tangga tersebut dan jika bidak atau pion berhenti di gambar ular maka pion turun mengikuti gambar ular. Pemain dinyatakan juara jika sampai di garis finish terlebih dahulu²⁶.

Media pembelajaran permainan ular tangga dikembangkan dari mainan tradisional ular tangga yang diselaraskan dengan karakter siswa, bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permainan bisa menjadi langkah awal untuk membina kecerdasan serta mental emosional siswa, sebab itu pembelajaran dengan konsep permainan akan berdampak baik bagi perkembangan kecerdasan serta mental emosional siswa. Pembelajaran dengan permainan juga membuat belajar lebih gembira, tenang tetapi tetap kondusif²⁷.

Jadi permainan ular tangga ialah permainan edukatif yang didalamnya terjadi interaksi antar pemainnya. Permainan ular tangga dalam pembelajaran mempunyai tujuan salah satunya untuk mengembnagkan aspek afektif dan psikomotorik siswa²⁸. Guru hanya bertindak sebagai penyedia saja. Siswa yang berperan langsung dalam permainan ular tangga dapat mendapatkan konsep materi yang dieksplorasi secara mandiri, karena teknik permainan ular tangga bersifat diskusi kelompok²⁹.

²⁶ Rifki Afandi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar', *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1.1 (2015), 77 <<https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>>.

²⁷ Fatihatul, Sapurwoko, and Wahyuningsih.

²⁸ Nurfadillah Salam, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf Di Kelas IX MA Madani Alauddin Paopao', *Repository UIN Alauddin Makassar (UIN Alauddin Makassar, 2017)*.

²⁹ A. Nugroho, T. Raharjo, and D. Wahyuningsih, 'Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Materi Gaya', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1.1 (2013), 11–18.

4. Gaya Belajar Siswa

a. Pengertian Gaya Belajar

Gaya belajar ialah kecenderungan siswa untuk mengatur strategi tertentu saat belajar. Masing-masing siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, tergantung kebiasaan dari siswa tersebut. Melalui gaya belajar yang tepat dapat menjadi taktik kesuksesan siswa dalam belajar. Sebab itu dalam pembelajaran siswa perlu dibantu untuk memenuhi gaya belajar yang tepat dengan diri mereka agar tujuan belajar mengajar bisa digapai dengan maksimal³⁰.

b. Macam-macam Gaya Belajar

Gaya belajar ada tiga, yaitu sebagai berikut:

1) Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik ialah gaya belajar dengan cara bergerak atau memegang sesuatu saat belajar supaya bisa mengingat kembali informasi yang telah dipelajari³¹. Gaya belajar kinestetik lebih mengedepnakan indra perasa serta gerakan fisik.

Berikut ciri siswa dengan gaya belajar kinestetik:

- a. Bercakap dengan bertahap atau halus
- b. Memegang untuk mengingat
- c. Biasanya tulisannya jelek
- d. Lebih sering menggunakan isyarat tubuh
- e. Menghafal dengan gerakan berjalan serta melihat
- f. Menyukai kesibukan
- g. Ketika berbicara selalu mendekat dengan lawan yang diajak berbicara³².

2) Gaya Belajar Visual

Gaya belajar ini cenderung belajar dengan cara melihat dan mengamati. Gaya belajar visual lebih mengendalkan indera penglihatan. Individu yang bergaya belajar visual lebih mudah mengerti informasi yang

³⁰ Arylien Ludji Bire, Uda Geradus, and Josua Bire, 'Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa', *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 44.2 (2014), 128164 <<https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5307>>.

³¹ Wibowo.

³² Jeanete Ophilia Papolaya and Neleke Huliselan, 'Identifikasi Gaya Belajar Mahasiswa', *Jurnal Psikologi Undip*, 15.1 (2016), 56 <<https://doi.org/10.14710/jpu.15.1.56-63>>.

disajikan dengan melihat gambar, diagram, grafik atau video³³.

Ciri siswa dengan gaya belajar visual:

- a. Berbicara dengan tempo lebih cepat
- b. Menyukai kerapian
- c. Mempunyai rencana yang mendetail jangka panjang
- d. Sangat detail
- e. Penampilan dianggap sangat penting baik pakaian atau presentasi
- f. Gampang mengenang sesuatu yang dilihat tinimbang didengar³⁴.

3) Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditori ialah gaya belajar dengan cara mendengar. Gaya belajar auditori mengandalkan indera pendengaran yaitu telinga untuk mengingat dan memahami informasi. Siswa yang bergaya belajar auditori cenderung mudah menyerap informasi melalui mendengarkan cerita, musik, ceramah, diskusi dan perintah³⁵.

Berikut ciri siswa dengan gaya belajar auditori:

- a. Sering bercakap pada diri sendiri saat belajar
- b. Konsentrasi belajar terusik ketika ada keramaian
- c. Sulit menulis namun gampang untuk bercerita
- d. Mudah memahami informasi yang didengar daripada yang dilihat.
- e. Menyukai diskusi, debat dan berbicara³⁶.

B. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini didasari oleh penelitian terdahulu, yang terdapat pada Tabel 2.1

Tabel 2.2
Penelitian Terdahulu

NO.	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian terdahulu
1.	Aris Prasetyo Nugroho, dkk.	Pengembangan Media Pembelajaran Fisika	Media pembelajaran media ular tangga mendapat kriteria sangat baik diukur

³³ Bire, Geradus, and Bire.

³⁴ Papilaya and Huliselan.

³⁵ Bire, Geradus, and Bire.

³⁶ Papilaya and Huliselan.

NO.	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian terdahulu
		Menggunakan Permainan Ular Tangga Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII Materi Gaya	dari motivasi belajar siswa. Dibuktikan menggunakan validasi ahli serta di dapatkan nilai 87.778% ³⁷ .
2.	Rifqi Fatihatul Karimah, dkk.	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII	Dihasilkan produk permainan ular tangga yang sudah tervalidasi oleh ahli dengan kriteria sudah baik ³⁸ .
3.	Lina Novita, Fitri Siti Sundari	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital	Media belajar mengajar game ular tangga digital bisa memperbaiki belajar siswa serta merubah aktivitas saat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan ³⁹ .
4.	Indah Kurnia Nur Pratiwi, dkk.	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Andriod Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global untuk	Media ular tangga berbasis android dengan topic gejala pemanasan global di MAN 2 terbukti tepat, efektif serta mudah diaplikasikan saat pembelajaran ⁴⁰ .

³⁷ Nugroho, Raharjo, and Wahyuningsih.

³⁸ Fatihatul, Sapurwoko, and Wahyuningsih.

³⁹ Lina Novita and Fitri Siti Sundari, 'Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital', *Jurnal Basicedu*, 4.3 (2020), 716–24 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>>.

⁴⁰ Indah Kurnia Nur Pratiwi Guterres and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gejala Pemanasan Global Untuk Pembelajaran Fisika Di Sma', *Jurnal*

NO.	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian terdahulu
		Pembelajaran Fisika di SMA	
5.	Kadek Urip Kurniawan, dkk.	Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin dan Peck untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016	Hasil akhir setelah penerapan media pembelajaran ular tangga mendapat nilai lebih tinggi yaitu 82,67% dibandingkan sebelum menggunakan media ular tangga yaitu hanya 52% ⁴¹ .
6.	Aisha Syafitri, dkk.	Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) dengan Media Ular	Hasil belajar siswa dengan media game ular tangga meningkat dibanding dengan hasil belajar siswa dengan game puzzle pada materi system koloid ⁴² .

Pembelajaran Fisika, 7.1 (2018), 54
 <<https://doi.org/10.19184/jpf.v7i1.7225>>.

⁴¹ Kadek Urip Kurniawan, Dsk Pt Parmiti, and I Dewa Kade Tastra, 'Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016', *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganeshha*, 5.2 (2016) <<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/7775/5306>>

⁴² Aisha Syafitri, Hermansyah Amir, and Elvinawati, 'Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (TGT) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia*, 3.2 (2019), 132–38.

NO.	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian terdahulu
		Tangga dan Media Puzzle di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah	

C. Kerangka Berpikir

