

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Media Ular Tangga Pintar (UTAR)**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

Menurut Marcela dkk. (2022:54), media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan pengajaran dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien, serta pesan yang diberikan oleh guru mudah dipahami siswa.

Menurut Munadi (dalam Hartanti, 2019:78), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengomunikasikan dan menyebarkan pesan dari sumber secara terorganisir agar dapat menciptakan suasana dimana seseorang dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Menurut Arsyad (2015:10), media pembelajaran adalah semua sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan informasi selama proses belajar untuk menarik perhatian dan membangkitkan minat siswa dalam belajar.

Menurut Karin (2014:7) media pembelajaran adalah sesuatu yang bertindak sebagai perantara antara pengirim dan penerima pesan, dalam hal ini pesan dapat berbentuk materi pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Media digunakan untuk membantu seorang guru dalam meningkatkan efektivitas dan relevansi dalam pembelajaran yang dilaksanakan siswa dalam

proses pembelajaran berlangsung. Adanya media ini memungkinkan untuk merepresentasikan konsep-konsep abstrak secara konkret, penanganan, dan manipulasi berbagai jenis objek untuk membantu pemahaman pada siswa (Sriwijayanti et al., 2022:247).

Menurut pendapat di atas, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu pengajar dan siswa dalam proses belajar mengajar. Media Ular Tangga Pintar (UTAR) sebagai media yang digunakan peneliti untuk menguji pengaruh hasil belajar yang diharapkan pada mata pelajaran IPS.

### **2.1.2 Media Ular Tangga Pintar (UTAR)**

Ular Tangga Pintar (UTAR) adalah media pembelajaran yang dipergunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar guna terciptanya pembelajaran bermakna. Media Ular Tangga Pintar (UTAR) ini adalah media pembelajaran berbasis permainan yang telah disesuaikan dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar yang masih gemar bermain (Afifah et al., 2019:209).

Ular tangga adalah permainan yang suka dimainkan oleh banyak anak dengan menggunakan dadu untuk menentukan jumlah tahapan langkah dalam kotak yang harus diselesaikan untuk mencapai kemenangan. Penggunaan papan permainan ular tangga mirip seperti permainan monopoli, ludo, dan lain-lain. Papan persegi berisi kotak kecil dengan angka didalamnya dan gambar ular dan tangga (Kumala et al., 2020:44).

Media ini dimainkan pada sebuah papan, terdapat gambar tangga dan ular yang saling menghubungkan kotak satu dengan kotak tertentu. Media ini bertujuan untuk memindahkan pion salah satu pemain secara bergantian dari ke kotak ke kotak berdasarkan lemparan satu dadu. Ketika pion berhenti di salah satu kotak, maka pemain mengeluarkan kartu yang berisi pertanyaan tentang materi ajar (Wulanyani, 2019:1).

Berdasarkan pendapat di atas, media Ular Tangga Pintar (UTAR) adalah sebuah permainan dimana pemain saling bersaing untuk menyelesaikan tujuan permainan yaitu mencapai kotak *finish* dengan alat berupa pion, dadu, dan ular tangga yang terdapat di papan kotak-kotak. Media UTAR pada penelitian ini menggunakan banner yang telah didesain dengan menarik dan berwarna-warni. Media Ular Tangga Pintar (UTAR) ini untuk membantu siswa memenuhi tujuan pembelajarannya, permainan ular tangga dikembangkan sesuai dengan karakter dan kepribadian siswa.

### **2.1.3 Manfaat Media Ular Tangga Pintar**

Menurut Ratnaningsih (dalam Setiawati et al., 2019:85), manfaat dari permainan ular tangga terbagi menjadi berbagai bagian, diantaranya:

1. Mendidik siswa sambil bermain untuk memberikan pengetahuan.
2. Mendorong perkembangan intelektual, kreativitas, dan bahasa untuk meningkatkan moralitas, etika, dan pandangan positif siswa.
3. Menumbuhkan sebuah pembelajaran yang menyenangkan, aman, dan bermakna.
4. Terima kekalahan dan kemenangan dalam hidupnya.

#### 5. Kesabaran dalam menunggu giliran dan bekerjasama.

Sementara itu, Sugiwati (dalam Indriasih, 2015:127) menyebutkan manfaat permainan ular tangga sebagai berikut: 1) permainan ular tangga menyenangkan bagi siswa untuk bermain sambil mengasah kemampuannya, 2) sarana bermain yang edukatif, 3) membantu siswa dalam mengembangkan logikanya, dan 4) membantu siswa menjadi lebih fokus, teliti, dan sabar saat menunggu.

Berdasarkan pendapat di atas, media Ular Tangga Pintar (UTAR) termasuk dalam pembelajaran sambil bermain, dan bila digunakan dengan baik memiliki manfaat berikut: 1) mengurangi stres siswa selama kegiatan pembelajaran, 2) meningkatkan keinginan dan semangat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, 3) menumbuhkan kreativitas siswa, 4) mencapai tujuan pembelajaran tanpa disadari siswa, dan 5) melatih kesabaran siswa.

#### **2.1.4 Keunggulan Media Ular Tangga Pintar (UTAR)**

Menurut Saputri dkk. (2022:320), keunggulan dalam penerapan media ular tangga dalam pembelajaran antara lain:

1. Siswa mendapatkan pengalaman nyata, bukan hanya pengetahuan nalar.

Hal ini membuat proses belajar menjadi berkesan, sehingga materi ajar selalu diingat.

2. Belajar sekaligus bermain sangatlah menyenangkan, sehingga siswa lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran.

3. Permainan dapat meningkatkan motivasi siswa khususnya siswa sekolah dasar yang akan mempengaruhi hasil belajarnya.
4. Menekankan kerjasama kelompok.
5. Siswa diminta untuk berpikir sehingga dapat menciptakan suasana lingkungan yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Permatasari (dalam Salam, 2019:52), permainan ular tangga dapat memberikan kebebasan berekspresi kepada setiap siswa di kelas sehingga siswa dapat bebas berinteraksi, lebih bersemangat, dan tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, keunggulan pembelajaran dengan menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR) adalah sebagai berikut: 1) belajar sekaligus bermain akan membuat siswa lebih senang, 2) dapat meningkatkan interaksi di kelas, 3) siswa akan lebih aktif sehingga semua siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran, dan 4) siswa dapat berpikir dengan cepat untuk menjawab soal yang ada pada kartu soal.

#### **2.1.5 Kelemahan Media Ular Tangga Pintar (UTAR)**

Kelemahan pembelajaran menggunakan media ular tangga menurut Sadiman dkk. (dalam Sabila et al., 2021:499), adalah sebagai berikut: 1) karena menyenangkan atau tidak terkait dengan aturan pelaksanaan teknis, 2) permainan cenderung menyederhanakan konteks sosial yang membuat siswa cenderung mendapatkan kesan yang salah.

Sedangkan Suhartini (dalam Sari, 2022:9), berpendapat bahwa kelemahan permainan ular tangga sebagai berikut:

1. Menjelaskan peraturan dalam permainan ular tangga kepada siswa membutuhkan waktu yang lama.
2. Ketidakmampuan dalam mengembangkan semua materi pelajaran dalam pembelajaran.
3. Kegagalan siswa dalam memahami aturan permainan akan menimbulkan kekacauan.
4. Siswa yang kesulitan memahami materi akan merasa kesulitan untuk bermain.

Berdasarkan uraian di atas, kelemahan dari media Ular Tangga Pintar (UTAR) ini sama dengan kelemahan dari permainan ular tangga pada umumnya.

#### **2.1.6 Langkah-Langkah Menggunakan Media Ular Tangga Pintar (UTAR)**

Permainan ular tangga ini bertujuan untuk melatih siswa dalam mengembangkan ketelitian dan menjadi lebih fokus. Papan ular tangga, dadu, pion, dan pemain adalah peralatan yang diperlukan dalam bermain ular tangga. Terdapat beberapa aturan untuk bermain ular tangga memiliki aturan. Peraturan media Ular Tangga Pintar (UTAR) mengikuti aturan yang sama dengan permainan ular tanggaseperti biasa, namun salah satu siswa kelompok digunakan sebagai pion.

Menurut (Mentara et al., 2017:58) dalam permainan ular tangga ini memuat beberapa aturan sebagai berikut:

1. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa di dalamnya.
2. Dadu dilempar untuk memulai permainan.
3. Banyaknya langkah yang harus ditempuh pemain ditentukan oleh nilai dadu yang dilempar.
4. Pemain dan kelompok harus menjawab pertanyaan pada kartu soal setelah berhenti di salah satu kotak.
5. Pemain akan kehilangan kesempatan untuk melempar dadu dalam satu putaran, jika mereka tidak dapat menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.
6. Jika siswa melempar dadu dan mendapatkan angka 6 pada dadu, maka siswa mendapat kesempatan lagi untuk melempar.
7. Siswa harus bergerak turun ke bawah sesuai letak mulut ular, jika pemain menerima kotak bergambar ekor ular.
8. Kelompok yang dapat mencapai puncak atau *finish* ular tangga memenangkan permainan.

Sedangkan menurut Basri & Akhmad (2018:309), langkah-langkah penggunaan media ular tangga saat pembelajaran di dalam kelas sebagai berikut.

1. Salah satu anggota kelompok melempar dadu untuk memulai. Giliran pertama akan diambil oleh orang yang dapat melempar angka 6 pada dadu.

2. Salah satu anggota kelompok akan menjadi pion yang ditempatkan di kotak *start*. Pion memasuki jalur papan ular tangga sesuai dengan angka pada dadu setelah dadu dilempar dan menghitung berapa banyak titik yang ada di dadu tersebut.
3. Pion bergerak menaiki tangga saat mencapai kotak dengan gambar bawah ujung tangga.
4. Pion bergerak turun ketika mencapai kotak yang bergambar ular.

Berdasarkan uraian di atas, langkah-langkah penggunaan media Ular Tangga Pintar (UTAR) ada banyak kesamaan dengan langkah-langkah permainan ular tangga di masa lalu.

## **2.2 Hasil Belajar**

### **2.2.1 Hasil Belajar**

Kemampuan untuk mengubah sikap dan perilaku siswa setelah proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar juga dapat dikatakan salah satu cara untuk menyatakan hasil evaluasi guru (Saputri et al., 2022:230).

Ranah dalam hasil belajar sejalan dengan pemikiran Bloom, dalam ranah kognitif berupa mengetahui, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menguraikan, menilai, dan mencipta. Ranah afektif mencakup menerima, memberi tanggapan, nilai, dan berorganisasi. Sedangkan yang ranah psikomotorik yang terdiri dari kompetensi praktis, teknik, fisik, sosial, dan mental (Salombe, 2021:62).



Menurut Suparyanto dkk. (2020:248), hasil belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan siswa setelah memperoleh pengalaman belajar atau keberhasilan siswa dalam mempelajari materi melalui tes yang diberikan di sekolah.

Menurut Wati (2021:68), hasil belajar adalah tingkat banyaknya tugas yang telah dicapai oleh siswa saat proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran ditentukan dengan cara melihat perubahan tingkah laku siswa dan nilai yang dicapai.

Hasil belajar adalah semua prestasi yang telah dicapai manusia dalam tindakan mereka, termasuk keterampilan, kemampuan, dan sikap. Dalam hal ini, hasil belajar adalah syarat mutlak. Hasil belajar dapat berupa perbaikan dalam berpikir, disiplin, keterampilan, dan bidang lain yang menghasilkan perubahan positif, tetapi tidak memiliki nilai yang mutlak. Proses penilaian belajar siswa melalui evaluasi atau pengukuran pembelajaran adalah pengertian diri hasil belajar (Uswatun Hasanah et al., 2022:1027).

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar adalah tingkat pencapaian siswa melalui penugasan pada akhir pembelajaran sebagai kriteria pemahaman materi ajar untuk mengukur kemampuan siswa terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketika ketiga ranah tersebut berhasil dicapai dan mendapatkan hasil yang memuaskan, maka siswa dianggap berhasil. Namun penelitian ini berfokus pada hasil belajar kognitif

untuk mengkaji bagaimana pengaruh hasil belajar IPS pada siswa dengan memanfaatkan media Ular Tangga Pintar (UTAR).

### **2.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Susanto (dalam Ambarsari, 2022:12), hasil interaksi yang mengarah pada hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

#### **1. Faktor Internal**

Faktor yang bersumber dari diri sendiri siswa berdampak pada hasil belajarnya. Faktor internal meliputi kesehatan jasmani, kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, keuletan, sikap, dan kebiasaan belajar.

#### **2. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa namun tidak bersumber dari dalam diri siswa. Faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan lingkungan sekitarnya.

## **2.3 Pembelajaran IPS**

### **2.3.1 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran adalah proses yang dilalui siswa dalam memperoleh pengetahuan, penguasaan, mengembangkan sikap, dan kepercayaan diri dengan bantuan serta dukungan (Kosilah & Septian, 2020:1139).

Pembelajaran adalah prosedur yang dilakukan dalam membantu siswa agar bisa belajar dengan baik. Pembelajaran dapat dikatakan suatu sistem yang mendukung dan mempengaruhi proses belajar siswa yang internal, hal ini dirancang dan dilaksanakan secara sistematis. Pembelajaran dapat diartikan proses belajar mengajar yang dilakukan dalam memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan guru (Yuanta, 2020:91).

Berdasarkan uraian di atas, interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar yang terencana dan terstruktur inilah yang disebut dengan pembelajaran.

### **2.3.2 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

Pembelajaran IPS adalah suatu pembelajaran yang menelaah banyak peristiwa, fakta, ide dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah sosial yang terdapat disekitar lingkungan siswa. Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk mampu mengajarkan konsep-konsep tersebut kepada siswa agar dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata (Qomariyah et al., 2020:1).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah sebuah mata pelajaran yang mengkaji dan menggabungkan gejala dan persoalan sosial yang muncul dalam masyarakat dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Ilmu yang mengkaji konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan disebut dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) juga mengembangkan keterampilan siswa dan belajar bagaimana berpikir kritis dan logis sambil mengatasi permasalahan sosial di lingkungan (Zuhriyah, 2020:26).

Pendidikan IPS di sekolah adalah sebuah pembelajaran yang disajikan secara ilmiah dari disiplin ilmu sosial, psikologis, filsafat, ideologi negara dan agama. IPS adalah kumpulan informasi tentang tindakan dan interaksi manusia dengan lingkungannya berdasarkan pengalaman mereka di masa lalu, saat ini, dan masa depan yang diantisipasi (Parni, 2020:96).

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran IPS di SD adalah mata pelajaran yang menggabungkan metode terintegrasi dengan fokus pada budaya, sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi. Konsep IPS dimodifikasi untuk kebutuhan dan perkembangan siswa sekolah dasar sehingga siswa akan lebih mudah menerima pembelajaran tentang ilmu-ilmu sosial.

### **2.3.3 Tujuan Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS sangatlah penting terutama pada tingkat sekolah dasar, hal ini dikarenakan siswa memiliki berbagai macam latar belakang lingkungan. Terlaksananya mata pelajaran IPS ini diharapkan siswa mampu memperoleh kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, kemampuan, serta kepekaan untuk mengatasi hambatan dalam hidup dan berpikir jernih saat mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan untuk dapat menjadi warga negara yang bertanggung jawab (Ronny & Mahendra, 2023:4468).

Menurut Hopeman dkk. (2022:141), tujuan pembelajaran IPS di SD adalah untuk mendidik dan membekali siswa dengan keterampilan dasar yang diperlukannya dalam mengembangkan siswa sesuai dengan minat, bakat, kemampuan, dan lingkungannya, serta guru dapat mempersiapkan siswa untuk fokus ke jenjang yang lebih tinggi.

Menurut Mutakin (dalam Susanto, 2014), tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah sebagai berikut: 1) siswa dapat memahami nilai-nilai sejarah dan budaya masyarakat, meningkatkan pengetahuan, serta kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya; 2) siswa dapat memahami konsep-konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang telah dikembangkan dari ilmu sosial untuk mengatasi masalah sosial nantinya; 3) siswa mampu menerapkan model pada pemikiran dan proses pengambilan keputusan saat menangani masalah sosial di masyarakat; 4) siswa dapat memperhatikan isu-isu sosial dan memiliki kemampuan analitis agar dapat mengambil keputusan yang tepat; 5) siswa dapat memperoleh potensi untuk menciptakan lingkungan yang bertanggung jawab untuk diri sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan IPS adalah mengemgembangkan pengetahuan dan kemampuan berpikir yang akan berguna bagi kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran IPS dapat membantu siswa memahami dan menelaah berbagai realita sosial serta permasalahan sosial dan permasalahan sosial yang terdapat dalam masyarakat, dengan mempelajari IPS siswa diharapkan dapat mengamati keadaan lingkungan sosial,

kebiasaan masyarakat, dan permasalahan di masyarakat sehingga dapat secara langsung memecahkan masalah yang dihadapi.

#### **2.3.4 Keragaman Budaya**

Keragaman budaya yang dimaksud adalah keanekaragaman struktur sosial dan keagamaan. Dimana memerlukan pengetahuan, budaya, adat istiadat, dan kepercayaan dari generasi ke generasi berikutnya. Pada hakekatnya, Indonesia memiliki beragam macam budaya. Akulturasi merupakan manfaat dari keberagaman budaya yang ada, tetapi tidak merusak kualitas masing-masing ciri orang yang dapat memperkaya keragaman budaya Indonesia, karena dapat hidup berdampingan secara rukun dalam bangsa yang terdiri dari berbagai macam budaya, bangsa Indonesia diandang istimewa (Antara & Vairagya, 2018:1).

Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), keragaman budaya dimaknai sebagai proses, cara atau pembuatan menjadikan banyak macam ragamnya tentang kebudayaan yang sudah berkembang. Artinya kehidupan bermasyarakat yang beragam dalam hal gaya hidup dengan latar belakang ras, agama, maupun etnis masyarakat (Widyatusti, 2013:8).

Berdasarkan uraian di atas, keragaman budaya adalah sebuah wilayah yang memiliki banyak budaya, budaya tersebut merupakan ciri khas yang digunakan untuk menentukan identitas suatu daerah yang diwariskan secara turun-temurun.

Bentuk-bentuk keragaman di Indonesia diantaranya:

#### 1. Pakaian Adat

Banyaknya suku dan provinsi yang ada di negara Indonesia, tentunya terdapat banyak sekali jenis pakaian adat yang dikenakan oleh setiap suku di seluruh provinsi di Indonesia. Pakaian adat adalah salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh negara Indonesia dan sangat satu kekayaan yang dimiliki oleh negara Indonesia dan sangat dihargai oleh negara lain. Beragam suku di Indonesia memiliki keistimewaan tersendiri saat membuat atau mengenakan pakaian adat tersebut (Fathoni et al., 2015:7).

Maka dapat disimpulkan bahwa pakaian adat adalah suatu daerah yang memiliki banyak salah satu identitas suatu suku. Pakaian adat di Indonesia mencerminkan keadaan sosial dan kondisi alam suatu daerah, dalam sebagian besar kegiatan tradisional pakaian adat dikenakan.

#### 2. Rumah Adat

Rumah adat tradisional adalah bangunan yang melambangkan suatu daerah di Indonesia, mewakili budaya, dan ciri-ciri penduduk setempat. Banyak suku atau daerah yang tetap menghargai rumah adat guna menjaga nilai budaya (Benu, 2021:487).

Berdasarkan uraian di atas, rumah adat adalah sebuah rumah yang berfungsi sebagai tempat tinggal sekaligus mencerminkan kekhasan suatu daerah. Contohnya rumah adat tradisional yaitu rumah joglo yang berasal dari Jawa Tengah.

### 3. Tarian Daerah

Tarian daerah adalah tarian yang menampilkan ciri dan sifat yang mencerminkan budaya dan kearifan lokal suatu daerah. Tari daerah adalah tarian yang telah diciptakan dan dilestarikan secara turun-temurun (Sandi, 2018:147).

Maka dapat disimpulkan bahwa tari daerah merupakan tarian yang diwariskan secara turun-temurun dan merupakan salah satu aspek penting dalam kebudayaan, tarian ini berasal dari penduduk setempat.

Menurut Amirin (2013:1), beberapa sikap yang dapat diterapkan cara menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di rumah, sekolah dan masyarakat adalah sebagai berikut: 1) mengenal suku bangsa asal orang tua; 2) tidak menghina atau merendahkan suku bangsa yang lain; 3) tidak membeda-bedakan berdasarkan suku bangsa dalam menjalin hubungan; 4) mengadakan kegiatan kelompok belajar antar suku bangsa teman; 5) menyapa serta membantu tetangga yang membutuhkan tanpa memandang suku.

## **2.4 Kerangka Berpikir**

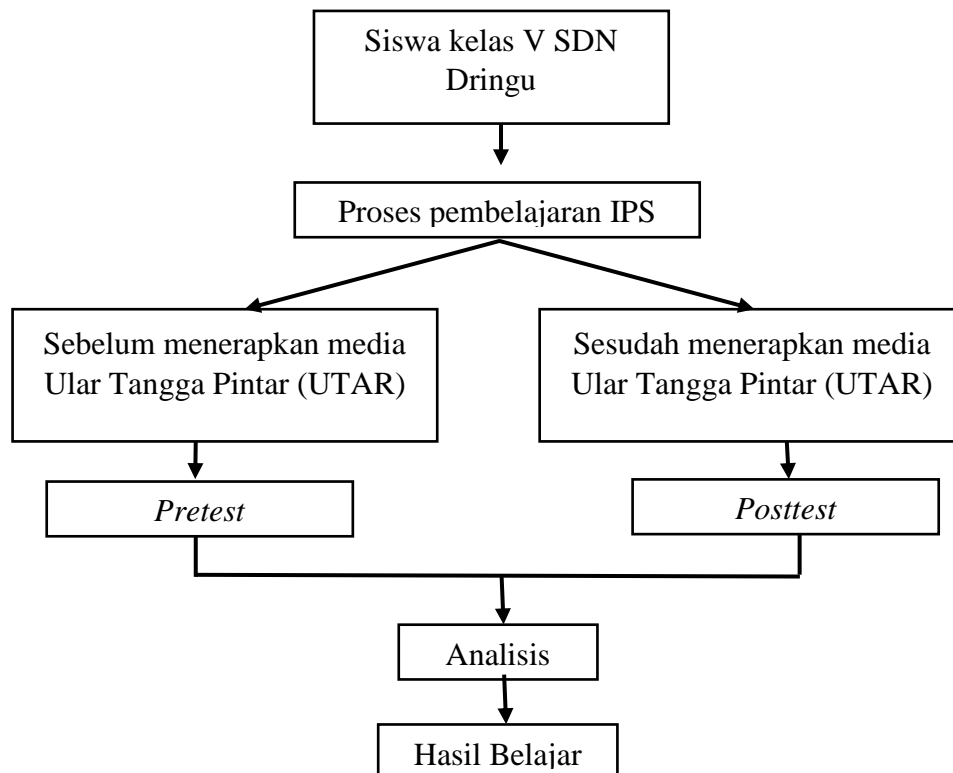
Pembelajaran IPS dapat membantu siswa dalam memecahkan persoalan yang berkembang di masyarakat setempat. Pembelajaran IPS sangat penting dan terkait dengan kehidupan sehari-hari dilingkungan sekitar. Memahami konsep IPS tidak hanya dari penjelasan seorang guru, dengan ini siswa tidak kreatif dalam menyikapi permasalahan sosial di masyarakat atau lingkungan.



Siswa adalah makhluk sosial yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda, maka guru dituntut untuk memilih penggunaan media ajar guna menciptakan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien sehingga siswa dapat meningkatkan motivasi dan membuatnya pembelajaran akan lebih aktif. Salah satu cara dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa yaitu dengan cara penggunaan media pembelajaran, diantaranya dengan menggunakan media permainan.

Pengajaran IPS menggunakan permainan salah satunya dengan pembelajaran menggunakan media Ular Tangga Pintar (UTAR). Permainan ini akan mengajak siswa untuk mengeksplorasi kegiatan pembelajaran, dimana siswa diberi pertanyaan yang terdapat pada kartu soal dan dapat menjawabnya dengan mudah. Permainan ini akan lebih memotivasi siswa untuk berfikir lebih cepat agar menjadi pemenang.

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu, berikut kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada bagan.



**Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir Penelitian**

## 2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah usaha peneliti untuk mendapatkan bahan perbandingan dan sebagai acuan dalam membuat penelitian. Terdapat berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai bahan perbandingan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun & Judul	Variabel	Populasi & Sampel	Teknik Analisis	Hasil Penelitian
1.	Nur Kholifah, 2020 berjudul <b>Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 MIN 3 Metro Pusat</b>	1. Alat peraga ular tangga 2. Hasil belajar	1. Populasi: Seluruh siswa kelas IV MIN 3 Metro Pusat 2. Sampel: 52 siswa	1. Deskriptif 2. Hipotesis	Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan alat peraga ular tangga terhadap hasil belajar matematika
2.	Hendra Susianto, 2018 berjudul <b>Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas IV SDN 265 Uddungeng</b>	1. Permainan ular tangga 2. Hasil belajar murid	1. Populasi: seluruh murid kelas IV SDN Uddugeng Kecamatan Marioriwawo Kabupaten Soppeng 2. Sampel: 32 murid	Statistik deskriptif	Penggunaan metode permainan ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar
3.	Wirda Hari Yani, 2019 berjudul <b>Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 2 Banda Aceh</b>	1. Media Ular Tangga 2. Aktivitas siswa 3. Hasil Belajar Siswa	1. Populasi: seluruh siswa kelas XI IPA SMA Negeri 2 Banda Aceh 2. Sampel: siswa kelas XI IPA 5	Deskriptif	Penggunaan media ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
4.	Masrifatul Mahmudah, 2018 berjudul <b>Pengaruh Media</b>	1. Media ular tangga 2. Hasil belajar	1. Populasi: seluruh siswa kelas I SD Plus Fatimah Az-Zahro	Deskriptif	Adanya pengaruh media pembelajaran ular tangga

	<b>Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD Plus Fatimah Az- Zahro</b>		2. Sampel: 12 siswa		terhadap hasil belajar.
--	--	--	------------------------	--	----------------------------