

BAB II

KERANGKA DASAR TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengetian Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Developmnet* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diujicobakan di ke lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggung jawabkan.

Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.² Produk yang dihasilkan dari penelitian dan

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.407

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm.222

pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data.³

Penelitian dan pengembangan menurut Seels & Richey didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.⁴ Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan lebih kepada desain atau rancangan, bisa berupa model desain dan desain bahan ajar, misalnya media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan pengertian pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk yang dibuat tersebut.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara

³ Nana, Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.164

⁴ Setyosari, *Metode Pendidikan*,...,hlm.223

atau pengantar.⁵ Mengartikan media sebagai salah satu bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi. Sedangkan mendefinisikan medium sebagai teknologi untuk menyajikan, merekam, membagi dan mendistribusikan simbol melalui rangsangan indra tertentu disertai penstrukturan informasi.⁶

Menurut Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.⁷ Gerlach dan Ely mengatakan, apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.⁸ Hal yang sama seperti yang dikemukakan Gagne bahwa media dikelompokkan menjadi berbagai jenis komponen dalam ruang lingkup peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Menurut *Association of Education and Communication Technology* mengemukakan bahwa media merupakan salah

⁵ Arief S. Sadiman, dkk. (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta : Rajawali Pers.hlm.6

⁶ Yusufhadi Miarso. (2011). *Menyemangi BenihTeknologi Pendidikan*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.hlm.457

⁷ Arief S. Sadiman, dkk. op.cit. hlm. 6

⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.hlm.7

satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.⁹

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar¹⁰. Pembelajaran juga merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Maka dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan¹¹. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan.

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi sebelumnya. Menurut Bruner terdapat tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*Enactive*), pengalaman *pictorial*/ gambar (*Iconic*) dan pengalaman abstrak (*Symbolic*),¹². Dapat digambarkan misalnya belajar memahami bermain voli. Dalam tingkatan pengalaman langsung, untuk

⁹ Hasan Sastra Negara, "Analisis Pembelajaran Matematika Pada Sekolah Dasar Yang Menerapkan Pendekatan PMRI Dan Sekolah Dasar Yang Tidak Menerapkan PMRI Di Kota Yogyakarta", *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 1.1 (2014).hlm.65-78

¹⁰ Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.hlm.1

¹¹ Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.hlm.3

¹² Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.hlm.7

memahami bermain voli siswa secara langsung dapat mempraktikkan atau mengerjakan. Pada tingkatan *iconic*, pemahaman tentang bermain voli dapat dipelajari melalui gambar poster, video atau film. Selanjutnya pada tingkatan *symbolic* atau pengalaman abstrak, siswa dapat memahami bermain voli lewat membaca atau mendengarkan. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa di dalam proses pembelajaran sebaiknya siswa memanfaatkan semua alat inderanya. Belajar dengan menggunakan alat indera pandang dan dengar akan memberikan manfaat bagi siswa dalam hasil belajarnya.

Dalam buku Pengembangan Media Pembelajaran oleh memaparkan bahwa kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Apabila semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima serta mengolah informasi tersebut maka semakin besar kemungkinan informasi yang di mengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan sehingga pesan informasi yang telah didapat terserap dengan mudah.¹³

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan: Menghadirkan objek yang sebenarnya dan objek yang

¹³ Sukirman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia.

langkah, Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, Memuat konsep abstrak ke konsep konkret, Memberi kesamaan persepsi, Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak, Menyajikan ulang informasi secara konsisten, Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai dan menarik, sehingga mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa fungsi media pembelajaran menghadirkan objek yang sebenarnya untuk berfikir memberikan kesamaan persepsi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran yang memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran juga mempunyai beberapa manfaat diantaranya :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

¹⁴ Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA DIPANTARA.hlm.7

- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Proses pembelajaran mengandung 5 komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran Ular Tangga Tematik memiliki manfaat dalam proses pembelajaran diantaranya adalah:

- 1) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa ada tekanan.
- 3) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 4) Menimbulkan gairah belajar, interaksi 22 lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 5) Proses pembelajaran mengandung 5 komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan) dan tujuan pembelajaran.¹⁵

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, *media grafis* seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain-lain. Media grafis

¹⁵ Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.hlm.5-6

sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Kedua, *media tiga dimensi* yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, *diorama* dan lain-lain. Ketiga, *media proyeksi* seperti *slide*, *film strips*, *film*, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan *lingkungan* sebagai media pembelajaran.¹⁶

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Mulai dari yang tradisional sampai modern. Ada yang sederhana hingga yang canggih. Seiring perkembangan teknologi, Seels dan Richey mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam empat kelompok, yaitu:¹⁷

a) Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.

b) Media hasil teknologi audio-visual

Teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual.

c) Media hasil teknologi berbasis komputer

¹⁶ Nana Sudjana dan A. Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Zainudin, 2015), hlm.3-4

¹⁷ Cecep Husatandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 34-35

Teknologi yang berdasarkan komputer merupakan cara menghasilkan materi menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor.

d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan
- b) intruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, efektif, dan psikomotor.
- c) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- d) Praktis, luwes, dan bertahap. Jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber daya lainnya untuk memproduksi tidak perlu dipaksakan.

- e) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- f) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- g) 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.

Terdapat sebuah prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pada komunikasi pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa dalam upaya memahami materi pelajaran.
- b) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Media yang digunakan harus sesuai dengan pembelajaran.
- d) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- e) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.

- f) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.¹⁸

Dick dan Carey, menyebutkan bahwa selain kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu:¹⁹

- a) Ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber yang ada, harus diberi atau dibuat sendiri.
- b) Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
- c) Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama.
- d) Efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang lama.

Dalam pemilihan media sangat perlu dipertimbangkan dulu sebelum pemakaiannya yaitu media yang dipakai harus sesuai dengan guru yang mengoperasikannya, harus sesuai dengan pembelajaran, ketersediaan tempat, penggunaannya dalam jangka waktu yang lama. Yang harus lebih utama lagi jika media yang bersangkutan tidak ada, guru pun harus diberi atau membuat sendiri.

¹⁸ Wina Sanjaya. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group. hlm.75-76

¹⁹ Azhar Arsyad, (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. hlm. 86

6. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran pada jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas pada awalnya menggunakan pembelajaran berbasis KTSP. Pada tahun 2013 pemerintah mengubah kebijakan pendidikan yaitu dengan bergantinya kurikulum KTSP menjadi kurikulum 2013. Permendikbud RI No. 67 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar /Madrasah Ibtidaiyah bahwa untuk proses pembelajaran pada jenjang SD/MI dari kelas 1 hingga kelas VI menggunakan pembelajaran tematik-terpadu.²⁰

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak, karena berorientasi pada praktek pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak.²¹ Kurikulum 2013 dalam pembelajarannya lebih menggunakan pendekatan ilmiah yang menitik beratkan pada kegiatan mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring. Proses pembelajaran mencakup tiga ranah, yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan.⁴² pembelajaran tematik integratif bertujuan mengembangkan potensi setiap siswa

²⁰ Andi Prastowo, "Pemenuhan Kebutuhan Psikologis Peserta Didik SD / MI Melalui Pembelajaran Tematik-Terpadu", *JPSD: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1.1 (2013), 1–13.

²¹ Nurul Hidayah, "Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar", *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2.1 (2015), 34–49.

agar menjadi manusia yang utuh, tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga cerdas secara emosional maupun spiritual.²²

Menurut Abdul Majid dalam “Pembelajaran Tematik Terpadu” mengemukakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Kata tema berasal dari kata Yunani “*tithenai*” yang berarti “menempatkan” atau “meletakkan” dan kemudian kata itu mengalami perkembangan sehingga kata *tithenai* berubah menjadi tema. Menurut arti katanya, tema berarti “sesuatu yang telah diuraikan” atau “sesuatu yang telah ditempatkan”.

Konsep pembelajaran tematik merupakan pengembangan dari pemikiran dua tokoh pendidikan yakni dengan konsep pembelajaran *interdisipliner* dan dengan konsep 39 pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran.²³ Dengan adanya pemaduan tersebut siswa akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermaknanya pembelajaran tematik pada siswa dapat

²² Henggang Bara Saputro dan Soeharto, "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD", *Jurnal Prima Edukasia*, 3.1 (2015), 61–72.

²³ Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

dipahami melalui konsep-konsep yang mereka pelajari meliputi pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar konsep maupun antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik ini lebih menekankan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang aktif.

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema sebagai salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yaitu mengaitkan beberapa aspek baik dalam intramata pelajaran maupun antar-mata pelajaran yang merupakan suatu sistem pembelajaran sehingga memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif.²⁴

Menurut beberapa pendapat para ahli mendefinisikan pembelajaran tematik sebagai berikut:

- a) Menurut Chusna, Dkk. Pembelajaran tematik merupakan sebuah terjadinya proses pembelajaran dengan menggabungkan dua atau lebih muatan pelajaran ke dalam satu tema.²⁵
- b) Menurut Trianto dalam jurnal (Ludvi Novisatul Chusna dkk, *jurnal of Primary Education*) berpendapat pembelajaran tematik diartikan sebagai sebuah model pembelajaran dengan cara menyatukan dua atau lebih dari satu muatan materi

²⁴ Ibid. hlm. 85

²⁵ Ludvi Novisatul Chusna, Dyah WorowirastrEkowati & Kuncahyono, *Modul Pendamping Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Blitar di Kelas IV SD. Indonesian Journal of Primary Education*. Vol. 3, No. 1, 2019, hlm 81

pembelajaran yang memenuhi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang diharapkan dalam beberapa mata pelajaran yang digabungkan²⁶

- c) Menurut Trianto dalam jurnal (Srikandi Octaviani, Jurnal Pendidikan Dasar) tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkakan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.²⁷
- d) Menurut Ratih Maistika dan Taufina Tematik merupakan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema²⁸
- e) Menurut Majid dalam jurnal (Firdaus Su'udiah dkk, Jurnal Pendidikan) Tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang dalam pembahasannya tema itu ditinjau dari berbagai mata pelajaran.²⁹

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang

²⁶ Ibid., hlm. 81

²⁷ Srikandi Octaviani, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar. Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, (Lampung: STKIP PGRI Metro, 2017), hlm. 94

²⁸ Maistika Ratih & Taufina, *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dalam Pembelajaran Tematik dengan Model Vark (visual, auditory, read/write and kinestehtic) de Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, (Padang: Pascasarjana Universitas Negeri Padang Padang, 2019), hlm. 83

²⁹ FirdausSu'udiah, I Nyoman Sudana Degeng & Dedi Kuswandi, *Pengembangan Buku Tematik Berbasis Kontekstual. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, (Malang: Pendidikan Dasar Pascasarjana-Universitas Negeri Malang, 2016), hlm.1744

mengaitkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema, pembelajaran ini dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik memiliki 7 karakteristik yaitu:

1) *Student centered* (berpusat pada siswa)

Guru tidak lagi menjadi pusat sumber belajar, tetapi beralih ke pada siswa. Guru tidak memperlakukan siswa sebagai pihak yang pasif. Karena, dalam pembelajaran tematik guru berperan sebagai fasilitator kegiatan belajar, melayani pertanyaan peserta didik, memberikan ruang berekspresi, memberikan kesempatan untuk mencari pengetahuan sendiri.

2) Memberikan pengalaman langsung (Autentik)

Pembelajaran tematik (terpadu) memungkinkan siswa memahami secara langsung prinsip dan konsep yang dipelajarinya melalui kegiatan belajar secara langsung.

3) Pemisahan antara pelajaran tidak begitu jelas

Pembelajaran tematik dapat memfokuskan pembelajaran kepada pembahasan mengenai tema-tema yang paling dekat dan berkaitan dengan kehidupan.

4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan berbagai konsep mata pelajaran dalam satu prose pembelajaran. Sehingga siswa dapat memahaminya secara utuh, hal ini penting dikarenakan dapat membantu siswa memecahkan persoalan sehari-hari.

5) Fleksibel

Guru dalam pembelajaran tematik tidak boleh kaku dalam mengadakan kegiatan belajar mengajar, proses tersebut haruslah luwes (Fleksibel). Artinya guru tidak boleh terpaku dengan materi dalam bahan ajar, guru harus mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan.

6) Hasil pembelajaran berkembang sesuai minat dan kebutuhan siswa

Pembelajaran yang diperoleh siswa sesuai dengan kebutuhan, kegemaran serta mempengaruhi perkembangan intelektual dan kehidupan mereka.

7) Menggunakan prinsip bermain sambil belajar dan menyenangkan

Dengan menggunakan konsep bermain sambil belajar dapat menunjang intelegensi siswa secara cepat dan tepat.³⁰ Terdapat enam karakteristik utama yang dimiliki oleh pembelajaran tematik, yaitu:

³⁰ Rusman. (2002). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.hlm.258-259

- a) Pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah
- b) Kegiatan yang dipilih dalam proses pembelajaran di kelas disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa
- c) Kegiatan belajar akan jauh lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lama
- d) Membantu dalam mengembangkan keterampilan berpikir siswa
- e) Menyajikan pembelajaran yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya
- f) Mengembangkan keterampilan sosial siswa seperti kerjasama, toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.³¹

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Selain itu Pembelajaran Tematik memiliki kelebihan serta arti penting yaitu :

- a. Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan anak didik.
- b. Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak didik.

³¹ Unga Utari, I Nyoman Sudana Degeng, dan Sa'dun Akbar, "Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA)", *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1.1 (2016), 39-44.

- c. Hasil belajar dapat bertahan lama karena ilmu pengetahuan yang diserap bermakna.
- d. Mengembangkan ketrampilan berpikir siswa sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- e. Menumbuhkan ketrampilan social melalui kerjasama.
- f. Memiliki toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.³²

Disamping itu pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan menurut Puskur Balitbang Diknas yang dapat di klasifikasikan ke dalam beberapa aspek, diantaranya :

1) Aspek Guru

Guru harus berwawasan luas, memiliki kreativitas tinggi, ketrampilan metodologis yang handal, rasa percaya diri yang tinggi dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Guru dituntut untuk terus menggali informasi, ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dan banyak membaca buku agar penguasaan bahan ajar tidak terfokus pada bidang kajian tertentu saja. Tanpa kondisi ini pembelajaran terpadu akan sulit terwujud.

2) Aspek siswa

Pembelajaran terpadu menurut kemampuan belajar siswa siswa yang relatif “baik”. Baik dalam kemampuan akademik maupun

³² Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.hlm. 92-93

kreativitasnya. Hal ini terjadi karena model pembelajaran terpadu menekankan pada kemampuan *analitis* (menganalisis), kemampuan *asosiatif* dan *elaborative* (menemukan dan menggali). Jika kondisi ini tidak dimiliki, penerapan model pembelajaran terpadu ini sangat sulit dilaksanakan.

3) Aspek Sarana Prasarana Dan Sumber Pembelajaran

Pembelajaran terpadu memerlukan bahan bacaan atau sumber informasi yang cukup banyak dan bervariasi, mungkin juga fasilitas internet. Semua ini akan menunjang, memperkaya dan mempermudah pengembangan wawasan. Jika sarana ini tidak dipenuhi, penerapan pembelajaran terpadu juga akan terhambat.

4) Aspek Kurikulum

Kurikulum harus luwes, berorientasi pada pencapaian ketuntasan pemahaman siswa (bukan pada pencapaian target penyampaian materi). Guru perlu diberi kewenangan dalam mengembangkan materi, metode, penilaian keberhasilan pembelajaran siswa.

5) Aspek Penilaian

Pembelajaran terpadu membutuhkan cara penilaian yang menyeluruh yaitu menetapkan keberhasilan belajar siswa dari beberapa bidang kajian terkait yang dipadukan. Dalam kaitan ini guru selain dituntut untuk menyediakan teknik dalam prosedur pelaksanaan penilaian dan pengalaman yang

menyeluruh juga dituntut untuk berkoordinasi dengan guru lain jika materi pelajaran berasal dari guru yang berbeda.

7. Kajian Tentang Media Ular Tangga Tematik

a. Pengertian Ular Tangga

Ular Tangga adalah satu permainan yang banyak dimainkan oleh masyarakat. Model dari permainan Ular Tangga ini adalah menguasai. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk samapai ke nomor finish. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu.

Sri Mulyani mengatakan bahwa permainan ular tangga ialah sarana bermain yang terdiri dari selembur papan atau kertas tebal begambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada kotak-kotak tertentu. Lalu terdapat gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding.pada sisi-sisi dadu ini terdapat bintik berjumlah 1 hingga 6 bintik. Dadu imi juga terbuat dari plastik. Lalu ada sebuah lagi plastik kecil berbentuk kerucut, yang cara bermainnya bergantian satu per satu anak.³³

Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga ialah permainan yang terdiri dari kotak-kotak yang berjumlah 100 buah,

³³ Sri Mulyani, *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013), hlm.121

yang terdapat gambar ular dan tangga, mempunyai dadu beserta bidik untuk dipergunakan oleh anak-anak yang memainkan secara bergantian.

b. Pengertian Ular Tangga Tematik

Ular Tangga Tematik merupakan sebuah alat permainan edukatif yang dimainkan 2 orang atau lebih yang berbasis aktif dan kreatif. Ular Tangga Tematik ini digunakan dalam pembelajaran tematik. Model dari permainan Ular Tangga Tematik ini adalah sama seperti tujuan permainan Ular Tangga biasanya yaitu menguasai. Tetapi menguasai dalam hal ini adalah menguasai ilmu pengetahuan yang ada dalam permainan Ular Tangga Tematik. Media ular tangga yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran tematik siswa kelas IV. Media Ular Tangga dirancang sesuai materi pembelajaran tematik pada tema 4 subtema 1 kelas IV yaitu Jenis-Jenis Pekerjaan yang bertujuan untuk berbagai macam pekerjaan seperti barang dan jasa serta hubungan dan pemanfaatan sumber daya alam. Dalam media Ular Tangga ini terdapat sajian materi pembelajaran dan beberapa tantangan soal tanya jawab serta soal-soal yang tertuang pada setiap kotak.

Tantangan dari media Ular Tangga Tematik ini adalah menjawab soal-soal di setiap kotak. Apabila bisa menjawab dengan benar maka berhak lanjut main. Tetapi jika tidak bisa menjawab

maka pemain harus menyerahkan pin smile kepada pemain berikutnya memenangkan permainan itu, maka dapat dikatakan siswa tersebut mampu menguasai materi pada tema tersebut atau pintar.

c. Karakteristik Permainan Ular Tangga

Spodek di dalam bukunya Soemiarti mengatakan bahwa bermain di dalam pembelajaran merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikologi ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Sedangkan menurut Bergen bermain dalam tatanan sekolah dapat di gambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan berakhir pada bermain dengan diarahkan.³⁴

Menurut Alamsyah Said mengemukakan bahwa Ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih.³⁵ Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang

³⁴ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), hlm.102

³⁵ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelequences Mengajar Sesuai Kerja Otak Dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h. 240.

menghubungkannya dengan kotak lain.³⁶ Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan.³⁷

Menurut para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara permainan ular tangga yaitu menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.

Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini membuat permainan ular tangga digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang canggih seperti gadge. Hal tersebut peneliti mencoba membangkitkan minat anak terhadap permainan tradisional dan mengembangkan media yang menarik serta inovatif sebagai media permainan dan sebagai sarana pembelajaran.

³⁶ Teguh Sumantoro dan Joko, "Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2.2 (2013), 779–85.

³⁷ Randi Catono, *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013),h. 4.

Ular tangga termasuk media permainan, hal tersebut sesuai pendapat dari Arief S. Sadiman, bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

8. Kajian Tentang Tema Berbagai Pekerjaan

Pada penelitian ini pengembangan media ular tangga tematik, peneliti mengambil tema 4 yaitu “Berbagai Pekerjaan”. Tema “Berbagai Pekerjaan” terdapat 3 subtema yaitu jenis-jenis pekerjaan, pekerjaan di sekitarku dan pekerjaan orang tuaku. Salah satunya peneliti mengambil pada subtema 1 Setiap subtema terdapat beberapa mata pelajaran dan 6 pembelajaran yang digolongkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pada subtema 1 ”Jenis-jenis Pekerjaan” terutama pada pembelajaran 1 materi yang dipelajari adalah IPA mempelajari tentang pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya, melakukan kegiatan upaya pelestarian sumber daya alam bersama orang-orang di lingkungannya. IPS mempelajari tentang mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi, menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Bahasa Indonesia mempelajari tentang

menguraikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra (cerita, dongeng, dan sebagainya), mengomunikasikan pendapat pribadi tentang isi buku sastra yang dipilih dan dibaca sendiri secara lisan dan tulis yang didukung oleh alasan.

9. Karakteristik Siswa Kelas IV

Pendidikan dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan yang lamanya Sembilan tahun diselenggarakan selama enam tahun di sekolah. Kurikulum pendidikan dasar disusun dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa, sesuai dengan lingkungan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian.

Pada umumnya siswa kelas IV Sekolah Dasar berumur 9/10 tahun. Pada usia ini disebut masa kanak-kanak akhir yaitu anak sudah semakin luas lingkungan pergaulannya. Anak sudah bergaul dengan banyak orang-orang diluar rumah seperti teman bermain sekitar rumah dan teman sekolah sehingga diharapkan anak dapat menguasai dan menyelesaikan tugas-tugas perkembangannya supaya dapat diterima dengan baik oleh lingkungannya.³⁸

Adapun tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir adalah: Belajar ketrampilan fisik yang diperlukan untuk bermain, sebagai makhluk yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri, belajar bergaul dengan

³⁸ Ibid.hlm. 93-94

teman sebaya, mulai mengembangkan peran social pria dan wanita; mengembangkan keterampilan dasar membaca, menulis dan berhitung, mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari, mengembangkan kata batin, moral dan skala nilai, mengembangkan sikap terhadap kelompok social dan lembaga, mencapai kebebasan pribadi.³⁹

Terdapat dua fase dalam masa kanak-kanak akhir, yaitu: masa kelas-kelas rendah Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 6/7 tahun-9/10 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 1,2 dan 3 Sekolah Dasar, masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar yang berlangsung antara usia 9/10 tahun- 12/13 tahun, biasanya mereka duduk di kelas 4,5 dan 6 Sekolah Dasar. Adapun ciri-ciri anak kelas-kelas rendah Sekolah Dasar adalah:

- a) ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah;
- b) suka memuji diri sendiri;
- c) kalau tidak dapat menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan itu dianggapnya tidak penting;
- d) suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya;
- e) suka meremehkan orang lain.

³⁹ Rita Eka Izzaty dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.hlm.103-104

Kemudian ciri-ciri khas anak masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar adalah:

- 1) perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari;
- 2) ingin tahu, ingin belajar dan realistis;
- 3) timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus;
- 4) anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya disekolah;
- 5) anak-suka membentuk kelompok sebaya atau peergroup untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.⁴⁰

10. Teori-Teori Belajar Yang Melandasi Pengembangan Media Ular Tangga Tematik.

Teori belajar merupakan hubungan antara kegiatan si belajar dengan proses-proses psikologis dalam diri si belajar atau teori belajar mengungkapkan hubungan antara fenomena yang ada dalam diri si belajar. Tujuan dari teori belajar adalah menjelaskan proses belajar. Teori belajar menaruh perhatian pada hubungan antar variabel untuk menentukan hasil belajar.

Dalam buku Belajar dan Pembelajaran terdapat 7 teori belajar, antara lain: Teori belajar Behavioristik, teori belajar Kognitif, teori belajar Konstruktivistik, teori belajar Humanistik, teori belajar Sibernetik, teori belajar Revolusi Sosiokultural dan teori belajar

⁴⁰ Ibid.hlm.116-117

Kecerdasan Ganda. Teori belajar Behavioristik merupakan teori yang memandang belajar sebagai perubahan perilaku stimulus dan respon. Teori belajar Kognitif merupakan teori yang lebih mementingkan proses dari pada hasil belajar. Teori belajar Konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses makna dan pengalaman. Teori belajar Humanistik merupakan teori belajar yang ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Teori belajar Sibernetik, belajar merupakan pengolahan informasi. Teori belajar Revolusi Sosiokultural, pemikiran seseorang harus dimengerti dari latar belakang sosial-budaya dan sejarah. Teori belajar Kecerdasan Ganda, manusia memiliki banyak kecerdasan yang bisa dikembangkan dan tidak melihat suatu individu dari satu kecerdasan saja. Dalam penelitian pengembangan media Ular Tangga Tematik, teori belajar digunakan sebagai landasan atau dasar dalam menciptakan suatu produk media belajar yang bermanfaat, efektif dan efisien serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Teori-teori belajar yang digunakan sebagai pedoman dalam mengembangkan media Ular Tangga Tematik, yaitu:

a. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar ini lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Teori ini berpandangan bahwa belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengelolaan informasi, emosi dan aspek-aspek kejiwaan lainnya. Dalam kegiatan

pembelajaran, teori belajar kognitif mementingkan keaktifan siswa dalam proses belajar. Teori belajar kognitif menjadi landasan dalam pengembangan media Ular Tangga Tematik karena teori ini menitikberatkan keaktifan siswa. Keaktifan siswa dalam belajar dapat memberikan makna dan pengalaman sehingga pesan pembelajaran yang diterima lebih optimal.

Aplikasi teori belajar kognitif dalam media Ular Tangga Tematik adalah permainan ini terdapat beberapa tantangan seperti kartu pertanyaan di bank soal dan permainan *puzzle*. Sedangkan siswa menyelesaikan beberapa tantangan tersebut dengan menjawab pertanyaan dan merangkai kepingan *puzzle* supaya menjadi gambar yang utuh. Oleh sebab itu, peran ingatan dalam pengelolaan informasi, emosi serta keaktifan siswa dapat diasah menjadi pengalaman yang bermakna.⁴¹

b. Teori Belajar Konstruktivistik

Teori belajar konstruktivistik merupakan teori belajar yang mengarahkan pembelajar untuk mengkonstruksikan dan menginterpretasikan pengetahuan berdasarkan pengalaman belajarnya, pandangan konstruktivistik yang mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu usaha pemberian makna oleh siswa kepada pengalamannya melalui asimilasi dan akomodasi yang menuju pada pembentukan struktur kognitifnya, memungkinkan mengarah pada

⁴¹ C. Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.hlm. 19-109

tujuan tersebut. Jadi dalam konstruktivistik lebih menitikberatkan kepada pemberian makna dan pengalaman belajar siswa. Sehingga pesan pembelajaran yang peserta dapatkan dididik tersimpan struktur kognitif mereka dengan baik. Media UlarTangga Tematik dapat membuat si pembelajar mengkonstruksikan pengetahuan melalui pengalaman-pengalaman belajar yang tersusun dalam struktur kognitif mereka.

Dengan berbagai macam tantangan yang dapat membuat siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru atau pengalaman belajar mereka dapat diuji. Tantangan mendeskripsikan suatu objek, belajar membuat pertanyaan sehingga pengetahuan yang telah mereka dapatkan akan diuji kembali. Selain itu tantangan seperti bernyanyi, menyusun *puzzle* atau menyusun peta konsep, siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan. Terdapat juga materi-materi yang dapat membuat siswa mendapatkan pengetahuan baru.⁴²

c. Teori Belajar Kecerdasan Ganda

Teori menekankan bahwa manusia memiliki banyak kecerdasan yang bisa dikembangkan dan tidak melihat suatu individu dari satu kecerdasan saja. Mengidentifikasi 8 kecerdasan manusia dalam memahami dunia nyata yang kemudian dikutip oleh tokoh-tokoh lain dengan menambahkan 2 kecerdasan. Berikut ini merupakan 10

⁴² Ibid.hlm. 64

kecerdasan-kecerdasan berikut: Kecerdasan verbal/bahasa, Kecerdasan logika/matematik, Kecerdasan *visual*/ruang, Kecerdasan tubuh/gerak tubuh, Kecerdasan *musical*/ritmik, Kecerdasan interpersonal, Kecerdasan intrapersonal, Kecerdasan naturalis, Kecerdasan spiritual, Kecerdasan eksistensial.⁴³

B. Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani, yaitu *hypo* berarti dibawah dan *thesis* berarti pendirian, pendapat, kepastian. Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah yang dihadapi dan harus dibuktikan kebenarannya. Sehubungan dengan penelitian ini yaitu mengenai Pengembangan Media Ular Tangga Tematik Pada Tema 4 Subtema 1 “Jenis-jenis Pekerjaan” Kelas IV SD Negeri 5 Sekayu. Dalam menyusun skripsi agar sistematis maka peneliti membuat tiga hipotesis yaitu:

- a. Dengan adanya pengembangan media ular tangga tematik pada kelas IV mampu menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- b. Media ular tangga tematik kelas IV mampu mencapai efektivitas, validitas, dan kepraktisan dalam pembelajaran.
- c. Media ular tangga kelas IV mampu menghasilkan pelajaran dapat bertahan lama karena ilmu pengetahuan yang diserap bermakna.

⁴³ Ibid.hlm.114