

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman 1993:14). Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran.

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi

sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Sadiman, 1984:6). Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif.

Gagne and Briggs (1974:4) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Daryanto (2010:5) mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar. Hamka (2018:3-4) berpendapat bahwa Media Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja

digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Berdasarkan definisi di atas maka peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

2. Media Ular Tangga

a Pengertian Media Ular Tangga

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 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 ular tangga pada penelitian ini menggunakan karton yang telah didesain dengan menarik dan berwarna-warni. Media Ular Tangga ini untuk membantu siswa memenuhi tujuan

pembelajarannya, permainan ular tangga dikembangkan sesuai dengan karakter dan kepribadian siswa.

b Manfaat Media Ular Tangga

Menurut 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.
- 4) Membantu siswa menjadi lebih fokus, teliti, dan sabar saat menunggu.

c Keunggulan Media Ular Tangga

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.

d Kelemahan Media Ular Tangga

Kelemahan pembelajaran menggunakan media ular tangga menurut 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.

e. Langkah-Langkah Menggunakan Media Ular Tangga

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 mengikuti aturan yang sama dengan permainan ular tangga seperti biasa.

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) Salah satu siswa perwakilan kelompok maju untuk menentukan siapa yang main duluan.
- 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.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Pengertian motivasi menurut pakar ahli yakni (Moh. Uzer Usman 2020: 29) merupakan suatu bentuk atau proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi tingkah laku atau perbuatan untuk dapat mencapai kebutuhan serta mencapai tujuan yang di inginkan. Sedangkan pengertian dari belajar

merupakan suatu proses kompleks yang dapat terjadi pada diri pribadi setiap orang sepanjang masa hidupnya.

Sedangkan menurut Hamzah B. Uno motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku/aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya. Dalam rumusan tersebut ada tiga unsur yang saling berkaitan, ialah sebagai berikut:

- 1) Motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi. Perubahan tersebut terjadi disebabkan oleh perubahan tertentu pada sistem neurofisiologis dalam organisme manusia.
- 2) Motivasi ditandai oleh timbulnya perasaan. Mula-mula berupa ketegangan psikologis, lalu berupa suasana emosi. suasana emosi ini menimbulkan tingkah laku yang bermotif.
- 3) Motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan pribadi yang bermotivasi memberikan respons-

respons ke arah suatu tujuan tertentu. Respons-respons itu berfungsi mengurangi ketegangan yang disebabkan oleh perubahan energi dalam dirinya. tiap respons merupakan suatu langkah ke arah mencapai tujuan (Oemar Hamalik, 2014: 106).

Berdasarkan definisi diatas peneliti menyimpulkan bahwa motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai dalam belajar, di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya penggerak atau pendorongnya.

b. Jenis Motivasi

Motivasi banyak jenisnya. Para ahli mengatakan pembagian jenis-jenis motivasi menurut teorinya masing-masing. Dari keseluruhan teori motivasi, dapat diajukan 3 pendekatan untuk menentukan jenis-jenis motivasi, yakni:

- 1) Pendekatan Kebutuhan,
- 2) Pendekatan Fungsional

3) Pendekatan deskriptif.

Pendekatan kebutuhan. Abraham H. Maslow melihat motivasi dari segi kebutuhan manusia. Kebutuhan manusia sifatnya bertingkat-tingkat. Pemuasan terhadap tingkat kebutuhan tertentu dapat dilakukan jika tingkat kebutuhan sebelumnya telah mendapat pemuasan. Kebutuhan-kebutuhan itu adalah:

- 1) Kebutuhan fisiologis, yakni kebutuhan primer yang harus dipenuhi lebih terdahulu, yang terdiri dari kebutuhan pangan, sandang, dan tempat berlindung.
- 2) Kebutuhan keamanan, baik keamanan batin maupun keamanan barang atau benda.
- 3) Kebutuhan sosial, yang terdiri dari kebutuhan perasaan untuk diterima oleh orang lain, perasaan dihormati, kebutuhan untuk diterima oleh orang lain.
- 4) Kebutuhan berprestasi yakni kebutuhan yang erat hubungannya dengan status seseorang.

c. **Macam-Macam Motivasi**

Berdasarkan pengertian dan analisis motivasi yang dikemukakan, pada pokoknya motivasi memiliki 2 sifat, yakni Yang saling berkaitan satu sama lainnya.

1) Motivasi instrinsik

Motivasi Instrinsik, adalah motivasi yang tercakup dalam situasi belajar yang bersumber dari kebutuhan dan tujuan-tujuan siswa sendiri. Motivasi ini sering disebut “motivasi murni”, atau motivasi yang sebenarnya, yang timbul dari dalam diri peserta didik. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang hidup dalam diri peserta didik dan berguna dalam situasi belajar yang fungsional.

2) Motivasi ekstrinsik.

Motivasi Ekstrinsik, adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor- faktor dari luar situasi belajar, seperti: angka, kredit, ijazah, tingkatan hadiah, medali dan lain-lain. Antara motivasi instrinsik dan ekstrinsik sulit untuk menentukan mana yang lebih baik. Yang dikehendaki adalah timbulnya motivasi instrinsik, tetapi

motivasi ininitidak mudah dan tidak selalu dapat timbul
(Oemar Hamalik, 2014: 113).

d. Indikator Motivasi

Menurut Sardiman (1990: 20) indikator motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa (instrinsik) adalah sebagai berikut.

- 1) Tekun menghadapi tugas, artinya siswa dapat bekerja secara terusmenerus dalam waktu yang lama (tidak pernah berhenti sebelum selesai). Seperti siswa mulai mengerjakan tugas tepat waktu, mencari sumber lain, tidak mudah putus asa, dan memeriksa kelengkapan tugas.
- 2) Ulet menghadapi kesulitan, siswa tidak lekas putus asa dalam menghadapi kesulitan. Dalam hal ini, siswa bertanggung jawab terhadap keberhasilan dalam belajar dan melaksanakan kegiatan belajar.
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang terdiri dari berani menghadapi masalah, mencari jalan keluar.

e. Cara Meningkatkan Motivasi

Motivasi sangat penting dalam pendidikan karena dapat memengaruhi proses belajar siswa. Ketika siswa merasa termotivasi, mereka cenderung lebih terlibat dalam pembelajaran, mengambil inisiatif untuk mempelajari materi lebih dalam, dan mencoba lebih keras untuk mencapai tujuan mereka. Seorang siswa akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar (Rahman, 2022:81). Sebaliknya, ketika siswa kehilangan motivasi, mereka cenderung menjadi pasif dalam pembelajaran, kurang berpartisipasi dalam kelas, dan mungkin bahkan berhenti mencoba untuk belajar sama sekali. Motivasi memainkan peran penting dalam proses belajar siswa. Motivasi dapat memengaruhi tingkat keinginan siswa untuk belajar, keterlibatan dalam proses pembelajaran, dan hasil akhir yang dicapai.

Ketika siswa merasa termotivasi, mereka cenderung lebih antusias dan bersemangat untuk belajar. Mereka akan

lebih aktif mengikuti pelajaran, bertanya pertanyaan, dan mencari pemahaman yang lebih dalam mengenai materi yang dipelajari. Selain itu, siswa yang termotivasi cenderung memiliki kepercayaan diri yang lebih tinggi sehingga lebih siap untuk mengatasi tantangan dalam proses belajar. Di sisi lain, apabila siswa tidak termotivasi, mereka cenderung merasa bosan, lelah, dan tidak bersemangat dalam proses belajar. Mereka dapat merasa bahwa materi yang dipelajari tidak relevan atau sulit dipahami sehingga cenderung kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memotivasi siswa agar mereka termotivasi untuk belajar. Beberapa cara untuk meningkatkan motivasi siswa adalah dengan memberikan pengakuan dan penguatan positif; menghadirkan materi pembelajaran yang menarik dan relevan; memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan siswa; serta membantu siswa melihat hubungan antara materi yang dipelajari dan pengalaman

dunia nyata mereka. Dengan meningkatkan motivasi siswa, para pendidik dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan membantu siswa meraih hasil yang lebih baik dalam pendidikan. Siswa yang termotivasi akan lebih bersemangat untuk belajar dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mereka akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang materi yang dipelajari. Selain itu, siswa yang termotivasi juga cenderung untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan yang diperlukan untuk meraih hasil yang lebih baik dalam pendidikan, seperti keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kritis, dan keterampilan sosial.

Meningkatkan motivasi siswa juga dapat membantu siswa merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar bahkan setelah mereka meninggalkan kelas atau sekolah. Terdapat beberapa bentuk metode untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa di sekolah di antaranya yaitu pemberian hadiah; memberi angka; memberikan pujian; memberikan hukuman; kompetisi;

mengadakan ulangan; dan menumbuhkan minat (Rumhadi, 2017:82). Dengan merasa termotivasi, siswa cenderung akan memperoleh hasil yang lebih baik dalam ujian atau tugas, dan juga merasa lebih positif serta percaya diri dalam kehidupan mereka secara menyeluruh sehingga perlu adanya peningkatan motivasi para siswa dalam pembelajaran, dan motivasi tersebut dapat ditingkatkan melalui berbagai model dan pendekatan (Harahap dkk., 2021).

Adapun cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Menyediakan materi yang menarik Materi yang disajikan oleh guru harus menarik dan relevan dengan kehidupan siswa. Dalam hal ini, guru dapat menambahkan berbagai macam media, seperti gambar, video, dan audio untuk memperjelas konsep yang diajarkan.

- 2) Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi
- Menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat mengadopsi berbagai metode pembelajaran seperti diskusi, simulasi, demonstrasi, atau praktikum untuk menghidupkan pembelajaran.
- 3) Mendorong partisipasi siswa
- Guru dapat mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran dengan memberikan kesempatan untuk berbicara, bertanya, atau berdiskusi. Selain itu, guru juga dapat membuat kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif, seperti penelitian lapangan atau pengalaman belajar di luar kelas.
- 4) Membuat pembelajaran menyenangkan
- Membuat pembelajaran menyenangkan adalah kunci untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat menciptakan atmosfer yang menyenangkan di kelas, seperti menyanyikan lagu atau melakukan permainan yang mendukung pembelajaran.

5) Menggunakan kreativitas dan inovasi dalam pengajaran

Menggunakan kreativitas dan inovasi dalam pengajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat mengembangkan cara yang baru atau unik dalam menyajikan materi, seperti menggunakan teknologi atau memperkenalkan pendekatan baru dalam pengajaran.

4. Matematika

a. Hakikat Pendidikan Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih

menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran (Russeffendi ET, 1980 :148).

Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (*universal*). Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika.

Pada awalnya cabang matematika yang ditemukan adalah Aritmatika atau Berhitung, Aljabar, Geometri setelah itu ditemukan Kalkulus, Statistika, Topologi,

Aljabar Abstrak, Aljabar Linear, Himpunan, Geometri Linier, Analisis Vektor, dll.

Beberapa Definisi Para Ahli Mengenai Matematika antara lain:

- 1) Russefendi (1988:23) Matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalildalil di mana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif.
- 2) Johnson dan Rising dalam Russefendi (1972:149) Matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak

didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya.

- 3) Kline (1973:49) Matematika itu bukan pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

b. Tujuan Matematika

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) merupakan dasar dalam siswa untuk mengetahui konsep matematika. Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu siswa harus mampu memecahkan masalah secara sistematis. Permasalahan yang diselesaikan siswa SD berkaitan dengan kehidupan nyata. Tujuan utama pembelajaran matematika di sekolah yaitu agar siswa dapat memiliki kemampuan matematis yang baik untuk dapat

menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya dalam kurikulum 2013 menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika yaitu siswa mampu memahami konsep dan menerapkan prosedur matematika dalam kehidupan sehari-hari (Ahmad Fauzan & Yerizon, 2013:25).

Mengingat pentingnya pembelajaran matematika dan tujuan pembelajaran matematika SD yaitu supaya siswa dapat menerapkan kemampuan matematis dalam kehidupan sehari-hari. Maka diperlukan pemahaman konsep yang baik dan memadai di SD pada setiap topik yang dipelajari. Salah satu topik pembelajaran matematika yang sangat penting yaitu mengenal bilangan 0-99 bagi siswa SD pada awal pembelajaran matematika (Diba, Zulkardi, & Saleh, 2009:15). Menenal bilangan merupakan konsep dasar dalam mempelajari matematika di SD, dimana konsep dasar mengenal bilangan akan menjadikan siswa selanjutnya dapat memahami pembelajaran matematika dengan baik (Ekowati, Kusumaningtyas, & Sulistyani, 2017: 92).

B. Kerangka Berpikir

Untuk memudahkan dalam mencapai tujuan penelitian diperlukan kerangka berpikir, maka kerangka berpikir ini adalah:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Asumsi Penelitian

Asumsi merupakan anggapan dasar yang dijadikan pijakan berfikir dan bertindak dalam penelitian. Dalam penelitian ini, asumsi sementara adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas II mata pelajaran Matematika di SD 45 Kota Bengkulu.

Ha : Terdapat Pengaruh Pembelajaran media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas II mata pelajaran Matematika di SD 45 Kota Bengkulu.

D. Penelitian Yang Relevan

(Muh Shirli Gumilang, 2012: 49-50) Penelitian tentang pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika di SD 45 Kota Bengkulu dapat diperkuat dengan beberapa referensi pendukung berupa penelitian yang relevan. Adapun penelitian yang relevan dengan judul penelitian di atas adalah

Penelitian yang dilakukan oleh Afifah, N. & Hartatik, S, (2019) yang berjudul Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas II SD kemala bhayangkari 1 surabaya ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian menggunakan pre-experimental designs dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini, membandingkan motivasi awal siswa antara motivasi akhir siswa setelah diberi pelakuan. Tempat pelaksanaan penelitian ini di SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya dengan menggunakan kelas II sebagai sasaran penelitian untuk diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan

ular tangga. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada bulan Maret tahun ajaran 2018-2019. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. Teknik penentuan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling*, yaitu teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah dimana semua anggota popuasi dijadikan sampel karena jumlah populasi relatif kecil, hanya 21 orang.

Reza Nurussofa, Heni Puji Astuti dengan judul penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar, hasil penelitin menunjukkan bahwa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga matematika dan respon siswa terhadap media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu

model 4D yaitu *Define* (pendefinisian), *Dessign* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini, peneliti membatasi hanya sampai pada tahap *development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar dengan hasil akhir rata-rata validasi ahli media dan ahli materi mencapai tingkat kelayakan dengan persentase 89% dengan kategori sangat layak serta berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas III SDN Jaha mencapai persentase 87,5% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. Yaitu *Define* (pendefinisian), *Dessign* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Pada penelitian ini, peneliti membatasi hanya sampai pada tahap *development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan untuk

meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar dengan hasil akhir rata-rata validasi ahli media dan ahli materi mencapai tingkat kelayakan dengan persentase 89% dengan kategori sangat layak serta berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas III SDN Jaha mencapai persentase 87, 5% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga layak digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar.

Berdasarkan Artikel jurnal Oleh Ghullam Hamdu, Lisa Agustina (Dosen Universitas Pendidikan Indonesia) yang berjudul Pengaruh Motivasi Belajar terhadap prestasi belajar IPA di sekolah (Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya). Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar dan prestasi belajar siswa kelas IV SD N Tarumanagara tergolong baik. Tanggapan siswa kelas IV Tarumanagara Kota Tasik malaya terhadap motivasi belajar di interpretasikan baik karena nilairata-rata (87,46) berada dalam kategori X e” 61.

Prestasi tiap siswa berbeda-beda ada yang tinggi dan ada yang rendah. Prestasi belajar pada kelas IV SDN Tarumanagara umumnya diinterpretasikan baik karena nilai rata-rata (88,46) berada dalam kategori X e” 61. Berdasarkan pengolahan dan analisis data dengan dibantu program SPSS 16.0 diperoleh koefisien korelasi (r) sebesar 0,693 artinya motivasi belajar dengan prestasi belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA”. Setelah dikorelasikan menunjukkan interpretasi tingkat reliabilitas tinggi besarnya pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Tarumanagara Tawang Tasikmalaya adalah sebesar 48,1% (Ghulam Hamdu Dan Lisa Agustina, 2011:85) Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian peneliti yaitu, variabel dan mata pelajaran yang akan diteliti.

Berdasarkan Artikel jurnal Muh. Yusuf Mappesse yang berjudul pengaruh cara dan motivasi belajar terhadap hasil belajar *programmable logic controller* (PLC) siswa kelas III

Jurusan listrik SMK Negeri 5 Makassar. Berdasarkan hasil analisis deskriptif diperoleh pengaruh carabelajar terhadap hasil belajar *Programmable Logic Controller* (PLC) siswakelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar, diperoleh 19 orangersiswa atau 43% mengatakan bahwa cara belajar ikut berpengaruh terhadap hasil belajar PLC mereka dalam hal ini berada pada kategori tinggi. Carabelajar (X1) dan motivasi belajar (X2) secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang positif dan berarti terhadap hasil belajar *Programmable Logic Controller* (PLC) siswa kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. Besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi R^2 sebesar 0,212 dengan sumbangan efektif sebesar 21,1%. Hasil analisis korelasi parsial antara variabel cara belajar (X1) dengan variabel hasil belajar PLC (Y) siswa kelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar, dikatakan bahwa cara belajar siswa mempunyai pengaruh yang positif tetapi tidak berarti terhadap hasil belajar PLC siswakelas III Jurusan Listrik SMK Negeri 5 Makassar. Besarnya pengaruh tersebut dapat dilihat dengan

sumbangan efektif sebesar 12,82% dan sumbangan relatif sebesar 25,96% (Muh Yusuf Mappeasse 2009:5). adapun perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti akan lakukan yaitu, objek dan mata pelajarannya.

(Ridaul Inayah,2013:7) Adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti akan lakukan yaitu, objek dan mata pelajarannya. Berdasarkan jurnal ridaul inayah, trisno martono, dan Heri Sawiji, yang berjudul pengaruh kompetensi guru, motivasi belajar siswa, dan fasilitas terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi pada siswa kelas XI IPS SMA 1 Lasem Jawa tengah. Berdasarkan hasil hipotesis, ternyata terdapat jalur yang signifikan yang menghubungkan variabel motivasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi (nilai sig, = 0,000 < 0,05), sehingga tidak ada alasan untuk menghapus jalur tersebut. Hal ter sebut berarti terdapat pengaruh langsung positif motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar mata pelajaran ekonomi, yaitu sebesar 0,393= 39,3%. Dari analisis jalur di taa dapat di ambil suatu pengertian, bahwa ada kecendrungan bahwa siswa yang

mempunyai motivasi belajar yang tinggi akan mempunyai minat dan semangat yang tinggi dalam belajar, sehingga siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan dapat belajar dengan senang dan sukarela, begitu pun sebaliknya. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan yang akan peneliti lakukan adalah, objek dan matapelajarannya.

(Hendra Dani, 2018:29) Berdasarkan jurnal Hendra Dani Saputra, Faisal Ismet, Andrizal jurusan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang yang berjudul Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. Berdasarkan analisa yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa faktor intern yaitu motivasi belajar mempunyai pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kekuatan hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa adalah sangat kuat. Dimana korelasi (r_{hitung}) = 0,860 dan korelasi tabel (r_{tabel}) = 0,349 sehingga $r_{hitung} > r_{tabel}$. Dan t_{hitung} = 9,1797 dan t_{tabel} = 1,697 sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dengan memberikan motivasi-motivasi yang kuat dan tinggi dalam pembelajaran maka akan memberikan

dampak yang bersifat positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa SMK. Sehingga optimalisasi tujuan belajar berupa hasil belajar siswa dapat tercapai. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah pada objeknya, peneliti mengambil objek siswa SD Kelas V. (Rufi Indrianti, 2017:74)

Berdasarkan artikel jurnal oleh Rufi Indrianti, Sutrisno Djaja, Bambang Suyadi yang berjudul pengaruh motivasi dan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dari motivasi dan disiplin belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan (studi kasus siswa kelas X program keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Bondowoso tahun ajaran 2016/2017). Berdasarkan hasil temuan yang dilakukan secara parsial dengan uji t, dapat diketahui bahwa variabel bebas motivasi belajar berpengaruh secara nyata terhadap variabel terikat hasil belajar. Hal ini dibuktikan pada perhitungan t hitung sebesar $8,013 > t$ tabel sebesar 2,003 dan

$\alpha = 0.05 > \text{sig } t = 0.000$, maka motivasi belajar mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar. Motivasi belajar akan mendorong siswa untuk mencapai hasil belajarnya. Sesuai dengan pendapat *motivation is an essential condition of learning*. Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Hal ini sejalan dengan motivasi itu sangat penting dalam menentukan kegiatan belajar mengajar. Bila remaja tidak punya motivasi, maka guru tidak menjamin penempatan siswa dikelas tertentu, baik kegiatan belajarnya maupun keberhasilannya. Adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah objek dan mata pelajarannya.

E. Hipotesisi Penelitian

Hipotesis adalah respon sementara terhadap suatu rumusan masalah dalam penelitian, dan suatu rumusan masalah dalam

penelitian dikemukakan berupa pernyataan. Hal ini bersifat sementara atau fana, sebab responnya hanya menurut kerelevanan suatu teori dan belum berdasarkan data asli yang dilakukan oleh peneliti lewat pengumpulan suatu data.

Ho: Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas II mata pelajaran Matematika di SD Negeri 45 Kota Bengkulu.

Ha: Terdapat Pengaruh signifikan penggunaan media ular tangga terhadap motivasi belajar siswa kelas II mata pelajaran Matematika di SD Negeri 45 Kota Bengkulu.

