

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat didefinisikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang menyediakan lingkungan. Media memungkinkan peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau perilaku. Media oleh peserta didik dapat diartikan seperti pendidik, teman sebaya, buku, dan lingkungan akademik.

Media pembelajaran digunakan dalam mekanisme pendidikan untuk membantu peserta didik mendapatkan informasi dan materi pembelajaran. Dalam pembelajaran, “media” berfungsi sebagai perantara pendidik dan peserta didik, memudahkan komunikasi serta pemahaman materi. Bahasa Latin “media” berarti perantara atau pengantar. Media juga dapat berupa bahan, seperti *software* atau *hardware* (Junaidi, 2019).

Media pembelajaran adalah metode untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran adalah cara pendidik memberikan informasi. Pendidik harus menggunakan berbagai media dengan benar. Media pembelajaran membantu pembelajaran. Media pembelajaran merupakan benda yang dapat digunakan untuk meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik dalam mekanisme belajar mengajar (Ramadani, 2023).

Berdasarkan definisi media di atas, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok dari sumber pembelajaran. Ini dapat merangsang merangsang otak, perhatian, dan keterlibatan peserta didik sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam mekanisme pembelajaran berlangsung.

#### **b. Fungsi dan peran Media Pembelajaran**

Media apa pun yang digunakan selama mekanisme pembelajaran dianggap sebagai media pendidikan. Penggunaan media pendidikan memungkinkan pendidik mengomunikasikan materi pembelajaran dengan kemenarikan dan meningkatkan antusiasme peserta didik. Antusiasme menjadikan peserta didik sebagai acuan kemenarikan media pembelajaran.

Media pembelajaran membantu mekanisme belajar, membantu pendidik dalam menyampaikan materi atau pesan kepada peserta didik dan meningkatkan kemampuan belajar peserta didik. Materi yang kompleks pasti akan sulit dipahami oleh peserta didik apalagi peserta didik yang memiliki kesulitan tinggi (Miftah, 2019).

Ada banyak manfaat tambahan untuk menggunakan media pembelajaran dalam mekanisme belajar mengajar, termasuk berikut ini:

- 1) Media pembelajaran mampu membuat pesan dan informasi lebih mudah dipahami, yang dapat memperlancar dan meningkatkan mekanisme hasil belajar.

- 2) Media pembelajaran mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik yang dapat menimbulkan motivasi untuk belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta memberi peserta didik kesempatan belajar secara mandiri yang sesuai dengan keinginan dan kemampuan mereka.
- 3) Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menangani keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Menurut (Djamiluddin, 2019), media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam mekanisme perolehan informasi, pengetahuan, penguasaan keterampilan, kebiasaan, pembentukan perspektif dan keyakinan bahwa peserta didik memiliki kemampuan untuk belajar dengan menyenangkan, yang menjadikan penentu kualitas pendidikan suatu bangsa.

- 1) Media pembelajaran juga di definisikan sebagai mekanisme yang membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan. Ketika media pembelajaran digunakan kualitas dari pembelajaran ditentukan.
- 2) Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik.

Melalui adanya media pembelajaran yang dirancang secara inovatif dan materi ajar disesuaikan dengan perkembangan kurikulum yang berlaku, mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar yang inovatif dan kreatif. Media konkret yang dibuat oleh pendidik untuk mendorong peserta didik belajar lebih banyak adalah salah satu contoh media

pembelajaran yang dapat menarik kreatifitas peserta didik. Penggunaan media konkret bersifat objektif menjadikan peserta didik memiliki pengalaman yang lebih nyata terhadap pandangan suatu benda.

### c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Keberagaman media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk berinovasi dalam cara mengajar. Media pembelajaran membantu meningkatkan interaksi pendidik dan peserta didik selain menyampaikan informasi. Penggunaan media pembelajaran yang terdiri dari gambar, suara, teks, dan video dapat membantu meningkatkan daya tarik dan retensi informasi di kalangan peserta didik.

Bentuk, fungsi, dan cara penyampaian media pembelajaran menentukan sebuah kategori media. Berikut adalah beberapa jenis media pendidikan yang sering digunakan (Sinta et al., 2024) :

- 1) Media suara semi-gerak
- 2) Media suara yang bergerak
- 3) Media suara yang tidak bergetar
- 4) Media visual yang bergerak
- 5) Media visual yang tenang
- 6) Media yang sedikit bergerak
- 7) Media suara
- 8) Sumber media cetak

(Khasanah & Pd, 2024) Dalam buku “*Teaching Media*”, Gearlach dan Elly membagi media berdasarkan sifat fisiknya, yaitu :

1) Benda Sesungguhnya

Semua jenis benda, termasuk orang, peristiwa, objek, atau benda, termasuk dalam kategori benda sesungguhnya.

2) Presentasi Verbal

Media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui *slide*, transparansi, catatan di papan tulis, majalah dinding dan lainnya yang termasuk dalam kategori presentasi verbal.

3) Pesentasi Grafis

Dalam kategori ini termasuk grafik, diagram, peta, *chart*, lukisan, dan gambar yang dimaksudkan untuk menyampaikan suatu sikap, konsep, atau kemampuan.

4) Potret Diam

Potret ini digunakan untuk menyampaikan berbagai macam objek atau peristiwa melalui buku, film, setiap *slide*, majalah dinding dan lainnya.

5) Film

Film atau animasi disebut sebagai jenis media yang diperoleh dari pemotretan gambar atau benda nyata.

6) Rekaman Suara

Rekam suara adalah jenis media yang menggunakan efek suara atau bahasa verbal untuk digunakan secara individu atau kelompok.

7) Program

Program, juga disebut sebagai “pengajaran berprogram” adalah informasi verbal, visual, atau, audio yang dimaksudkan untuk mendorong respon peserta didik.

## 8) Simulasi

Simulasi situasi yang sengaja dibuat untuk tampak seperti yang terjadi di dunia nyata. Simulasi tingkah laku pengemudi dengan memperhatikan keadaan jalan yang ditunjukkan pada layar film adalah contohnya.

Kemajuan teknologi telah memberi peserta didik akses lebih luas ke berbagai sumber pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus waspada untuk memastikan media tersebut relevan dan sesuai dengan orientasi kurikulum. Agar terus dapat menggunakan media, pendidik harus melakukan evaluasi secara berkala agar terus menyesuaikan dengan perkembangan kebutuhan peserta didik dan tuntutan zaman.

### **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Klasifikasi media pembelajaran merupakan upaya untuk mengkategorikan berbagai jenis media yang digunakan selama mekanisme pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting karena mempengaruhi cara peserta didik menyerap informasi dan berfungsi sebagai alat bantu. Klasifikasi ini menjadi lebih kompleks di dunia pendidikan modern, semakin modern perkembangan zaman semakin kompleks klasifikasi media pembelajaran. (Silahuddin et al., 2022) mengatakan Media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi:

- 1) Audio : kaset audio, siaran radio, CD, telepon, MP3
- 2) Cetak : buku Pelajaran, modul, *leaflet*, gambar, foto dan video
- 3) Audio-cetak : kaset audio yang dilengkapi dengan bahan tertulis
- 4) Proyeksi visual diam : *over heard transparent (OHT)*, *slide*

- 5) Proyeksi audio visual diam : *slide* bersuara
- 6) Visual gerak : film bisu
- 7) Audio visual gerak : video, VCD, TV
- 8) Objek fisik : benda nyata, model
- 9) Manusia dan lingkungan : Guru, pustakawan, laboran
- 10) Komputer

Menurut Sudatha & Tegeh dalam (Alfreido Perestheo, 2022) :

- 1) Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan orientasi penggunaan-ya yaitu : modul pembelajaran, buku pengajaran ter program, mesin belajar, pendidikan mandiri berbasis komputer dan sebagainya. Mereka menggunakan berbagai jenis media baik kecil maupun besar, seperti slide bersuara, rekaman tape caste, dan video.
- 2) Klasifikasi media pembelajaran berdasarkan cara penggunaannya : Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu media pembelajaran yang digunakan secara tradisional dan media pembelajaran digunakan secara modern atau kompleks.

Sumber media belajar harus diklasifikasikan menurut metode tertentu karena peran mereka menunjukkan pada jenis media tertentu terhadap mekanisme pembelajaran. Pengelompokan sangat penting untuk membantu pendidik memahami karakteristik suatu media dan membuat keputusan tentang media mana yang paling sesuai untuk topik pembelajaran tertentu.

### e. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran adalah mekanisme yang teliti dan strategis untuk memilih yang akan digunakan untuk mengajar. Media pembelajaran dalam dunia pendidikan dapat berupa teks, gambar, video, dan audio, serta teknologi seperti komputer atau aplikasi interaktif. Dengan kata lain pilihan media pembelajaran memungkinkan pelajaran disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan berguna. Pemilihan media pembelajaran adalah jembatan antara teori pendidikan dan praktik di kelas.

(Cahyani et al., 2024) Media pembelajaran adalah alat yang mendukung pendidik dalam mekanisme belajar mengajar serta membantu peserta didik belajar. Pendidik harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, membantu peserta didik dengan mudah menerima pelajaran, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungan mereka.

(Putri, 2021) Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan saat memilih untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai orientasi pembelajaran. Beberapa kriteria yang biasanya harus untuk diperhatikan, di antaranya:

- 1) Orientasi pembelajaran yang diharapkan akan tercapai
- 2) Kesesuaian dengan materi yang dibutuhkan
- 3) Sifat peserta didik yang ada di kelas
- 4) Model belajar masing-masing anak (auditif, visual, atau kinestetik)
- 5) Lingkungan sekitar
- 6) Ketersediaan fasilitas mendukung

Kriteria tambahan untuk memilih media pembelajaran yang tepat adalah *ACTION; Access, Corst, Technology, Interractivity, Organization, dan Novelty*. Kriteria-kriteria ini dijelaskan sebagai berikut :

1) Akses

Rekomendasi awal untuk pemilihan media dapat bergantung pada kemudahan dan kesulitan akses. Media dapat di akses dengan mudah juga dapat digunakan oleh Peserta didik.

2) Biaya

Saat memilih, salah satu aspek penting yang harus dipertimbangkan adalah biaya. Media pembelajaran canggih dan kontemporer biasanya dibeli dengan harga yang tinggi, tetapi biaya tersebut harus dipertimbangkan melalui pertimbangan manfaatnya sendiri, sehingga biaya per unit media akan berkurang.

3) Teknologi

Teknologi juga sangat penting jika kita tertarik pada media tertentu. Memperhatikan apakah tekniknya dapat di akses dan mudah digunakan.

4) Interatif

Sering kali, pendidik membutuhkan media yang tepat dan sesuai untuk kegiatan belajar mengajar. Media yang kementerian memungkinkan interaksi antara dua arah atau *feedback*.

5) Organisasi

Rekomendasi penting lainnya adalah dukungan organisasi. Misalnya, kepala sekolah harus mendapatkan dukungan dalam

bentuk sumber daya dan dana untuk mengembangkan sumber daya pembelajaran yang dapat di akses.

6) *Novelty*

Media baru akan lebih menarik perhatian peserta didik, jadi pilihan media harus diubah

Dapat disimpulkan pilihan media pembelajaran adalah langkah penting dalam membuat pengalaman belajar yang menarik dan kemenarikan. Media pembelajaran digunakan dalam dunia pendidikan untuk menyampaikan informasi dan membantu mekanisme belajar. Media dapat berupa buku teks, video, program perangkat lunak interaktif dan *platform online* yang memungkinkan orang berinteraksi satu sama lain. Dalam mekanisme memilih media yang tepat, pertimbangan teknis tidak hanya diperlukan tetapi melibatkan karakteristik peserta didik, orientasi pembelajaran, dan konteks belajar saat ini,

## 2. Literasi Membaca

### a. Definisi Literasi Membaca

Dalam kehidupan modern, berbagai format informasi sudah tersebar luas. Literasi membaca adalah kemampuan yang sangat penting. Literasi membaca umumnya digambarkan sebagai kemampuan seseorang untuk membaca dan memahami teks tertulis serta memahami, memaknai, dan menginterpretasikan informasi yang terkandung di dalamnya.

Memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kemampuan seseorang sebagai warga negara Indonesia dan warga negara global untuk

berkontribusi atau berpartisipasi dalam masyarakat dikenal sebagai literasi membaca (Pendidikan et al., 2019). Literasi adalah upaya dalam memahami, menggunakan, dan berpartisipasi dalam berbagai teks untuk mencapai orientasi tertentu.

Orientasi membaca adalah untuk meningkatkan pengetahuan, kapasitas dan keterlibatan dalam kehidupan. Membaca bermakna berarti membaca teks dengan manfaat praktis (Yunus Abidin, 2022). Literasi saat ini di definisikan sebagai jumlah pengetahuan dan informasi yang dikonsumsi. Standar keberhasilan modern di definisikan dan dipengaruhi oleh literasi.

Suatu negara sangat bergantung pada literasi, kurangnya semangat berliterasi juga sangat signifikan untuk perubahan di negara Indonesia (Gomes et al., 2024). Dapat disimpulkan literasi membaca tidak hanya keterampilan teknis untuk membedakan huruf dan kata, tetapi juga keterampilan penting untuk memahami dan menggunakan informasi yang diperoleh dari membaca dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Fungsi Literasi Membaca**

Literasi membaca sangat penting dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam dunia yang semakin terhubung dan penuh dengan data. Fungsi literasi membaca tidak hanya mencakup kemampuan dasar untuk membedakan huruf atau kata, tetapi juga memahami cara menginterpretasikan dan menganalisis data dari berbagai sumber. Literasi membaca mampu meningkatkan kemampuan seseorang untuk berpikir kritis.

(Farda, 2022) Kemampuan untuk memahami dan menggunakan jenis bahasa tertulis yang dibutuhkan dan dihargai orang-orang adalah fungsi literasi. Pembaca dapat mengartikulasikan teks dalam beberapa cara. Membaca dilakukan dengan orientasi belajar, berpartisipasi dalam komunitas pembaca di institusi pendidikan dan kehidupan sehari-hari, serta mendapatkan kesenangan.

Membaca intensif adalah suatu mekanisme pembelajaran yang teliti, riset mendalam, dan penanganan komprehensif yang dilakukan dalam kelas terhadap tugas singkat dua hingga empat halaman setiap hari. Peningkatan literasi menunjang Permendikbud Nomor 23 Tahun 2015 pada penumbuhan budi pekerti, yang menetapkan bahwa sekolah harus memprioritaskan pembiasaan membaca sebagai komponen dari penumbuhan budi pekerti secara berkala. Memanfaatkan program literasi ini dapat meningkatkan minat peserta didik untuk membaca. Dilihat dari kesadaran peserta didik untuk membaca buku di perpustakaan saat mereka memiliki waktu luang dari jumlah orang yang mengunjungi perpustakaan dan meminjam buku setiap waktu (Karimah et al., 2024).

Dapat disimpulkan meningkatkan pemahaman dan penguasaan keterampilan membaca merupakan orientasi utama literasi membaca. Literasi membantu seseorang membuat keputusan yang lebih baik dan menarik karena mereka dapat membedakan informasi yang relevan dan tidak relevan. Literasi membaca sama halnya dengan tugas seorang detektif untuk menilai bukti dari berbagai sudut pandang, memungkinkan orang untuk “meneliti” teks dan memahami nuansa di balik kata-kata yang tertulis.

### 3. *Snakes and Ladders*

#### a. Pengertian *Snakes and Ladders*

Permainan ular tangga, juga dikenal sebagai *snakes and ladders* adalah salah satu permainan papan klasik yang diturunkan dari generasi ke generasi. Permainan ini awalnya berasal dari India. Permainan *snakes and ladders* membawakan pesan moral pendidikan. Permainan *snakes and ladders* merupakan permainan tradisional dengan dadu dan papan, dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan numerasi dan kognitif anak.

*Snakes and ladders* sebagai media pembelajaran dapat diartikan sebagai keterlibatan peserta didik dalam mendorong ketertarikan mereka untuk belajar, sehingga peserta didik menjadi termotivasi untuk mempelajari dan menyelesaikan soal latihan untuk setiap nomor yang ada di dalam kotak *snakes and ladders* (Syaikhu et al., 2022).

Anak-anak maupun orang dewasa sangat menyukai permainan ular tangga. Permainan ular tangga biasanya dimainkan dengan papan yang berisikan kotak-kotak dengan angka yang membentuk pola berkelok-kelok seperti ular. Permainan harus melempar dadu untuk memindahkan pion atau permainan dari satu kotak ke kotak yang lain sesuai dengan jumlah dadu yang dimainkan. Ular tangga memiliki pola yang berkelok-kelok yang dapat memberikan visual yang menarik. Aturan main yang mudah membuat permainan ini mudah dimainkan anak-anak (Dewi et al., 2024).

Dari informasi sebelumnya, dapat disimpulkan *literacy snakes and ladders* membantu peserta didik memahami materi pelajaran. Media ini terdiri

dari 56 kotak dan dadu yang digunakan untuk menentukan langkah berikutnya. *Snakes and ladders* adalah media permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Peraturannya mudah dipahami oleh anak-anak.

#### **b. Langkah-langkah Penggunaan Media *Snakes and Ladders***

Permainan ular tangga adalah salah satu permainan klasik yang tidak hanya menghibur tetapi juga menyenangkan untuk dimainkan. Gambar ular tangga yang berfungsi sebagai simbol. Mempersiapkan papan, menentukan jumlah pemain, memilih bidak catur, dan yang terpenting mengetahui cara mencetak transfer di papan berdasarkan ke-acakan dadu adalah langkah dasar dalam bermain. Ular tangga telah menjadi permainan yang populer dari generasi ke generasi karena dapat dimainkan oleh orang-orang dari usia dini hingga orang dewasa.

(Injany & Ardianti, 2021) Media pembelajaran adalah komponen penting dari mekanisme pelatihan. Media tidak hanya membantu fasilitator menyampaikan informasi kepada peserta, tetapi juga mengontrol kondisi pelatihan untuk mencapai hasil yang optimal. Salah satu tanggung jawab fasilitator adalah untuk memilih media pembelajaran yang tepat untuk mekanisme pelatihan agar pelatihan dapat mencapai orientasi yang diinginkan. Untuk melakukan ini fasilitator harus memiliki kemampuan dalam memahami media, memilih langkah-langkah yang tepat dan dapat mengimplementasikannya dengan baik.

(Seruni et al., 2019) Dalam kegiatan ini permainan ular tangga dilakukan dalam sejumlah kecil tahap. Pertama, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok tertentu dengan masing-masing kelompok berisi

delapan peserta didik. Kedua, pemain dapat dipilih dengan hompimpa atau dengan mengocok dadu. Ketiga, pilih tiap pion dan mulai dari awal. Keempat, setiap pemain kocok dadu dan bergerak sesuai jumlah mata dadu yang keluar. Kelima, jika pion berhenti di gambar ular, maka pion harus turun sesuai alur ular, sedangkan jika berhenti digambar tangga, maka pion harus naik sesuai alur tangga. Ketujuh, ketika pion berhenti ditandai “ambil kartu”, pemain harus mengambil kartu soal yang telah dikocok dan mengikuti instruksi yang tertera pada kartu.

Dapat disimpulkan permainan ular tangga merupakan permainan yang mencakup seratus kotak yang dihiasi dengan berbagai gambar tangga dan ular. Setiap permainan memilih pion mereka dan meletakkannya di kotak pertama, kotak nomor satu. Saat semua sudah siap, pemain secara bergiliran melempar dadu. Jumlah yang mereka dapatkan menentukan berapa jauh mereka dapat bergerak. Tidak hanya langkah maju yang perlu diperhatikan, jika seorang pemain mendarat di kotak dengan tangga, mereka memiliki kemampuan untuk naik ke kotak lebih tinggi yang akan membawa mereka lebih dekat dengan kemenangan. Sebaliknya jika mereka mendarat di atas ular, mereka harus turun ke kotak lebih rendah yang akan memperlambat kemajuan mereka. Sampai salah satu pemain mencapai kotak terakhir atau *finish* permainan akan berakhir dan pemain tersebut menang.

### c. Keunggulan Media Snakes and Ladders

Salah satu permainan papan adalah ular tangga yang paling tua, sangat disukai oleh berbagai usia. Keunggulan utama dari permainan ini

adalah aturannya yang sederhana memungkinkan pemain dari segala usia untuk bermain tanpa perlu melakukan persiapan yang rumit atau memahami strategi yang kompleks. Dalam permainan ini, setiap pemain menggunakan dadu untuk menentukan jarak yang mereka ambil di papan. Orientasi akhir dari permainan ini adalah mencapai kotak terakhir.

Keunggulan media berbentuk *games* adalah mereka memiliki elemen yang menyenangkan, sehingga peserta didik dapat bermain sambil belajar, yang dapat meningkatkan keinginan peserta didik untuk belajar (Hikmawan et al., 2020). Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses belajar mengajar memiliki banyak keuntungan. Salah satunya adalah membuat kegiatan belajar mengajar terasa menyenangkan bagi peserta didik karena mereka dapat belajar dengan bermain. Selain itu, penggunaan media ular tangga dapat mendorong perkembangan sosial dan bahasa peserta didik (Setiani & Handayani, 2022).

Menurut Melsi (Setiawati et al., 2019) keunggulan permainan ular tangga termasuk mengajarkan kerja sama, mendorong peserta didik untuk terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah untuk dimainkan. Gambar yang menarik dan penuh warna membuat digemari banyak anak.

Dapat disimpulkan permainan ular tangga menawarkan kesempatan belajar yang tidak terduga. Pada saat peserta didik meluncurkan dadu dan menghitung langkahnya, mereka dapat secara praktis belajar menghitung dan memahami urutan angka. Dibandingkan dengan pendekatan

pengajaran tradisional, permainan ular tangga dapat memberikan pengalaman langsung yang bermanfaat. Permainan ular tangga ini adalah alat yang berguna selain sebagai hiburan untuk mengajarkan norma seperti ketekunan, strategi, dan penerimaan menang atau kalah.

#### **d. Kelemahan Media**

Permainan ular tangga dikenal sebagai salah satu pendekatan pendidikan yang menyenangkan dan interaktif memiliki beberapa kelemahan yang dapat mengganggu mekanisme pembelajaran. Salah satu masalah utama adalah jumlah waktu sangat besar yang diperlukan untuk mengajarkan aturan permainan kepada peserta didik. Sering kali mekanisme ini menjadi membosankan dan melelahkan terutama bagi peserta didik yang lebih suka melakukan sesuatu langsung daripada mendengarkan penjelasan. Dengan kelemahan ini para pendidik harus menemukan cara terbaik untuk menarik perhatian peserta didik agar tetap fokus selama penjelasan.

Kelemahan dalam permainan ular tangga adalah bahwasannya harus mempersiapkan diri dengan baik untuk menyesuaikan dengan ide materi dan kegiatan pembelajaran, peserta didik mudah bosan dan menghilangnya minat untuk bermain, menggunakan media ular tangga membutuhkan banyak waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik, dan peserta didik mungkin tidak memahami aturan permainan dengan benar, yang dapat menyebabkan keributan (Setiani & Handayani, 2022).

Yusuf dan Aulia mengatakan bahwa media permainan ular tangga memiliki kelemahan, peserta didik akan menghadapi masalah pada awal

permainan di karenakan mereka perlu menyesuaikan dan tentunya banyak peserta didik tanya cara bermain, meski pun hampir semua anak dapat bermain. Said dan Budimanjaya mengatakan bahwa media permainan ular tangga membuat pendidik bermasalah karena pola interaksi yang kuat antara peserta didik dan pendidik (Setiawati et al., 2019).

Dapat disimpulkan meski pun permainan ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mekanisme belajar, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan kelemahan permainan ini saat membuat strategi yang lebih baik dan kemenarikan. Melalui pemahaman elemen yang dapat mengganggu mekanisme, pendidik dapat mencari solusi lain atau mengubah dan memodifikasi metode permainan untuk penyesuaian kebutuhan karakteristik peserta didik.

#### **4. Education Games**

Permainan edukasi adalah jenis permainan yang dimaksudkan untuk mendukung kegiatan belajar dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan pengguna melalui cara yang menyenangkan. Pada dasarnya permainan ini berfungsi sebagai alat pengajaran yang kemenarikan selain sebagai hiburan. Permainan edukasi berfungsi sebagai penghubung antara dunia bermain dan dunia belajar serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak.

Permainan edukasi adalah aktivitas rekreasi yang dapat menghibur dan menghilangkan kebosanan saat menjalani rutinitas sehari-hari. Permainan telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi saat ini. Berkembangnya teknologi informasi telah mendorong pengembang aplikasi permainan untuk terus menciptakan sesuatu yang baru (Junizar et al., 2022).

(Gordon, 2019) Semua jenis permainan, termasuk permainan tradisional dan modern, dimaksudkan untuk memberikan pengalaman belajar kepada pemainnya. Istilah “permainan edukasi” juga mengacu pada permainan yang dirancang untuk mengajar. Selain itu, permainan edukasi atau permainan edukatif ini adalah kegiatan yang sangat menyenangkan yang dapat membantu anak-anak belajar berpikir, berbicara, dan bergaul dengan orang lain. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak-anak untuk bermain permainan ini agar dapat menghasilkan hal-hal berikut :

- a. Dapat membantu anak berkembang.
- b. Meningkatkan kemampuan komunikasi anak.
- c. Memiliki kemampuan untuk mengubah cara anak berpikir.
- d. Berpotensi mendorong pikiran anak.
- e. Memiliki kemampuan untuk melatih berbahasa pada anak.

Dapat disimpulkan permainan edukasi memberi dunia pendidik an cara baru untuk melihat pembelajaran. Permainan ini mampu membentuk generasi yang bukan hanya berpendidikan tinggi tetapi juga memiliki keterampilan sosial dan emosional yang kuat dengan menggabungkan kesenangan dan pendidikan. Konsep ini menunjukkan betapa pentingnya mengubah metode pengajaran agar sesuai dengan perubahan zaman.

## **5. Kalimat Sederhana**

### **a. Pengertian Kalimat Sederhana**

Kalimat dianggap kemenarikan jika dapat menanamkan ide yang sama di benak pembaca atau pendengar seperti yang telah dipertimbangkan oleh pembicara atau penulisnya. Pembelajaran di kelas rendah tidak terlalu kompleks atau dikenal sebagai menulis permulaan.

Sementara Putrayasa (Rizqia, 2021) berpendapat bahwa kalimat sederhana kalimat yang terdiri dari dua komponen ini (Subjek dan Predikat) dan dapat diperluas melalui unsur-unsur tambahan asalkan unsur tersebut tidak menciptakan pola baru, maka disebut kalimat sederhana.

(Putri, 2021) Kalimat majemuk dan sederhana terdiri dari dua kategori. Kalimat dapat dikategorikan berdasarkan maknanya, seperti berita, pertanyaan, perintah, seru, dan emfatik. Riset ini menggunakan kalimat inti, yang terdiri dari satu klausa sehingga subjek dan predikat hanya satu. Kalimat sederhana mempunyai unsur inti yaitu subjek dan predikat.

Dapat disimpulkan kalimat sederhana merupakan jenis kalimat dasar yang terdiri dari satu objek dan satu predikat. Dalam linguistik mereka berfungsi sebagai pilar utama dalam pembentukan kalimat yang lebih kompleks. Kalimat sederhana dapat memberi kita pemahaman tentang cara bahasa berfungsi, bagaimana makna dibangun, dan bagaimana komunikasi kementerian terjadi.

#### **b. Unsur-unsur Kalimat Sederhana**

Langkah pertama yang sangat penting bagi siapa saja yang ingin belajar kalimat sederhana yaitu adalah memahami unsur unsurnya. Dengan memahami unsur dasar kalimat, orang dapat mulai membangun kalimat yang lebih kompleks dan meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Metode ini dapat diterapkan dalam pembelajaran bahasa asing karena memahami unsur dasar dapat membantu dalam mekanisme akuisisi bahasa. Setiap elemen menambah makna keseluruhan dan memahami bagaimana unsur-unsur tersebut berinteraksi satu sama lain. Unsur tersebut di antaranya subjek, predikat, objek dan keterangan.

Menurut buku tata Bahasa lama jajang (Setiawan et al., 2024), unsur kalimat adalah fungsi sintaksis yang disebut jabatan kata dalam kalimat, yang terdiri subjek, predikat, objek, dan keterangan. Subjek dan predikat adalah dua komponen kalimat baku. Dalam kalimat, elemen tambahan seperti objek, pelengkap dan keterangan tidak diperlukan. Satuan bentuk yang akan mengisi S<P<O dan Ket dalam kalimat dapat berupa kata atau frasa. Hal ini sangat penting untuk dipahami dan di praktik kan di masa mendatang saat menyusun sebuah kalimat sebagai berikut (Putri, 2021) ;

1) Subjek

Subjek (S) merupakan komponen dari klausa yang berfungsi sebagai pokok kalimat dan merupakan salah satu fungsi kalimat. Subjek dapat berupa klausa, kelompok kata benda, atau kata benda (frasa nominal). Subjek juga dapat disertakan dengan kata itu. Subjek dapat ditemukan dengan menggunakan kata tanya “siapa” atau “apa”. Subjek yang berupa orang atau sesuatu yang tidak hidup ditemukan dengan kata “apa”. Dalam Bahasa Indonesia, subjek berupa frasa nominal atau nomina. Subjek tidak boleh didahului oleh preposisi atau kata depan. Subjek akan berubah menjadi keterangan jika didahului oleh preposisi.

2) Predikat

Predikat (P) adalah fungsi kalimat dan komponen klausa yang merupakan unsur utamanya. Dalam Bahasa Indonesia predikat dapat berupa kata benda, kata sifat, kelompok kata sifat, kata kerja atau kelompok kata kerja. Predikat juga dapat didengarkan atau dinegasikan. Dimungkinkan untuk menggunakan kata “tidak” untuk mengingkari

predikat dalam kasus kata kerja atau kata sifat dan “bukan” untuk kasus kata benda. Selain tidak dapat dengarkan, kata kerja dapat didahului dengan kata sedang, sebelum, atau akan. Dalam Bahasa Indonesia, predikat dapat menjadi frasa preposisional dalam bentuk khusus. Frase biasanya didahului oleh preposisi di, ke, atau dari. Kalimat yang tidak berpredikat tidak dapat mengungkapkan informasi yang utuh.

### 3) Objek

Kehadiran fungsi Objek (O) dalam kalimat tergantung pada sifat predikatnya. Objek dalam kalimat biasanya berupa nomina, frasa nominal, atau klausa yang selalu muncul di sebelah kanan predikat yang berupa kata kerja transitif (verba transitif). Jika predikat bukan verba transitif, objek tidak muncul di kalimat. Tidak ada ciri objek lain yang dapat didahului kata depan preposisi. Dalam kasus di mana nomina di dahului oleh preposisi, perubahan itu akan menjadi frasa preposisional. Frasa preposisional hanya dapat berfungsi sebagai keterangan dan tidak dapat digunakan sebagai objek. Kalimat tak ber-objek sangat umum baik dalam bahasa lisan maupun tulisan.

Pemahaman yang lemah tentang struktur kalimat baku Bahasa Indonesia menyebabkan kalimat tak ber-objek ini muncul. Meskipun predikat dalam kalimat tersebut berupa kata kerja transitif, objek dapat tetap berada di sebelah kanan keterangan. Mungkin karena objek kalimat tersebut adalah klausa atau anak kalimat yang panjang. Terakhir, kalimat aktif hanya memiliki objek, dan hanya kalimat aktif yang transitif. Kalimat aktif transitif tidak memerlukan objek karena predikat berupa verba pasif daripada verba aktif transitif. Kalimat pasif tidak memiliki objek

#### 4) Keterangan

Unsur kalimat yang tidak wajib (opsional) adalah keterangan (K). Ada beberapa jenis frasa yang dapat digunakan sebagai keterangan, termasuk nomina (frasa nominal), frasa numeral, frasa preposisional, atau adverbial. Nomina atau frasa nominal yang dapat berfungsi sebagai keterangan biasanya berupa nomina temporal atau nomina yang menunjukkan waktu. Selain itu, keterangan dapat dibagi menjadi dua kategori ; keterangan wajib, yang berarti harus ada atau muncul dalam kalimat, serta keterangan manasuka. Keterangan wajib merupakan komponen dari predikat, sedangkan keterangan manasuka merupakan keterangan yang sejajar dengan subjek dan predikat. Kalimat tetap gramatikal meskipun posisi fungsi keterangan diubah.

Dapat disimpulkan dalam membicarakan kalimat sederhana, tidak hanya menekankan struktur bahasa, tetapi juga mempelajari makna dan peran setiap komponennya. Kalimat sederhana biasanya terdiri dari subjek, predikat bahkan terkadang objek dan keterangan. Dalam kalimat, subjek yaitu siapa atau apa yang melakukan tindakan merupakan pelaku utama. Predikat adalah komponen yang menjelaskan tindakan subjek tersebut. Dalam beberapa kasus kalimat juga dapat mencakup keterangan yang menunjukkan waktu, tempat, cara atau keadaan.

### 6. Indikator Pengembangan Media Pembelajaran

Aspek-aspek yang berkaitan dengan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik media yaitu dapat menjadi komponen dari indikator pengembangan media pembelajaran. Di bawah ini adalah beberapa indikator yang bisa di gunakan:

a. Validitas

Media pembelajaran perlu selaras dengan orientasi pembelajaran yang sudah ditentukan serta materinya harus tepat dan sesuai dengan kurikulum.

b. Kualitas Konten

Seberapa mendalam dan jelas informasi yang ditawarkan serta kecocokan antara konten media dan tingkat pemahaman peserta didik.

c. Daya Tarik

Media perlu menarik perhatian peserta didik dan memotivasi mereka untuk belajar serta memanfaatkan elemen visual yang menarik perhatian.

d. Interaktivitas

Media perlu memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan orang lain secara langsung atau tidak langsung. Fitur-fitur seperti kuis, simulasi, atau diskusi di dunia maya

e. Kemudahan Penggunaan

Peserta didik harus bisa mengakses dan mengelola media dengan mudah. Antarmuka yang mudah dipahami dan ramah pengguna

f. Pembelajaran yang Kemenarikan

Pengaruh media terhadap pemahaman dan retensi materi peserta didik dan evaluasi hasil belajar mereka pra- dan pasca- penggunaan media.

g. Umpan balik

Media harus memberi peserta didik umpan balik yang konstruktif, yang memungkinkan peserta didik menyesuaikan pembelajaran berdasarkan umpan balik yang diterima

h. Fleksibilitas

Media harus dapat digunakan dalam berbagai konteks pembelajaran. Kemampuan untuk menyesuaikan kebutuhan peserta didik. Dengan bantuan indikator ini, dapat mengevaluasi dan membuat media pembelajaran yang efektif dan efisien.

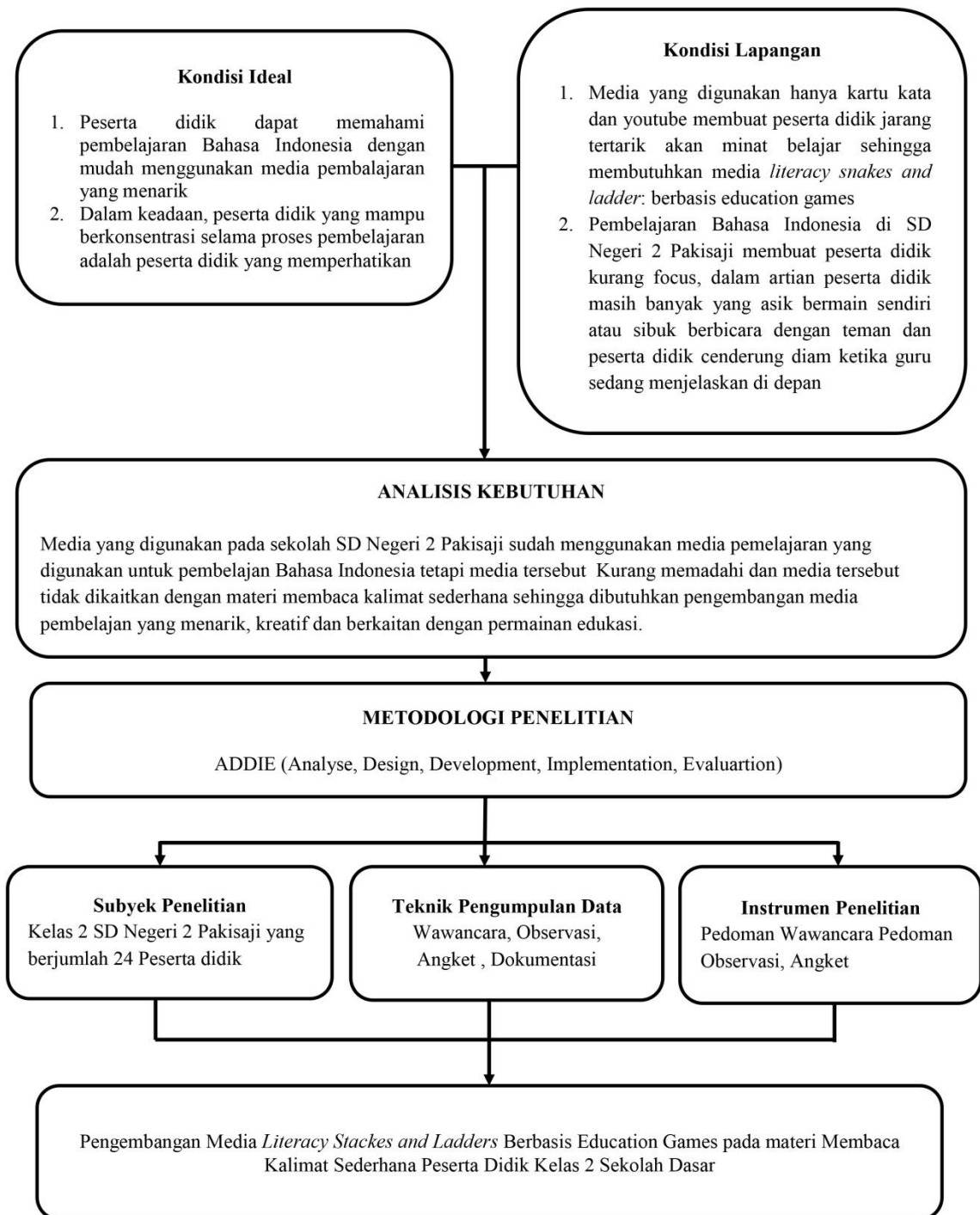
## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa studi atau penelitian sebelumnya telah merujuk pada penelitian dan pengembangan ini. Tabel berikut mencakup kajian penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

**Tabel 2.1 Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penulis	Judul	Hasil	Persamaan	Perbedaan
<b>(Wati, 2021)</b>	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar	Media ular tangga berdasarkan tanggapan para ahli materi, media dan bahasa menunjukkan potensi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan KKM 45%.	Persamaan dalam media ini yaitu sama-sama menggunakan media ular tangga yang besar dan dadu.	Perbedaannya terletak pada implementasi. Di penelitian ini tidak dijelaskan implementasi yang ditujukan untuk anak kelas berapa hanya memuat peningkatan hasil belajar saja.
<b>(Marcel a et al., 2022)</b>	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Peserta didik Kelas IV SD Negeri 138 Palembang	Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 138 Palembang dalam pembelajaran IPS sangat bermanfaat.	Persamaan dalam media ini yaitu sama-sama menggunakan media ular tangga yang besar dan dadu.	Di penelitian ini implementasi ditujukan di kelas IV serta pembelajaran IPS. Petak media ber2skan 36 petak
<b>(Arfiana et al., 2024)</b>	Pengembangan Media Kartu Kuarlet untuk Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana	Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat pembelajaran kartu kuarlet ini dapat digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas IV.	Persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan materi kalimat sederhana pembelajaran Bahasa Indonesia	Di penelitian ini menggunakan media yang berbeda yaitu media kartu kuarlet. Implementasi materi di penelitian ini pada kelas IV.

### C. Kerangka Pikir



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**