BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran dalam dunia pendidikan. Media adalah manusia, materi, atau kejadian yang mebangun kondisi yang mebuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang berfungsi sebagai penghubung dan mengandung informasi mengenai pembelajaran.[18]

Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:[19]

1. Meningkatkan motivasi belajar
2. Memudahkan penyajuan bahan pembelajaran
3. Memudahkan guru untuk memvariasikan metode pembelajaran
4. Meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya:[20]

1. Alat bantu untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran

[18] Muhammad Minan Chusni, dkk., *APPY PIE* ..., hal. 2
[19] *Ibid*, hal. 3
[20] *Ibid*, hal. 4

2. Salah satu komponen dari situasi pembelajaran
3. Memberikan gambaran konkret dari situasi yang abstrak untuk menghindari miskonsepsi dan pemahaman yang bersifat verbalisme
4. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar
5. Meningkatkan mutu pembelajaran

Pengelompokkan media pembelajaran oleh para ahli memiliki standar yang berbeda-beda. Beberapa bentuk media pembelajaran yang berkembang di masyarakat antara lain:[21]

a. Cetak

   Media cetak merupakan media yang memiliki bentuk fisik, sehingga dapat disentuh oleh siswa.

b. Audio

   Media audio adalah media pembelajaran yang hanya berupa suara (rekaman suara). Media audio sendiri saat ini masih menjadi sarana dalam mengikuti test evaluasi terutama dalam pelajaran bahasa.

c. Visual

   Media visual adalah media yang hanya dapat ditangkap oleh indera penglihatan.

d. Multimedia

   Multimedia adalah gabungan dari banyak jenis media pembelajaran yang digabungkan menjadi satu media pembelajaran utuh.

---

[21] Muhammad Minan Chusni, *APPY PIE* ..., hal. 5

2. Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah gambar ular dan tangga yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam permainan ular tangga, sehingga setiap orang dapat menciptakan papan mereka dengan jumlah kotak, ular, dan tangga yang berbeda-beda.[22]

Kelebihan permaian ular tangga ketika dijadikan sebagai media pembelajaran adalah:[23]

a. Termasuk dalam media pembelajaran tematik
b. Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran
c. Anak dapat beradaptasi dalam proses pembelajaran secara langsung
d. Media permainan ular tangga dapat digunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak, salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika
e. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana
f. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas, maupun di luar kelas

Adapun kekurangan permainan ular tangga ketika dijadikan sebagai media pembelajaran antara lain:[24]

---

[22] Satrianawati, M. Pd., *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hal. 69

[23] *Ibid*,hal. 72-73

a. Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemui ekor ular
b. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak
c. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran
d. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan
e. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain

3. Media Pembelajaran Ular Tangga

Media pembelajaran ular tangga adalah hasil modifikasi permainan ular tangga sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini tidak hanya dapat digunakan dalam pelajaran matematika. Pada pelajaran lain seperti Bahasa Inggris, IPS, IPA, dan Bahasa Arab media tersebut juga dapat digunakan sebagai media pembelajran yang menarik.

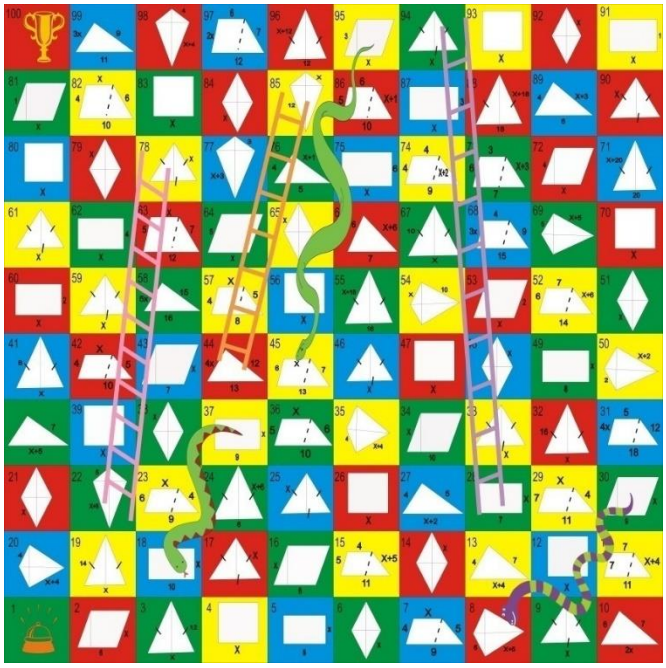
Pada dasarnya aturan permainan media ular tangga segiempat dan segitiga ini sama dengan aturan permainan ular tangga pada umumnya. Hanya saja pada pepan ular tangga segiempat dan segitiga ini dirancang sedemikian mungkin. Gambar yang terdapat pada kotak-kotak diganti dengan bangun-bangun segiempat dan segitiga serta disesuaikan dengan topik pembelajaran yang akan dilakukan.

Berikut ini disajikan desain media ular tangga segiempat dan segitiga:

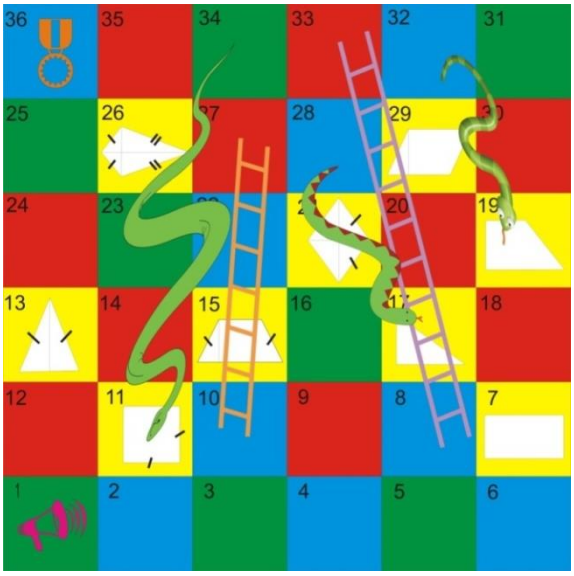
---

[24] Satrianawati, M.Pd., *Media* ...,hal. 73

Gambar 2.1 Desain media ular tangga luas segiempat dan segitiga



Gambar 2.2 Desain media ular tangga keliling segiempat dan segitiga



Gambar 2.3 Desain media ular tangga sifat segiempat dan segitiga

Berikutnya disajikan pedoman permainan media ular tangga segiempat dan segitiga sebagai berikut :

a. Pedoman media ular tangga topik sifat segiempat dan segitiga

1) Pemain menentukan urutan dengan melempar dadu. Pemain dengan angka dadu terbesar mendapat urutan pertama, dan pemain dengan angka dadu terkecil mendapat urutan terakhir.

2) Ketika pion pemain berhenti pada kotak dengan bangun segiempat dan segitiga, maka pemain diharuskan menyebutkan sifat-sifat dari bangun tersebut. Misalnya pion pemain urutan 2 berhenti pada kotak no 7 (bangun persegipanjang), maka pemain wajib menyebutkan sifat-sifat dari persegipanjang.

3) Ketika pion pemain berhenti pada kotak merah, maka pemain harus menjawab soal yang diberikan guru.

4) Ketika pion pemain berhenti pada kotak biru dan hijau, maka pemain tersebut terbebas dari soal ataupun sifat-sifat bangun.

5) Ketika pion pemain berhenti pada kotak dengan gambar maka pemain dapat menjalakan pionnya naik mengikuti gambar tersebut.

6) Ketika pion pemain berhenti pada kotak dengan gambar maka pemain harus turun mengikuti gambar tersebut.

7) Pemain yang mencapai finish pertama adalah pemenanya.

b. Pedoman media ular tangga topik keliling/luas segiempat dan segitiga

1) Pemain menentukan urutan dengan melempar dadu. Pemain dengan angka dadu terbesar mendapat urutan pertama, dan pemain dengan angka dadu terkecil mendapat urutan terakhir.

2) Untuk baris pertama, pemain melangkah sesuai angka dadu yang diperoleh ketika pelemparan. Pemain pertama menjalankan pionnya menuju kotak yang sesuai dengan angka dadu yang diperoleh ketika pelemparan. Apabila dalam satu kotak terdapat dua pion, maka pion dari pemain awal harus kembali ke start atau kotak no 1.

3) Untuk baris kedua sampai baris kesepuluh pemain terlebih dahulu diharuskan menghitung keliling/luas bangun yang terdapat pada kotak terakhir ditempati, dan nilai *x* diperoleh dari angka dadu yang muncul ketika pelemparan. Misalnya (topik luas) pemain urutan ke 3 berada pada kotak no 12 (bangun persegi), pertama pemain melempar dadu dan muncul angka 3 maka sisi (x) persegi tersebut adalah 3, selanjutnya pemain menghitung luas bangun persegi (s^2) dan diperoleh nilai 9 maka pemain harus melangkah sebanyak 9 kotak.

4) Ketika pion pemain berhenti pada kotak dengan gambar maka pemain dapat menjalakan pionnya naik mengikuti gambar tersebut.

5) Ketika pion pemain berhenti pada kotak dengan gambar maka pemain harus turun mengikuti gambar tersebut.

6) Pemain yang mencapai finish pertama adalah pemenanya.

4. Motivasi Belajar

Motivasi berpangkal dari kata motif yang diartikan sebagai dorongan dari diri seseorang untuk melakukan perbuatan yang berfungsi untuk memenuhi kepuasan yang belum terpuaskan.[25] Motivasi sebagai dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku.[26] Menurut Mc Donald, "motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan". Motivasi merupakan harapan untuk berhasil, motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatkan harapan untuk berhasil. Harapan ini seringkali dipengaruhi oleh pengalaman sukses di masa lalu. Motivasi dapat menghasilkan ketekunan yang membawa keberhasilan (prestasi) dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi siswa untuk mengerjakan tugas berikutnya.[27] Dalam kegiatan belajar Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan beajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang

---

[25] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 180

[26] Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal.1

[27] I Ketut Kenajaya, dkk, "Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Jigsaw terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V pada SD Negeri 3 Tianyar Barat" dalam *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar*, Vol. 5, (2015).

dikehendaki uleh subjek belajar dapat tercapai. Hasil belajar akan optimal kalau ada motivasi yang tepat.[28]

Unsur-unsur penggerak motivasi, antara lain :[29]

a) Dorongan berprestasi

Seseorang yang memiliki motivasi berfikir bahwa bekerja merupakan suatu kebutuhan yang dapat mendorongnya untuk mencapai suatu tujuan/sasaran.

b) Penghargaan

Penghargaan, pengakuan atau *recognition* atas suatu kinerja akan memberikan kepuasan batin lebih tinggi dibandingkan dengan penghargaan berupa materi ataupun hadiah.

c) Tantangan

Adanya tantangan yang dihadapi merupakan perangsang kuat bagi setiap individu untuk dapat mengatasinya. Suatu sasaran yang tidak menantang biasanya kurang menjadi perangsang, melainkan akan menjadi suatu kebiasaan.

d) Tanggung Jawab

Adanya rasa ingin memiliki akan menumbuhkan motivasi setiap individu untuk turut meras bertanggungjawab akan suatu hal tersebut.

e) Pengembangan

Pengembangan kemampuan seseorang untuk lebih maju dapat menjadi sebuah rangsangan yang kuat bagi dirinya.

---

[28] Rusman, *Pembelajaran* ..., hal. 75

[29] Dwi Prasetia Danarjati, S. Psi., M. Pd., dkk, *Pengantar Psikologi Umum*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hal. 79

f) Keterlibatan

Rasa ikut terlibat dalam suatu proses pengambilan keputusan merupakan perangsang yang kuat untuk menumbuhkan motivasi dan minat yang ada pada diri seseorang.

g) Kesempatan

Kesempatan untuk maju seperti dalam bentuk jenjang karir yang terbuka menjadi perangsang yang kuat bagi seseorang.

Motivasi terbagi menjadi 2 jenis, yaitu :[30]

1. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan tidak memperlukan rangsangan/dorongan dari luar untuk melakukan sesuatu karena rangsangan/dorongan itu telah ada dalam diri setiap individu. Motivasi instrinsik datang dari dalam hati seseorang. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi instrinsik yaitu:

a. Kebutuhan

Aktivitas yang dilakukan oleh setiap orang terjadi karena suatu kebutuhan baik secara biologis, maupun secara psikologis.

b. Harapan

Harapan akan suatu keberhasilan dapat memotivasi seseorang, karena bersifat pemuasan diri.

[30] Dwi Prasetia Danarjati, S.Pd., M.Pd., *Pengantar* ..., hal. 81-83

c. Minat

Minat adalah suatu rasa suka dan rasa keinginan pada suatu hal tanpa ada duruhan/dorongan dari pihak lain. Minat biasnya dating dari dalam diri seseorang.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan membutuhkan adanya rangsangan atau dorongan dari orang lain. Faktor yang memepengaruhi motivasi ekstrinsik adalah:

a. Dorongan keluarga

Dorongan keluarga merupakan suatu dukungan yang diberikan oleh anggota keluarga kepada seseorang untuk dapat melakukann suatu hal.

b. Lingkungan

Lingkungan adalah tempat dimana seseorang tinggal. Lingkungan dapat memotivasi seseorang untuk melakukan sesuati yang baik. Selain itu, lingkungan juga dapat mempengaruhi perubahan tingkah laku seseorang.

c. Imbalan

Seseorang baisanya mudah termotivasi dengan adanya suatu imbalan. Imbalan yang positif akan semakin memotivasi seseorang untuk dapat melakukan sesuatu dnegan harapan yang lebih baik.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pengetahuan atau kemampuan yang diperoleh oleh seseorang melalui kegiatan belajar. Sedangkan belajar itu sendiri merupakan proses seseorang dalam melakukan perubahan dalam diri yang mengarah

kekeadaan yang lebih baik.[31] Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Malik yang mneyatakan bahwa "hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku".[32]

Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar memiliki tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.[33]

a. Aspek kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada aspek kognitif ini Bloom membagi tipe hasil belajar menjadi enam bagian, yaitu :[34]

1) Pengetahuan adalah tingkat kemampuan seseorang untuk mengenal sebuah konsep, fakta atau istilah yang harus dimengerti.
2) Pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang mampu memahami suatu konsep, fakta maupun istilah dengan baik.

---

[31] Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009). Hal. 38

[32] Rusman, *Pembelajaran* ..., hal. 67

[33] Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 5-6

[34] M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 43-47

3) Penerapan adalah tingkat kemampuan seseorang untuk menjalankan atau menerapkan suatu konsep, fakta maupun istilah yang telah dipelajarinya.
4) Analisis adalah tingkat kemampuan seseorang untuk meneliti dan menguraikan informasi yang didapatnya dari konsep, fakta maupun istilah yang ada.
5) Kemampuan *sintesis* adalah menyatukan berbagai informasi yang diperoleh sehingga menjadi bentuk yang sempurna.
6) Evaluasi adalah penilaian tentang informasi yang telah didapatkan berdasarkan kriteria-kriteria tertentu.

b. Aspek Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. Tipe hasil belajar afektif tampak apada siswa dalam berbagai tingkah lakunya.

c. Aspek Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotorik, yaitu gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks serta gerakan ekspresif dan interpretatif.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan eksternal, yaitu: [35]

[35] Rusman, *Pembelajaran* ..., hal. 67-68

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis : seprti kondisi kesehatan, tidak dalam kondisi lelah, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis : Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psokologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya, misalnya inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan : meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

2) Faktor Instrumental : faktor yag keberadaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Misalnya kurikulum, saran dan guru.

Adapun tujuan penilaian hasil belajar adalah :

a) Untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang telah diberikan

b) Untuk kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap siswa terhadap program pembelajaran.

c) Untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa sesuai SK dan KD yang sudah ditentukan

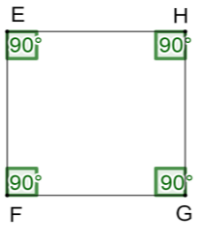
d) Untuk mengetahui kelemahan dan keunggulan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

e) Untuk menempatkan siswa sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya

6. Materi Segiempat dan Segitiga

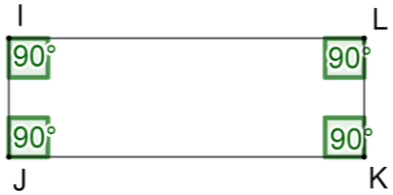
A. Jenis dan Sifat bangun datar segiempat

1) Persegi



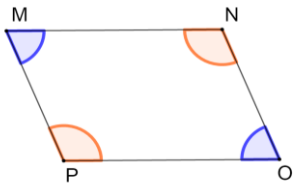
- Keempat sisinya sama panjang (EF = EH = FG = GH) dan sisi-sisi yang berhadapan sejajar
- Keempat sudutnya adalah sudut siku-siku (sudut 90°)
- Kedua diagonalnya sama panjang dan saling berpotongan secara tegak lurus.

2) Persegi panjang



- Sisi-sisi yang berhadapan adalah sejajar dan sama panjang (IL = JK & IJ = LK)
- Keempat sudutnya adalah sudut siku-siku (sudut 90°)
- Kedua diagonalnya sama panjang dan saling berpotongan.

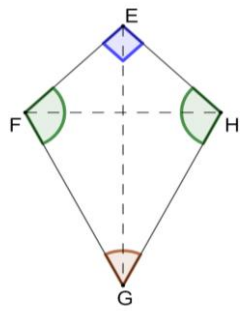
3) Jajargenjang



- Sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang (MN = PO & MN = NO)
- Sudut-sudut yang berhadapan sama besar dan bukan sudut siku-siku. Jumlah dua sudut yang berdekatan 180°
- Kedua diagonalnya tidak sama panjang

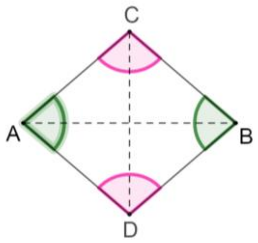
- Kedua diagonalnya saling berpotongan sehingga membagi diagonal-diagonal tersebut menjadi dua bagian sama panjang

4) Layang-layang



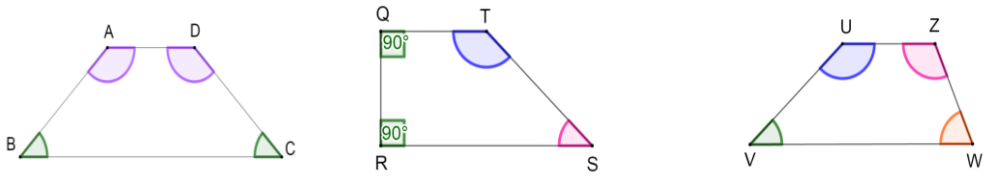
- Memiliki dua sisi berdampingan sama panjang (EF = EH & FG = GH)
- Memiliki sepasang sudut berhadapan sama besar ($\angle EFG = \angle EHG$)
- Kedua diagonalnya saling berpotongan secara tegak lurus

5) Belah ketupat



- Keempat sisinya sama panjang dan sisi-sisi yang berhadapan sejajar (AB = BC = AD = BD)
- Sudut-sudut yang berhadapan sama besar dan bukan sudut siku-siku
- Kedua diagonalnya tidak sama panjang, dan kedua diagonalnya berpotongan secara tegak lurus

6) Trapesium



- Memiliki sepasang sisi sejajar yang tidak sama panjang (AD ∥ BC, QT ∥ RS, & UZ ∥ VW)

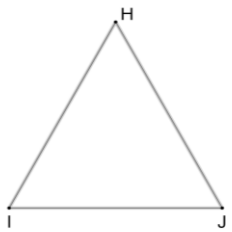
- Jumlah besaran dua sudut bersebelahan yang dibentuk oleh sebuah sisi miring adalah 180°
- Kedua diagonalnya saling berpotongan sehingga membagi diagonal-diagonal tersebut menjadi dua bagian tidak sama panjang

B. Jenis dan Sifat segitiga

1) Segitiga ditinjau dari sudut-sudutnya:

a. Segitiga Lancip

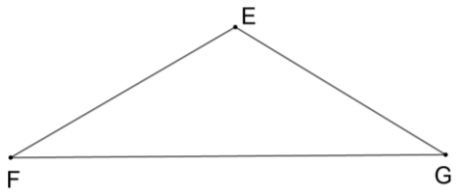
Segitiga lancip adalah segiitiga yang besar tiap sudutnya merupakan sudut lancip atau besar sudutnya antara 0° – 90°



Pada gambar diatas, Δ ABC adalah segitiga lancip. ∠H, ∠I dan ∠J adalah sudut-sudut lancip

b. Segitiga Tumpul

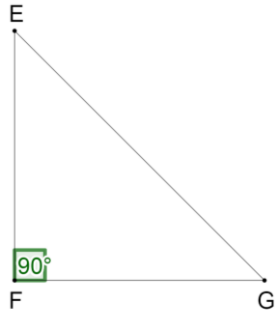
Segitiga tumpul adalah segitiga yang salah satu dari tiga sudutnya merupakan sudut tumpul atau besar sudutnya antara 90° - 180°



Pada gambar di atas, Δ EFG adalah segitiga tumpul. ∠E merupakan sudut tumpul

c. Segitiga Siku-siku

Segitiga siku-siku adalah segitiga yang salah satu sudutnya siku-siku atau besar sudutnya 90°

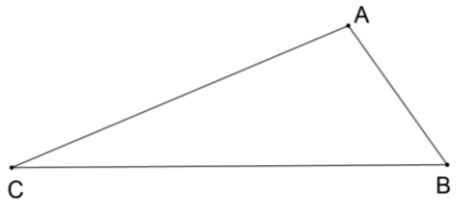


Pada gambar diatas, Δ EFG adalah segitiga siku-siku. ∠F siku-siku atau ∠F = 90°

2) Segitiga ditinjau dari sisi-sisinya:

a. Segitiga Sembarang

Segitiga sembarang adalah segitiga yang ketiga sisinya tidak sama panjang dan ketiga sudutnya tidak sama besar.



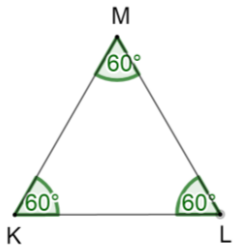
Pada gambar diatas, Δ ABC merupakan segitiga sembarang

❖ Panjang AB ≠ BC ≠ AC

❖ Besar ∠A ≠ ∠B ≠ ∠C

b. Segitiga Sama Sisi

Sgitiga sama sisi adalah segitiga yang ketiga sisinya sama panjang, ketiga sudutnya sama besar, serta memiliki 3 sumbu simetri dan 3 simetri putar.



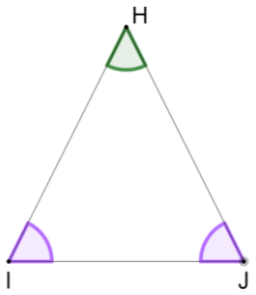
Pada gambar diatas, Δ KLM merupakan segitiga sama sisi

❖ Panjang KL = LM = KM

❖ Besar ∠K = ∠L = ∠M = 60 ^{o}

c. Segitiga Sama Kaki

Segitiga sama kaki adalah segitiga yang memiliki dua sisi sama panjang, dua sudut sama besar, serta memiliki 1 sumbu simetri dan 1 simetri putar.



Pada gambar diatas, Δ HIJ merupakan segitiga sama kaki

❖ Panjang HI = HJ. HI dan HJ disebut kaki

❖ Besar ∠I = ∠J. ∠I dan ∠J disebut sudut-sudut kaki Δ HIJ

❖ ∠H disebut sudut puncak

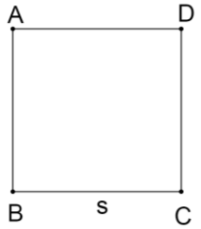
3) Segitiga ditinjau dari hubungan panjang sisi dan besar sudut

Ditinjau dari besar sudut / *Ditinjau dari panjang sisi*	***Segitiga Lancip***	***Segitiga Tumpul***	***Segitiga Siku-siku***
Segitiga Sama Sisi	Lancip Sama Sisi	-	-
Segitiga Sama Kaki	Lancip Sama Kaki	Tumpul Sama Kaki	Siku-siku Sama Kaki
Segitiga Sembarang	Lancip Sembarang	Tumpul Sembarang	Siku-siku Sembarang

C. Keliling Segiempat dan Segitiga

1) Keliling Segiempat

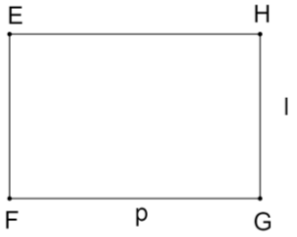
a. Persegi



Keliling = $s + s + s + s$

$= 4 \cdot s$

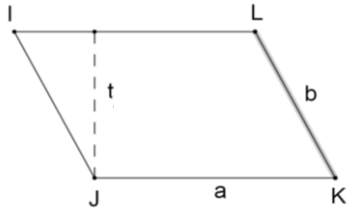
b. Persegi Panjang



Keliling = $p + l + p + l$

$= 2 \cdot (p + l)$

c. Jajargenjang

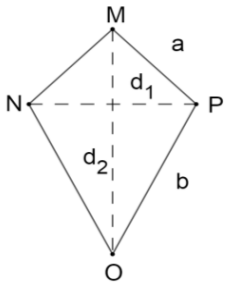


Keliling $= a + b + a + b$

$= 2 \cdot (a + b)$

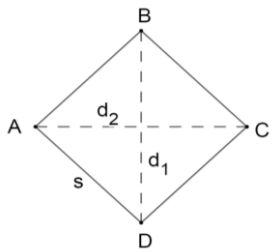
= *jumlah panjang semua sisi jajargenjang*

d. Layang-layang



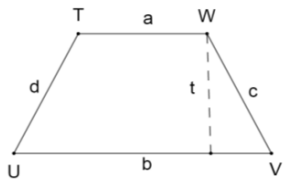
Keliling $= a + b + b + a = 2\cdot(a + b)$

e. Belah Ketupat



Keliling $= s + s + s + s = 4\cdot s$

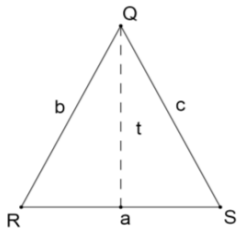
f. Trapesium



Keliling $= a + b + c + d$

= *jumlah panjang semua sisi trapesium*

2) Keliling Segitiga



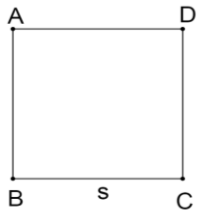
Keliling $= a + b + c$

= *jumlah panjang semua sisi segitiga*

D. Luas Segiempat dan Segitiga

1) Luas Segiempat

a. Persegi

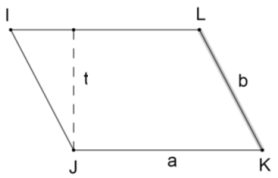


Luas $= s \times s = s^2$

b. Persegi Panjang

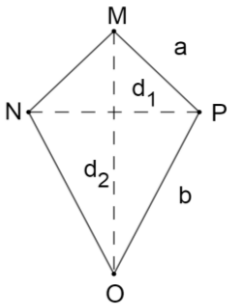
Luas $= p \times l$

c. Jajargenjang



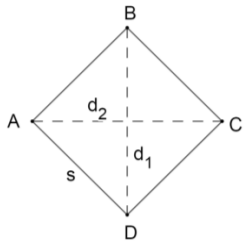
Luas $= a \times t$

d. Layang-layang



Luas $= \frac{d_1 \times d_2}{2} = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$

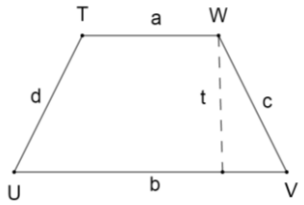
e. Belah Ketupat



Luas $= \frac{d_1 \times d_2}{2}$

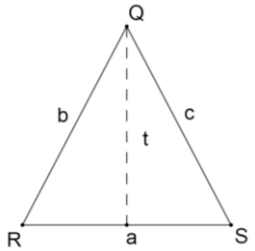
$= \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$

f. Trapesium



Luas = $\frac{a+b}{2} \times t = \frac{1}{2} \times (a + b) \times t$

2) Luas Segitiga



Luas = $\frac{a \times t}{2} = \frac{1}{2} \times a \times t$

B. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dnegan penelitian yang dilakukan penulis. Dengan adanya penelitian terdahulu, penulis bisa

mengerti letak persamaan dan perbedaannya. Selain itu, berguna untuk membantu penulis dalam menyusun dan mengembangkan kemampuan berfikirnya.

Hasil dari penelitian terdahulu yang berhubungan dengan media pembelajaran ular tangga, motivasi dan hasil belajar siswa adalah sebagai berikut:

1) Penelitian Ni Md. Erlin Nopiani, I Gd. Meter, I Wyn. Wiarta yang berjudul "Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati". Pada penelitian ini disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran TGT berbantuan media ular tangga dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

2) Penelitian Endah Rosela yang berjudul "Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Mlati Sleman pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia" menyatakan bahwa penggunaan media edukasi ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar, dan adanya peningkatan hasil motivasi siswa.

3) Penelitian Elke Maisyarah, Firman Firman yang berjudul "Media Permainan Ular tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga pada pelajaran matematika dapat meningkatkan dan menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Ni Md. Erlin Nopiani, I Gd. Meter, I Wyn. Wiarta	Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Gugus VIII Sukawati	- Menggunakan media pembelajaran ular tangga - Pendekatan kuantitatif - Jenis penelitian eksperimen	- Model pembelajaran bebas - Lokasi penelitian - Materi pembelajaran - Subjek penelitian kelas VII MTs.
2.	Endah Rosela	Penggunaan Media Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Mlati Sleman pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia	- Menggunakan media Ular Tangga - Menggunakan variabel dependent motivasi dan hasil belajar	- Lokasi penelitian - Materi pembelajaran - Subjek penelitian kelas VII MTs.
3.	Elke Maisyarah, Firman Firman	Media Permainan Ular tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar	- Menggunakan media pembelajaran ular tangga - Menggunakan variabel dependent motivasi dan hasil belajar	- Lokasi penelitian - Subjek penelitian kelas VII MTs

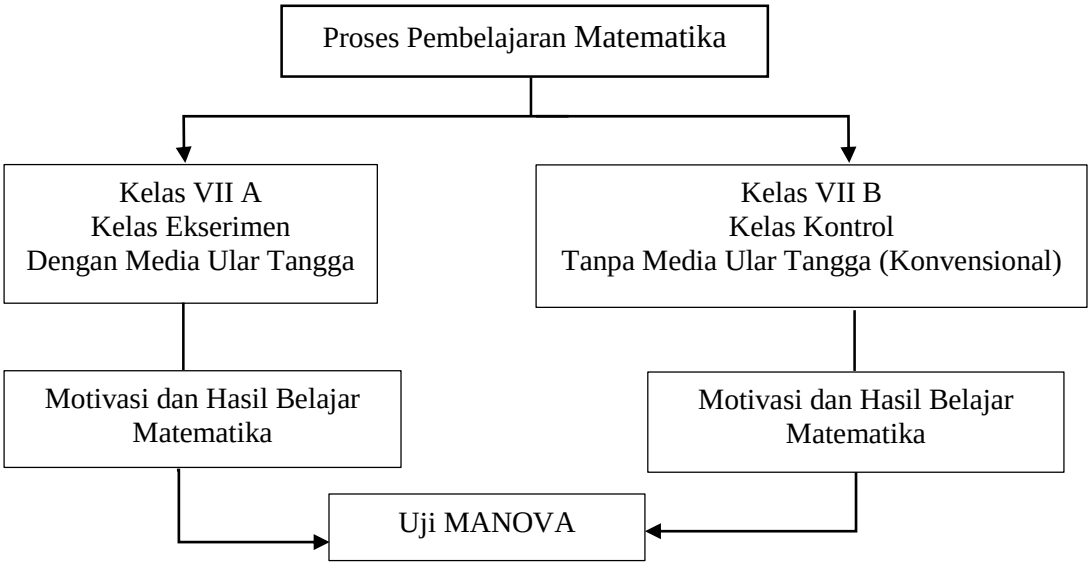
C. Kerangka Berfikir Penelitian

Permasalahan pembelajaran yang dihadapi siswa adalah rendahnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran matematika, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ini yang rendah. Dari pengalaman di lapangan banyak siswa yang kurang antusias ketika mata pelajaran matematika berlangsung. Kurangnya

antusias siswa ini tak lain karena rendahnyanya motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran, dan metode pembelajaran yang kurang menarik. Akibatnya, hasil belajar matematika siswa menjadi rendah. Sehingga, diperlukan penanganan khusus agar motivasi siswa bisa meningkat, dan hasil belajarnya juga memuaskan.

Penulis berfikir untuk menggunakan media pembelajaran ular tangga sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan media ular tangga ini dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik sehingga dapat mengurangi rasa bosan pada siswa ketika proses pembelajaran berlangsung.

Agar lebih mudah memahami arah dan maksud kerangka berpikir tersebut, maka penulis menjelaskannya dalam sebuah bagan berikut:



Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Penelitian.