

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teoritik Variabel**

##### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Media dalam bahasa latin merupakan sebuah bentuk jamak dari kata “*Medium*” yang berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*), (Rusman, 2015: 169). Dalam bahasa arab, media merupakan sebuah perantara atau sebuah pengantar pesan dari pengirim ke penerima (Arsyad, 2016: 3). Media pembelajaran adalah suatu media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Arsyad, 2016: 4). Puspita (2017: 65) juga berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada pembaca. Media yang dipilih haruslah yang benar-benar efektif dan efisien. Saat ini, guru harus lebih kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dibandingkan buku paket atau LKS. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan.

*National Education Association* (NEA) mendefinisikan “Media merupakan segala bentuk dan sarana yang digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan atau informasi (Rusman, 2015: 169). Menurut AECT (*Association of Education and Communication Tegnology*) media didefinisikan sebagai suatu bentuk saluran dalam suatu proses transmisi informasi. Dalam proses pembelajaran, media diartikan sebagai alat yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal (Arsyad, 2016: 3). Trianto menyatakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah aspek dalam kehidupan manusia yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana pembelajaran dapat diartikan sebagai interaksi

yang berkesinambungan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna yang kompleks yaitu sebuah usaha sadar dari seseorang pendidik untuk melakukan proses pembelajaran kepada peserta didik yang mengakibatkan adanya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran (Shalikhah, 2017: 10). Pembelajaran juga diartikan sebagai bantuan yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik agar dapat terjadi proses penyampaian ilmu dan pengetahuan, penguasaan dan kemahiran, serta adanya pembentukan sikap serta kepercayaan. Pendidik dituntut untuk merancang pembelajaran yang dapat memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran terjadi sebuah proses antara pendidik, peserta didik dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Saadah, 2016: 57). Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati,
- 5) Mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

(Arsyad, 2016: 28)

Media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat mendorong peserta didik dalam proses belajar (Ayu, dkk, 2016: 72). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar serta membawa pengaruh psikologis kepada peserta didik. Peningkatan pemahaman peserta didik, penyampaian informasi yang menarik, memudahkan penafsiran data, serta pemadatan materi merupakan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media yang tepat mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran matematika terutama dalam penggunaan media sebagai sarana belajar yang dapat memungkinkan peserta didik menemukan sendiri konsep masalah yang ditemukan pada saat proses pembelajaran (Mahayani, dkk, 2018: 99).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dikemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan atau informasi yang mengandung maksud pengajaran dalam sebuah proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan matematis siswa. Adapun media pembelajaran yang dipilih dalam penelitian ini adalah Media permainan ular tangga.

#### a. Fungsi Dan Manfaat Media

Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran, sehingga tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi. Dalam komponen sistem pembelajaran, fungsi media yaitu komponen yang dapat memuat sebuah pesan dalam proses pembelajaran (Mudlofir, 2017: 128). Fungsi media pembelajaran ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi memiliki fungsi sebagai pembawa sumber informasi dari sumber pendidik kepada penerima atau peserta didik. Kemudian jika ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara peserta pendidik dengan lingkungannya, media

pembelajaran memiliki fungsi yang dapat diketahui berdasarkan kelebihan media dan hambatan komunikasi yang mungkin dapat timbul di dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai fungsi:

- 1) Mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian integral dalam sebuah sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media pembelajaran dapat mempercepat proses pembelajaran dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disajikan oleh pendidik di dalam kelas.
- 5) Penggunaan media dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

(Rusman, 2018:172)

#### b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

##### 1) Media berbasis manusia

Media ini merupakan media yang paling tua yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau sebuah pesan.

##### 2) Media berbasis cetakan

Media ini merupakan media yang sangat sering kita jumpai dan sudah umum dikenal oleh masyarakat luas. Contoh media berbasis cetakan misalnya buku, jurnal, modul, majalah, dan lain sebagainya.

##### 3) Media berbasis visual

Media ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media ini dapat mempermudah pemahaman peserta didik.

4) Media audio visual

Media ini merupakan media gabungan antara gambar dan suara.

5) Media berbasis computer

Media ini berfungsi sebagai penyaji sebuah informasi, materi pengajaran, latihan dan dapat membantu proses pembelajaran.

6) Media berbasis perpustakaan

Perpustakaan ini sendiri merupakan sarana akademis. Adanya sarana ini dapat mempermudah peserta didik dalam mencari informasi.

(Maesaroh, 2016: 77)

2. Permainan Ular tangga

a. Pengertian Permainan Ular Tangga

Menurut Alamsyah Said (2016: 240) mengemukakan bahwa Ular tangga adalah jenis permainan yang terbuat dari papan digunakan oleh anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga terbuat dari kertas yang berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Menurut Randi Catono permainan ular tangga adalah permainan tradisional dengan alat yang menggunakan dadu dalam permainan.

Menurut para ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa ular tangga adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Cara permainan ular tangga yaitu menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ular tangga bersifat interaktif, mendidik dan menghibur, sederhana dan praktis. Hal ini membuat permainan ular tangga digemari oleh anak-anak, karena sifatnya yang sederhana dan menarik. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di Indonesia. Seiring perkembangan zaman permainan tradisional

semakin kurang diminati oleh anak-anak karena adanya teknologi yang canggih seperti gadge. Hal tersebut peneliti mencoba membangkitkan minat anak terhadap permainan tradisional dan mengembangkan media yang menarik serta inovatif sebagai media permainan dan sebagai sarana pembelajaran.

b. Komponen Pengembangan *Game Education* Ular Tangga

Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

- 1) Papan Permainan. Papan permainan dibuat dengan ukuran 0.7m x 0.7m berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kotak sebanyak 36. Setiap kotak mempunyai nomer dimana ketika pion berada pada nomer tersebut, pemain harus membuka pertanyaan yang ada dalam kartu. Kotak yang terdapat dalam papan permainan terdapat beberapa kotak diantaranya kotak bonus, kotak soal kejutan dan kotak zonk. Selain itu dalam papan permainan ular tangga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka turun ke tempat ujung ekor ular sedangkan sebaliknya jika mendapat kotak yang berisi tangga maka naik sesuai perintah.
- 2) Pion. Pion pada permainan ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain. Pion berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan ular tangga.
- 3) Dadu, Dadu dalam permainan ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6. Pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu 6 maka pemain boleh mengundi dadu dan penjalankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.
- 4) Kartu pertanyaan. Permainan ular tangga yang peneliti kembangkan terdapat kartu pertanyaan yang dibuat menjadi dua

sisi yaitu sisi kanan dan sisi kiri. Sisi kanan berisi soal atau pertanyaan ketika pemain berhenti pada bagian kepala ular sehingga pemain harus menyelesaikan soal atau pertanyaan tersebut. Jika pemain berhasil menyelesaikan soal tersebut dengan benar, maka pemain tidak mengalami penurunan kotak. Sebaliknya, jika pemain gagal menyelesaikan soal tersebut, maka akan mengalami penurunan kotak.

c. Cara Penggunaan Media Permainan Ular Tangga

Tata cara penggunaan permainan ular tangga sama halnya pada permainan umumnya hanya saja terdapat sedikit perbedaan pada *game education* ular tangga pada materi peluang. Berikut ini adalah tata cara *game education* ular tangga terintegrasi materi peluang sebagai berikut:

- 1) Permainan ular tangga dimainkan secara berkelompok, setiap kelompok terdiri dari 2-4 peserta didik.
- 2) Untuk memulai pemain pertama ditentukan dengan mengundi dadu dengan jumlah tertinggi, selanjutnya pemain berikutnya dimulai dari kanan ke kiri.
- 3) Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion kekotak sesuai mata dadu yang diperoleh
- 4) Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka siswa harus berjalan 5 kotak pada permainan ular tangga.
- 5) Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh siswa.
- 6) Apabila kotak yang dituju didapati gambar ular dengan posisi turun, maka pemain harus mengambil satu kartu yang berisi pertanyaan dan menjawab pertanyaan tersebut, jika jawaban benar maka pemain tidak turun mengikuti posisi ular dan sebaliknya, jika salah maka akan turun mengikuti posisi ular.
- 7) Apabila kotak yang dituju didapati gambar tangga dengan posisi naik, maka pemain harus mengambil satu kartu yang berisi

pertanyaan dan menjawab pertanyaan tersebut, jika jawaban benar maka pemain akan menaiki tangga dan sebaliknya, jika salah maka tetap berada diposisi awal.

8) Pemenang dari pemain ini adalah siswa yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu *finish* selesai dari *game education* ular tangga.

### 3. Kemampuan Pemahaman Matematis

Pemahaman matematis adalah salah satu tujuan penting dalam pembelajaran, memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan, namun lebih dari itu dengan pemahaman siswa dapat lebih mengerti materi pelajaran itu sendiri. Sejalan dengan itu, menurut Mwakapenda (Fadli, 2020) “*Understanding is one of the most important traits associated with the attainment of educational goals*”. Yang berarti pemahaman adalah salah satu karakter yang paling penting terkait dengan tujuan pencapaian pendidikan.

Menurut Purwanto (Munasiah, 2016) Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan siswa mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini test tidak hanya hafal secara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan”. Suatu konsep yang dikuasai siswa semakin baik apabila disertai dengan pengaplikasian. Menurut Suhyanto & Musyriifah (2016) Pemahaman tidak hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep. Siswa dikatakan telah memahami konsep apabila ia telah mampu mengorganisasikan dan mengutarakan kembali apa yang telah dipelajarinya dengan menggunakan kalimatnya sendiri tanpa mengubah makna dari konsep yang dipelajarinya.

Kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep matematika sangat menentukan dalam proses menyelesaikan persoalan matematika.



Keberhasilan pembelajaran matematika dapat diukur dari kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan konsep dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, pemahaman matematis siswa dapat dikatakan baik apabila siswa dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan dengan baik dan benar.

Beberapa pakar menggolongkan tingkat kedalaman tuntutan kognitif pemahaman matematik dalam beberapa tahap. Menurut Polya (Firmanto & Darmawan, 2022) menjelaskan Kemampuan pemahaman pada empat tingkat yaitu:

- a. Pemahaman mekanikal yang dicirikan oleh kegiatan mengingat dan menerapkan rumus secara rutin dan menghitung secara sederhana. Kemampuan ini tergolong pada kemampuan tingkat rendah.
- b. Pemahaman induktif: menerapkan rumus atau konsep dalam kasus sederhana atau dalam kasus serupa. Kemampuan ini tergolong pada kemampuan tingkat rendah.
- c. Pemahaman rasional: membuktikan kebenaran suatu rumus dan teorema. Kemampuan ini tergolong kemampuan tingkat tinggi.
- d. Pemahaman intuitif: Pemahaman menganalisis lebih lanjut. Kemampuan ini tergolong pada kemampuan tingkat tinggi.

Sementara itu, Pollatsek (Novitasari, 2016) menggolongkan pemahaman dalam dua tingkat yaitu:

- a. Pemahaman komputasional: menerapkan rumus dalam perhitungan sederhana dan mengerjakan perhitungan secara algoritmik. Kemampuan ini tergolong pada kemampuan tingkat rendah.
- b. Pemahaman fungsional: mengaitkan satu konsep/prinsip dengan konsep/prinsip lainnya, dan menyadari proses yang dikerjakannya. Kemampuan ini tergolong pada kemampuan tingkat tinggi.

Sedangkan, Skemp (Mudrikah *et al.*, 2021) menjelaskan Pemahaman dalam dua tingkat yaitu:

- a. Pemahaman instrumenal: hafal konsep/prinsip tanpa kaitan dengan yang lainnya, dapat menerapkan rumus dalam perhitungan sederhana,

dan mengerjakan perhitungan secara algoritmik. Kemampuan ini tergolong pada kemampuan tingkat rendah.

- b. Pemahaman relasional: mengaitkan satu konsep/prinsip dengan konsep/prinsip lainnya. Kemampuan ini tergolong pada kemampuan tingkat tinggi.

As'ari (Nuraeni *et al.*, 2018) menyebutkan indikator-indikator yang menunjukkan kemampuan pemahaman matematis antara lain :

- a. Kemampuan menyatakan ulang sebuah konsep yang telah dipelajari.
- b. Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- c. Kemampuan mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep.
- d. Kemampuan menerapkan konsep secara logis.
- e. Kemampuan memberikan contoh atau contoh kontra (bukan contoh) dari konsep yang dipelajari.
- f. Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model matematika, atau cara lainnya).
- g. Kemampuan mengaitkan berbagai konsep dalam matematika ataupun di luar matematika.
- h. Kemampuan mengembangkan syarat perlu dan/atau syarat cukup suatu konsep.

Berdasarkan indikator kemampuan pemahaman matematis siswa di atas, indikator yang hendak peneliti gunakan adalah indikator menurut Yudhanegara (Nuraeni *et al.*, 2018) sebagai berikut :

- a. Menyatakan ulang sebuah konsep,
- b. Mengklasifikasikan objek menurut tertentu sesuai dengan sifatnya,
- c. Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu, serta
- d. Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah

Agar pemahaman konsep-konsep matematika dapat dipahami oleh siswa lebih mendasar, dapat dilakukan dengan pendekatan diantaranya :

- a. Dalam pembelajaran siswa menggunakan benda-benda konkrit dan membuat abstraksinya dari konsep-konsep.
- b. Materi yang diberikan berhubungan atau berkaitan dengan yang sudah dipelajari.
- c. Mengubah suasana abstrak dengan menggunakan simbol.
- d. Matematika adalah ilmu seni kreatif, karena itu pembelajarannya sebagai ilmu seni.

Menurut Nurwahyudin (2015), pedoman penskoran yang digunakan untuk pemberian skor jawaban siswa disajikan dalam tabel 2.1 berikut:

**Tabel 2 1 Pedoman Penskoran Pemahaman Matematis**

Tingkat Pemahaman	Kriteria Penilaian	Nilai
Paham seluruhnya	Jawaban benar dan mengandung seluruh konsep ilmiah	4
Paham sebagian	Jawaban benar dan mengandung suatu kesalahan konsep ilmiah serta tidak mengandung suatu konsep	3
Miskonsepsi sebagian	Jawaban memberikan sebagian informasi benar tetapi juga menunjukkan adanya kesalahan konsep dalam menjelaskannya	2
Miskonsepsi	Jawaban menunjukkan kesalahan pemahaman yang mendasar tentang konsep yang dipelajari	1
Tidak paham	Jawaban salah, tidak relevan atau jawaban hanya mengulang pertanyaan serta jawaban kosong	0

#### 4. Materi Peluang

Peluang teoritik dikenal juga dengan istilah peluang klasik (classical probability), dalam beberapa bahasan juga disebut peluang saja. Jika terdapat suatu soal yang hanya menyebutkan “peluang”, maka peluang

yang dimaksud dengan semua hasil yang mungkin pada suatu eksperimen tunggal. Dalam suatu eksperimen, himpunan semua hasil (*outcome*) yang mungkin disebut ruang sampel (biasanya disimbolkan dengan  $S$ ). Selanjutnya setiap hasil (*outcome*) tunggal yang mungkin pada ruang sampel disebut titik sampel. Kejadian adalah bagian dari ruang sampel  $S$ . Suatu kejadian  $A$  dapat terjadi jika memuat titik sampel pada ruang sampel  $S$ . Misalkan  $n(A)$  menyatakan banyak titik sampel  $A$  dan  $n(S)$  adalah semua titik sampel pada ruang sampel  $S$ . peluang teoritik kejadian  $A$ , yaitu  $P(A)$  dirumuskan:  $P(A)=n(A)/n(S)$ .

## **B. Penelitian Relevan**

Berdasarkan hasil pencarian mengenai penelitian yang relevan, peneliti menemukan beberapa penelitian sebelumnya dengan permasalahan yang terkait pada rencana penelitian ini. Adapun penelitian yang dimaksud antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Inka (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Materi Sistem Gerak Manusia Di Mtsn 4 Aceh Barat”. Dalam penelitiannya menyebutkan media pembelajaran ular tangga yang telah dikembangkan, berdasarkan penilaian dari dua dosen ahli media diperoleh rata-rata yaitu 90% dalam kategori sangat layak, penilaian dari dua dosen ahli materi diperoleh rata-rata yaitu 89% dalam kategori sangat layak dan hasil respon guru diperoleh total persentase yaitu 90% dalam kategori sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga pada materi sistem gerak manusia sangat layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran peserta didik di kelas VIII SMP/MTs.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Suciati (2021) dengan judul penelitian “Media Permainan “Ular Tangga” pada Pembelajaran Matematika”. Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh dan efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik, keaktifan di dalam kelas, kemampuan matematis, dan dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran matematika. Dampak

positif dari media permainan ular tangga tak lepas dari metode permainan yang menarik dan menyenangkan yang sangat disukai oleh peserta didik. Penggunaan media permainan ular tangga dapat pula dipadukan dengan berbagai model pembelajaran serta pemberian reward atau reinforcement. Dalam menerapkan media pembelajaran ini juga, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengeksplorasi pembelajaran di dalam kelas. Diharapkan dalam penelitian selanjutnya, peneliti dapat membuat dan menerapkan serta melakukan penelitian lanjutan mengenai media permainan ular tangga modifikasi pada pembelajaran matematika di sekolah.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Zudhah Ferryka, 2017) dengan judul penelitian “Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar”. Dalam penelitiannya menyebutkan bahwa Pembelajaran matematika dengan media permainan ular tangga dapat memotivasi siswa untuk terus belajar mengembangkan kemampuannya dengan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Guru tidak hanya sebatas mentransfer pengetahuan tetapi juga membimbing siswa agar terampil dalam menemukan konsep berhitung dengan pengalaman sendiri. Melalui siswa bermain maka terjadi rangsangan-rangsangan yang membuat siswa memahami konsep dan pengetahuan secara alamiah serta membantu anak mengembangkan kecerdasannya. Sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajarnya.