

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu perubahan yang relatif permanen atau tidak dapat diubah dengan sendirinya, serta dihasilkan dari suatu pengalaman pada masa lampau maupun dari pembelajaran yang telah direncanakan dan mempunyai tujuan yang jelas. Belajar juga merupakan sebuah kegiatan yang sering dilakukan oleh individu, pada seluruh tahapan pendidikan yang bertujuan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap. Menurut Wina Sanjaya, belajar bukanlah sekedar untuk mengumpulkan ilmu pengetahuan saja, namun juga suatu proses pembentukan mental yang terjadi pada diri seseorang.¹ Dari definisi diatas maka dapat diartikan secara luas bahwa belajar adalah, suatu kebiasaan yang melekat pada diri seseorang dengan tujuan untuk mengetahui berbagai hal melalui berbagai cara. Dalam belajar juga terdapat yang namanya hasil belajar, yang berguna untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Hasil belajar merupakan sebuah kompetensi atau suatu kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru disuatu sekolah serta kelas tertentu.² Menurut Abdulrahman dalam hasil belajar yaitu suatu proses kemampuan yang diperoleh anak, setelah mengikuti rangkaian kegiatan belajar, belajar itu sendiri merupakan bentuk proses dari seseorang yang telah berusaha untuk dapat memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.³ Menurut Supardi menjelaskan bahwa hasil belajar ialah suatu tahapan pencapaian yang aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang didalamnya meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor serta dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan, sikap dan penghargaan.⁴ Menurut teori Behaviorisme hasil belajar merupakan suatu teori perkembangan tingkah laku, yang dapat diukur, diamati serta dihasilkan dari rangsangan respon belajar. Tanggapan dari rangsangan respon belajar sendiri dapat diperkuat dengan memunculkan umpan balik, positif maupun negatif

¹ Teni Nurita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Hadist Syariah* 03 (Juni 2018): Hlm. 171.

² *ibid*, Hlm. 175.

³ Mulyono Abdulrahman, "*Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*" (2003: Jakarta: Rineka Cipta).

⁴ Supardi, "*Penilaian Autentik*," Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

terhadap suatu perilaku kondisi yang sedang diinginkan.⁵ Maka dari itu hasil belajar perlu diberikannya stimulus, dengan harapan peserta didik mendapat rangsangan dari stimulus tersebut. Hasil dari pembelajaran sendiri juga dapat dipengaruhi beberapa faktor yaitu, cara mengajar pendidik didalam kelas serta media dan metode yang digunakan didalam kelas.

Media pembelajaran secara umum memiliki arti yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat untuk merangsang pikiran, perasaan, dan keamanan peserta didik, sehingga dapat memberikan dorongan agar tercipta suatu proses belajar pada diri peserta didik.⁶

Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang berfungsi sebagai stimulus yang dapat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya budaya. Media pembelajaran menurut Munadi, media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana dengan baik, sehingga menciptakan suasana lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya (peserta didik) dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.⁷

Berdasarkan pada pengertian media pembelajaran yang telah dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran itu pada hakikatnya sangatlah berkaitan dengan proses komunikasi yang memerlukan sebuah media. Dalam proses komunikasi sendiri terdapat berbagai komponen yang ada didalamnya, yaitu dapat berupa sumber pesan, penerima pesan, media serta umpan balik. Sumber pesan yaitu dapat diartikan orang yang menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Dalam hal ini orang yang berperan sebagai sumber pesan adalah Guru. Sedangkan penerima pesan yaitu orang yang mempunyai peran sebagai penerima informasi, dalam hal ini adalah peserta didik. Maka dari itu media pembelajaran dapat diartikan yaitu suatu alat yang berfungsi sebagai perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan (Materi pembelajaran), agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.⁸ Seperti halnya adalah permainan ludo yang dikembangkan peneliti sebagai media

⁵ Auliya Rahmah Zaenab, "*Psikologi Pendidikan Teori-Teori Belajar*," Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo 1 (2021): Hlm. 31

⁶ Ibid, Hlm. 46-47.

⁷ Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd, *Media Pembelajaran Inovatif*, Vol. 1, 978-602-5914-71-3, 2019, Hlm. 45.

⁸ Sukiman, "*Pengembangan Media Pembelajaran*," PT. Pusaka Insan Madani 1 (Januari 2012): Hlm.29.

pembelajaran untuk memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Permainan ludo merupakan sebuah alat permainan yang telah ada sejak zaman dahulu, serta telah diwariskan secara turun menurun. Permainan tradisional ini juga memiliki nilai – nilai positif yang sangat kuat, misalnya saja anak menjadi saling berinteraksi dengan satu sama lain. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan menjadi lebih baik karena dalam permainan ludo ini dimainkan oleh 2 – 4 anak. Bermain ludo juga dapat melatih anak untuk lebih pandai menghitung, selain itu anak yang bermain ludo juga harus pandai dalam membuat strategi agar dapat memenangkan permainan. Permainan ludo ini dibuat dengan menggunakan kertas karton sebagai media permainan utamanya. Memiliki ukuran sebesar 30 cm x 30 cm dengan membentuk segi empat sama sisi atau sering disebut dengan bujur sangkar, ludo didesain semenarik mungkin dengan menambahkan warna agar anak dapat lebih semangat lagi dalam memainkannya. Aspek – aspek perkembangan pada anak dalam bermain ludo diantaranya adalah: 1) melatih kemampuan motoric halus, 2) Melatih tingkat emosional anak dalam hal ini adalah kesabaran, 3) melatih jiwa sportivitas, 4) melatih kemampuan untuk menganalisa, 5) Melatih kontak sosial pada anak.⁹ Jadi pada dasarnya permainan ludo yang dikembangkan oleh peneliti pada dasarnya dapat mempengaruhi aspek perkembangan pada anak. Menurut Menurut Piaget, Anak-anak belajar dengan cara membangun pemahaman mereka sendiri melalui proses interaksi dengan lingkungannya. Seperti halnya permainan ludo yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan untuk berfikir kritis serta dapat memecahkan masalah dengan baik.¹⁰

Permainan ludo dikembangkan dengan cara memodifikasi, untuk disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan kesesuaian dengan materi yang disampaikan. Permainan ini sendiri dimainkan dengan cara membentuk kelompok menjadi 4 kelompok dan setiap kelompoknya berisi 4 peserta didik, agar kelompok tersebut dapat menjalankan pionnya maka setiap kelompok harus mendapatkan mata dadu berjumlah 6 pada lemparan dadu pertama jika tidak maka tidak dapat berjalan. Media dari permainan itu sendiri terbuat dari kertas manila yang dicetak lalu ditempelkan pada papan catur untuk memudahkan penyimpanan. Dengan dimodel sedemikian rupa

⁹ Sulis Afrianti, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo,” *Journal On Early Childhood* 1(1) (2018): Hlm. 59.

¹⁰ Piaget Jean, “The Psychology of the child,” 1972.

diharapkan tidak memakan banyak tempat untuk penyimpanan.¹¹ Maka dari itu media tersebut dapat menjadi lebih ringkas dan rapi dalam segi tampilan.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menarik minat belajar peserta didik, yang sebelumnya merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran menjadi merasa senang dalam mengikuti pembelajaran dan peserta didik menjadi lebih mudah dalam menerima materi yang diberikan guru. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih mudah, khususnya pada materi Indonesia kaya budaya IPAS kelas 4.

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup maupun benda mati yang berada di alam semesta ini, berikutan dengan interaksinya dan juga ilmu yang mengkaji mengenai kehidupan manusia yang bersifat individu maupun sebagai makhluk sosial. Pendidikan IPAS juga memiliki peran yang sangat penting terhadap upaya untuk mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai bentuk gambaran ideal mengenai profil peserta didik yang ada di Indonesia. Dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS) ini, peneliti memilih materi mengenai ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Menurut Muhammad Nurman Soemantri (2001), Pembelajaran IPS adalah suatu bentuk penyederhanaan yang berasal dari ilmu-ilmu sosial, ideologi Negara dan disiplin ilmu lainnya. Serta berasal dari masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan serta disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk mencapai tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah. Menurut Ahmad Sanusi (Saidihardjo, 1996: 2) menjelaskan ilmu sosial terdiri dari disiplin ilmu pengetahuan sosial yang bertaraf akademis dan biasanya dipelajari pada tingkat perguruan tinggi. Adapun menurut Gross (Kosasih Djahiri, 1981: 1), Ilmu sosial merupakan suatu ilmu yang memiliki karakter disiplin intelektual yang mempelajari manusia sebagai makhluk sosial secara ilmiah, memusatkan pada manusia sebagai anggota masyarakat yang ia bentuk.¹²

Indonesia sebagai negara yang kaya akan kebudayaan dan kearifan lokalnya, melalui pembelajaran IPAS ini diharapkan peserta didik dapat dengan mudah

¹¹ Marhadi, "Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar," Universitas Tadulako, Desember 2019.

¹² Dr. Darsono, M.Pd dan Widya Karmilasari A, S.Pd., M.Pd. *Kompetensi Profesional Mata Pelajaran Guru Kelas SD*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2017). Hlm. 1-2.

menggali kekayaan yang ada pada kearifan lokal yang berkaitan dengan IPAS termasuk menggunakannya sebagai alat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Oleh karena itu fokus utama dari pembelajaran IPAS di SD/MI ini bukan dari seberapa banyak konten materi yang diserap oleh peserta didik, namun juga seberapa besar kompetensi peserta didik dalam menggunakan pengetahuan yang dimilikinya.¹³ Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi dan mendeskripsikan keragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah yang ada diprovinsi tempat tinggalnya serta dapat menghubungkannya kedalam konteks kehidupan sehari-hari.¹⁴ Secara umum yang menjadi kesulitan peserta didik pada materi Indonesia kaya budaya tersebut adalah terbatasnya gambar, contoh-contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia. Sehingga peserta didik merasa kurang wawasan terhadap materi tersebut.

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada bapak Widodo Utomo, S.Pd selaku wali kelas 4-D MIN 1 Kota Kediri, ditemukan beberapa masalah yang terjadi pada peserta didik mengenai mata pelajaran IPAS. Yaitu dengan digabungkannya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu membuat guru dan peserta didik menjadi bingung mana yang masuk materi IPA mana materi IPS dan ini membuat peserta didik kesulitan dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Ditambah lagi dengan materi IPS yang bersifat abstrak dan banyak istilah-istilah yang asing bagi peserta didik, membuat peserta didik harus menghafalkan istilah yang belum pernah didengar oleh peserta didik. Serta dengan adanya karakteristik yang berbeda-beda menambahkan masalah tersendiri didalam pembelajaran IPAS. Serta dari hasil pengamatan peneliti di MIN 1 Kota Kediri pada peserta didik kelas 4, didapatkan bahwa terdapat penurunan prestasi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan alam dan sosial hal ini disebabkan karena kurang menarik media pembelajaran yang diterapkan sebelumnya. Hal ini juga dikuatkan dengan bukti berupa hasil wawancara peneliti dengan peserta didik, yang mengatakan bahwa sebagian dari mereka merasa bosan terhadap mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial. Karena selama pembelajaran berlangsung guru lebih banyak menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik menjadi cepat lelah dan bosan sehingga mereka kesulitan untuk meningkatkan hasil belajarnya.¹⁵

Berawal dari latar belakang penelitian ini, maka peneliti telah menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Yaitu dengan memberikan media pembelajaran, yang dapat membantu peserta didik dalam menerima materi pembelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Dengan ini peserta didik dapat lebih mudah dalam

¹³ Kemendikbud Ri, "*Capaian Pembelajaran Mata Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Fase A – Fase C*". Bada Standar Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbud Ri 2022.

¹⁴ Badan standar, kurikulum, dan asesmen. "*Capaian Pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) Fase A – Fase B*". Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2022. Hlm. 5

¹⁵ Wawancara Dengan Wali Kelas 4d Dan Pengamatan, Min 1 Kota Kediri, 8 September 2023

menghafalkan istilah-istilah sulit yang ditemui dalam materi pembelajaran IPS. Serta peserta didik tidak cepat bosan dan lelah dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.¹⁶

Media permainan ludo merupakan sebuah media yang ditunjukkan kepada peserta didik dengan tujuan agar, peserta didik menjadi lebih tertarik terhadap mata pelajaran IPAS khususnya pada materi Ilmu pengetahuan sosial. Media yang masih memiliki garis keturunan dengan ular tangga dan monopoli ini dibuat agar peserta didik tidak merasa bosan dan mengantuk ketika mengikuti pembelajaran, karena permainan ini memiliki konsep dimana permainan ini menggabungkan antara kegiatan belajar dan bermain menjadi satu konsep. Sebab pembelajaran menggunakan media bermain dapat dengan mudah menumbuhkan sensor motorik pada peserta didik sehingga dapat memicu otak peserta didik untuk dapat berpikir kritis. Oleh karena itu untuk mengembangkan media tersebut dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di MIN 1 Kota Kediri”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri?
2. Bagaimana kelayakan dari media pembelajaran permainan ludo untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Indonesia kaya budaya kelas IV MIN 1 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan ludo pada materi Indonesia kaya budaya kelas IV MIN 1 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka peneliti dapat mengetahui tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri.

¹⁶ Isran Rasyid, “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran,*” Axiom 1 (2018).

2. Untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran permainan ludo untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Indonesia kaya budaya kelas IV MIN 1 Kota Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan ludo pada materi Indonesia kaya budaya kelas IV MIN 1 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Spesifikasi media permainan ludo
 - a. Media ludo berbentuk persegi menyerupai papan catur dengan ukuran 60 cm x 60 cm. dan didalamnya terdapat 4 kotak persegi besar yang berfungsi untuk tempat berkumpulnya pion sebelum dijalankan, untuk kotak langkah jalannya berbentuk persegi dengan ukuran 4 cm x 4 cm, dan disetiap langkahna ada beberapa kotak berisi jebakan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan materi.
 - b. Media ludo ini terbuat dari kayu triplek dengan ketebalan 5 mm untuk alas papannya. Dan dilapisi dengan kertas karton tebal, sedangkan untuk kotak penyimpanannya terbuat dari kotak plastik.
 - c. Sedangkan untuk media bermainnya didesain semenarik mungkin dan diberi warna yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik, menggunakan aplikasi corel draw dan kemudian dicetak seperti cetak stiker, namun ukurannya disesuaikan dengan luas papannya.
 - d. Permainan ludo ini merupakan permainan yang dimainkan dengan jumlah pemain sebanyak 4 orang, dimana masing – masing pemain memiliki 4 pion untuk dijalankan. Untuk dapat menjalankan pionnya pemain harus bisa mendapatkan mata dadu yang sama untuk lemparan pertama.
 - e. Jumlah dadu yang digunakan dalam permainan ludo ini sebanyak 2 buah. Terbuat dari plastik berbentuk persegi yang dipotong menjadi bentuk balok dengan ukuran 4 cm yang terbagi menjadi 6 sisi.
 - f. Jika pemain mendapatkan mata dadu 12, dengan rincian 1 dadu mendapatkan mata dadu 6 maka pemain tersebut berhak melempar dadu sekali lagi hingga mata dadunya tidak mendapatkan 12.

2. Media permainan ludo ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, yaitu dengan mengambil mata pelajaran IPAS pada materi Indonesia kaya budaya yang ada di MIN 1 Kota Kediri.
3. Media permainan ludo ini bersifat atraktif, atau mengedepankan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan dan lebih hidup.
4. Media permainan ludo ini berfungsi untuk bahan evaluasi guru, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di MIN 1 Kota Kediri.
5. Media permainan ini nantinya juga terdapat beberapa kotak langkah yang terdapat pertanyaan dan materi, yang ada didalam kartu. Dimana jika pemain berhenti dikotak yang terdapat gambarnya, berarti pemain berhak mengambil kartu pertanyaan atau kartu materi. Disetiap kartu pertanyaan juga terdapat poinnya, jika setiap kelompok berhasil menjawab benar.
6. Spesifikasi buku pedoman penggunaan.
 - a. Buku pedoman penggunaan media pembelajaran permainan ludo ini terbuat dari kertas artpaper dengan ukuran A5.
 - b. Buku pedoman penggunaan media pembelajaran permainan ludo ini memuat identitas pengembang, CP dan TP, Pengantar media ludo, alur permainan, pedoman penggunaan, dan materi singkat.
 - c. Buku pedoman penggunaan media permainan ludo ini dapat digunakan untuk guru dan peserta didik.
7. Spesifikasi kartu pertanyaan atau *Quiz Card* media pembelajaran permainan ludo
 - a. Kartu soal terbuat dari kertas *artpaper* yang dicetak bolak-balik.
 - b. Kartu soal berukuran 5,5 cm X 10 cm, berukuran kecil karena 1 kartu hanya berisi 1 pertanyaan.
 - c. Kartu soal dibedakan menjadi 5 warna yaitu
 - d. Setiap kartu memiliki skor yang berbeda-beda. Kartu A2 memiliki skor 2, kartu B2 memiliki skor 4, kartu C2 memiliki skor 6, kartu D2 memiliki skor 8 dan kartu ekstra memiliki skor 10. Jika menjawab salah maka skornya dikurangi -5.
8. Spesifikasi kartu materi media pembelajaran permainan ludo
 - a. Kartu soal terbuat dari kertas *artpaper* dengan model bolak – balik.

- b. Kartu soal berukuran 5,5 cm X 10 cm, berukuran kecil karena 1 kartu hanya berisi 1 materi.
- c. Kartu materi dibedakan menjadi 4 jenis yaitu A1 memuat kearifan lokal, B1 memuat contoh kearifan lokal dan bentuk keanekaragamannya, C1 memuat penyebab keberagaman dan toleransi menghargai keberagaman, D1 memuat manfaat keberagaman dan cara melestarikan budaya dan kartu materi tambahan.
- d. Materi yang disajikan seputar materi Indonesia kaya budaya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi.

1. Bagi Peneliti

- a. Diharapkan dapat menambah tingkat kreatifitas peneliti dalam mengembangkan atau menciptakan sebuah media pembelajaran permainan ludo pada mata pelajaran IPAS
- b. Dapat memberikan wawasan tambahan bagi peneliti dalam memahami materi tentang Indonesia kaya budaya yang dapat dikreasi dengan media permainan ludo
- c. Memberikan pengalaman tersendiri dalam pengenalan media pembelajaran permainan ludo kepada peserta didik kelas 4 MIN 1 Kota Kediri

2. Bagi Peserta Didik

- a. Dapat untuk menambah pengetahuan kepada peserta didik dengan pengenalan media permainan ludo pada materi tentang Indonesia kaya budaya.
- b. Sebagai alternatif peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS kelas 4

Peserta didik di kelas 4 MIN 1 Kota Kediri sedikit mengalami penurunan hasil belajar disetiap akhir semester hal ini disebabkan kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi. Dengan mencari solusi berupa media pembelajaran permainan ludo untuk mata pelajaran IPAS ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

3. Bagi Lembaga

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat besar bagi lembaga/sekolah, dalam memberikan media pendukung guna mempermudah proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

4. Bagi Pendidik

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengembangkan atau menciptakan media-media pembelajaran yang baru guna, untuk mendukung kegiatan pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi dengan baik.

5. Bagi Progam Studi

Diharapkan penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat bagi progam studi PGMI, untuk menambah jumlah pustaka terkait media pembelajaran dengan model permainan.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

- a. Media pembelajaran permainan ludo ini dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik minat belajar peserta didik, serta nantinya dapat untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik.
- b. Media permainan ludo ini juga didesain dengan penuh warna (*Full colour*), sehingga peserta didik dapat dengan mudah beradaptasi dengan media pembelajaran tersebut.
- c. Subjek penelitian ini saya lakukan, dapat dengan mudah untuk memahami dan membaca materi dengan lancar.
- d. Dari subjek penelitian ini juga mampu untuk menyelesaikan materi dengan tuntas.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Keterbatasan waktu serta tenaga yang dimiliki oleh peneliti membuat materi yang dimuat dalam media pembelajaran permainan ludo ini, hanya sebatas satu materi saja yaitu materi Indonesia kaya budaya.
- b. Media permainan ludo ini berisi materi IPAS tentang Indonesia kaya budaya, yang dapat terintegrasi dengan kehidupan yang ada di masyarakat.
- c. Subjek penelitian yang dilakukan peneliti hanya sebatas penelitian pada peserta didik kelas 4 MIN 1 Kota Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti sebelumnya telah melakukan *study literature* dan mendapatkan kajian-kajian pustaka yang relevan dengan focus

penelitian yang dapat diangkat pada penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti dan topicnya sangat relevan diantaranya adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada materi operasi pengurangan kelas 3 MIS Sindangraja penelitian yang dilakukan oleh Agit Darojatil Izzaty, Dkk.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya potensi dan masalah, potensi yang ada pada penelitian ini ialah mengenai media pembelajaran yang dapat dengan mudah untuk merangsang proses pembelajaran. Sedangkan untuk masalahnya yaitu peserta didik kurang memahami materi operasi pengurangan yang diberikan guru, sehingga guru harus menjelaskan materi tersebut secara berulang hingga peserta didik memahami sepenuhnya materi yang dipelajari.¹⁷

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Agit Darojatil Izzaty dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah, mata pelajaran yang diangkat didalamnya pada penelitian tersebut mengangkat mata pelajaran matematika dengan materi operasi pengurangan, sedangkan mata pelajaran yang diangkat peneliti adalah IPAS dengan materi Indonesia kaya budaya. Subjek penelitian yang diambil oleh Agit Darojatil Izzaty, Dkk ialah peserta didik kelas 3 MIS Sindangraja, sedangkan subjek penelitian yang diambil oleh peneliti pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 MIN 1 Kota Kediri. Sedangkan kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran, yaitu sama-sama menggunakan media permainan ludo.

2. Permainan ludo sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Marhadi, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan bentuk dari permainan ludo yang dapat disesuaikan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran untuk siswa SD Negeri 15 Palu. Dan digunakan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas dari permainan ludo yang dikembangkan ini, pada mata pelajaran penjasorkes.¹⁸

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Marhadi dengan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah, mata pelajaran yang diangkat didalamnya pada

¹⁷ Izzaty Agit.Darojatil, "*Pengembangan Media Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 Mis Sindangraja*," Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia 17 (2021).

¹⁸ Marhadi, "*Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar*."

penelitian tersebut mengangkat mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk materi tidak dijelaskan, sedangkan mata pelajaran yang diangkat peneliti adalah IPAS dengan materi Indonesia kaya budaya. Subjek penelitian yang diambil oleh Marhadi ialah peserta didik di SD Negeri 15 Palu sedangkan untuk kelasnya tidak dijelaskan, sedangkan subjek penelitian yang diambil oleh peneliti pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 4 MIN 1 Kota Kediri. Sedangkan kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada media pembelajaran, yaitu sama-sama menggunakan media permainan ludo.

3. Pengembangan papan permainan ludo sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada kompetensi dasar menganalisis persyaratan personil administrasi kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya.

Penelitian yang dilakukan oleh Yusi pratiwi angguntari dan Jaka Nugraha ini, memiliki tujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran permainan ludo yang telah dikembangkan. Yaitu dengan menganalisis peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan papan permainan ludo ini, apakah hasil belajar siswa mengalami perubahan sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ludo ini. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model dari 4-D (*Define, Design, Develop dan Disseminate*), namun pada penelitian tersebut terhenti pada tahap develop. Tahapan disseminate tidak bisa dilaksanakan karena media papan permainan ludo tersebut belum melewati tahap uji coba kepada peserta didik kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya.¹⁹

Perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti sangat jelas terlihat, diantaranya pada mata pelajaran yang, materi dan subjek penelitian yang diambil dari sekolah menengah kejuruan sedangkan peneliti mengangkat materi dan mata pelajaran untuk dikhususkan pada peserta didik kelas 4 di tingkat SD/MI. sedangkan untuk persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media papan permainan ludo dan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran ekonomi kelas XI SMA Purnama Trimurjo.

¹⁹ Yusi Pratiwi Angguntari Dan Jaka Nugraha, "Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X Otkp Di Smk Negeri 10 Surabaya," *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*: Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya Volume 07 (2019): 43–46.

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Armiyanti Ningsih ini memiliki tujuan untuk menarik minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Ekonomi kelas XI, sebab jika tidak menggunakan media pembelajaran peserta didik akan kesulitan dalam menyerap materi yang dipelajari sehingga minat belajarnya menjadi berkurang. Dengan adanya media pembelajaran permainan ludo ini diharapkan membantu peserta didik dalam menyerap materi yang diberikan guru, karena permainan ludo yang sederhana, efektif dan menyenangkan ini. Pada penelitian dan pengembangan tersebut peneliti menggunakan model penelitian 4-D (*Define, Design, Develop and Dissemination*) dan mendapatkan hasil yang memuaskan.

Perbedaannya dengan media yang dikembangkan peneliti terletak pada, materi peneliti menggunakan materi Indonesia kaya budaya mata pelajaran IPAS pada kelas 4 SD/MI. perbedaan lainnya yaitu pada model penelitian, pada hal ini peneliti menggunakan model ADDIE dalam penelitiannya. Serta pada tujuannya penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk meningkat hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.²⁰

5. Pengembangan media pembelajaran permainan ludo untuk meningkatkan minat belajar fisika peserta didik di kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh Siti Mariya, dkk ini memiliki tujuan untuk, meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran fisika. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya peserta didik yang masih kurang aktif dalam pelajaran fisika serta masih banyak yang melamun, dan mengobrol dengan temannya hal ini membuat hasil belajar pada pelajaran fisikan pun menjadi menurun drastis. Hal ini membuat Siti mariya, dkk berniat mengembangkan sebuah media pembelajaran permainan ludo dengan maksud untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pelajaran fisika. Diharapkan dengan dikembangkan media tersebut minat belajar bisa meningkat dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.

Untuk perbedaan dengan media yang dikembangkan peneliti terdapat pada beberapa hal yaitu pada materi, mata pelajaran, dan tingkatan pendidikan. Dalam hal ini peneliti menggunakan materi Indonesia kaya budaya pada mata pelajaran IPAS untuk peserta didik kelas 4 SD/MI, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil

²⁰ Ningsih Sri Armiyanti Dan Pritandhari Meyta, "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Um Metro* 7, No. 1 (2019): Hlm. 51-53.

belajar peserta didik. Sedangkan untuk persamaannya yaitu sama – sama memakai kartu soal yang berisi pertanyaan seputar materi yang diajarkan.²¹

6. Pengembangan media ludo raksasa pada tema selalu berhemat energi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 sekolah dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya tersedianya media yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan belum adanya media tematik yang berbasis permainan sebagai media pendukung pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan permainan ludo raksasa pada tema selalu berhemat energi, untuk dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 4 sekolah dasar.

Perbedaannya dengan media yang dikembangkan peneliti adalah, pada materi dan kurikulum, peneliti menggunakan kurikulum merdeka dengan materi IPAS Indonesia kaya budaya. Untuk kelasnya sama-sama menggunakan kelas 4 sekolah dasar.²²

7. Pengembangan Media Pembelajaran dengan Permainan Ludo di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengembangan serta mengimplementasikan permainan ludo sebagai media pembelajaran di sekolah. Serta untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan permainan ludo.

Persamaan yang ada dengan pengembangan yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode *research and development* dengan langkah-langkah analisis kebutuhan, perancangan media, validasi ahli, ujicoba lapangan dan revisi.

Perbedaan dengan media yang dikembangkan peneliti adalah, penelitian tersebut menggunakan subjek pada peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, mata pelajaran yang digunakan adalah biologi.²³

H. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

²¹ Maria Siti, Saputri Dwi Fajar, Dan Sukadi Eti, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisikan Peserta Didik Di Kelas Viii Smp Negeri 13 Pontianak,” *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya (Jpsa)*, Ikip Pgr Pontianak 4, No. 1 (Mei 2021): Hlm. 31.

²² *Pgsd Undiksha* 7, No. 2 (2019): Hlm. 107-110.

²³ Rahmawati, “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Permainan Ludo di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 15, no. 3 (2018).

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, agar peserta didik dapat dengan mudah untuk memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran dapat berupa objek fisik, objek teknologi maupun kombinasi keduanya, atau perpaduan antara objek fisik dan objek digital. Tujuan dari penerapan media pembelajaran yaitu untuk menciptakan suatu pengalaman belajar yang menarik dan memiliki makna yang besar, sehingga peserta didik dapat memahami konten materi pembelajaran dengan efisien dan mudah diterima.²⁴

2. Permainan Ludo

Permainan Ludo adalah suatu permainan tradisional yang dimainkan dengan cara berkelompok, yang dimana satu kelompok terdiri dari empat orang. Permainan ludo dapat dijadikan suatu media pembelajaran, sebab permainan ini dapat mengasah pola berpikir kritis peserta didik yang dapat digunakan untuk memantau peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS. Permainan ludo dimodifikasi dengan menambahkan gambaran umum mengenai materi IPAS yang berhubungan dengan Indonesia kaya budaya. Kemudian permainan ini juga dilengkapi dengan soal-soal latihan yang dapat memaksa peserta didik untuk berpikir kritis (*Critical Thinking*).²⁵

3. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan dari peserta didik yang telah diperoleh, setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Hasil belajar juga diartikan sebagai kompetensi atau kemampuan tertentu yang telah dicapai oleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran, hasil belajar meliputi keterampilan kognitif, afektif dan juga psikomotorik. Hasil belajar juga memiliki kaitan erat dengan perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku yang ada dalam diri peserta didik akibat dari proses pembelajaran yang diikuti.

4. Mata Pelajaran IPS

IPS di sekolah dasar merupakan suatu mata pelajaran yang berkaitan dengan seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu

²⁴ Dwi Anugrah, "Media Pembelajaran Dan Jenis – Jenisnya," Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Umsu, Agustus 2019.

²⁵ Yolanda Dan Iswendi, "Pengembangan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Molekul Kelas X Sma/Ma," Universitas Negeri Padang, Padang, Sumatra Utara, Indonesia 2 (2019).

sosial. IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan dilingkungan sekolah, tidak hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta adanya keterampilan pada kehidupan peserta didik di masyarakat.²⁶

5. Indonesia Kaya budaya

Indonesia merupakan Negara yang kaya akan keanekaragaman budaya seperti halnya suku, adat istiadat, agama dan kesenian. Namun pada era globalisasi ini banyak sekali budaya asing, yang secara langsung maupun tidak langsung masuk ke Negara Indonesia ini. Maka hal tersebut menjadikan awal dari terbentuknya akulturasi budaya. Seperti halnya wayang, dimana wayang dahulu banyak sekali yang menyukainya namun seiring perkembangan zaman, kesenian wayang menjadi semakin langka dijumpai.²⁷

²⁶ Sri Maharani, Rora Rizki Wandini. "Karakteristik Mata Pelajaran IPS". Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan. *Jurnal Edukasi Nonformal*. Hlm. 117

²⁷ <https://eprints.uny.ac.id/49079/1/BAB%20I%20pendahuluan.pdf>