

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha yang terarah dan terorganisasi, pendidikan bertujuan untuk membangun lingkungan tempat siswa dapat secara aktif mengembangkan kualitas diri mereka, seperti moralitas, kecerdasan, kekuatan spiritual, disiplin diri, kepribadian, dan bakat yang bermanfaat bagi individu dan masyarakat.² Karena potensi anak masih dalam tahap perkembangan dan menjadi dasar kemampuan belajar pada jenjang yang lebih tinggi. Anak usia sekolah dasar lebih peka dan tajam dalam menyerap ilmu pengetahuan, agar tahap pertumbuhan belajar siswa dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan proses pembelajaran yang bermutu sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak. Oleh karena itu pendidikan adalah kunci utama dalam kemajuan dan perkembangan individu untuk mencapai potensi maksimal mereka. Untuk mengembangkan sumberdaya unggul diperlukan banyak usaha terutama dalam hal Pendidikan. Apalagi tujuan dari proses pembelajaran adalah membantu siswa belajar dengan efektif, oleh karena itu sebagai seorang guru harus mampu berinovasi dan kreatif dalam menerapkan pembelajaran menggunakan media sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran terutama pada mata Pelajaran IPA.

² Desi Pristiwanti dkk., "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, Vol. 4, no. 6 (2 Desember 2022), hlm 7912.

Ilmu Pengetahuan Alam kini menjadi salah satu disiplin ilmu yang wajib diajarkan di sekolah dasar. Oleh karena itu, media pembelajaran digunakan untuk membantu proses pengajaran. Penerapan sains dalam kehidupan sehari-hari biasanya membuat pendidikan sains menarik bagi siswa. Namun, jika posisi guru terlalu mendominasi kelas, komunikasi dapat terhambat dan siswa menjadi pembelajar pasif. Saat ini, masih terdapat kurangnya keberagaman dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, dengan fokus pada penggunaan model dan teknik tertentu tanpa mempertimbangkan seberapa baik pemahaman siswa terhadap topik tersebut.³ Dengan demikian peran guru dalam menerapkan model dan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya karena selain membimbing, memotivasi dan menyampaikan materi juga harus memiliki keahlian dalam memahami secara menyeluruh tentang karakteristik peserta didiknya, sehingga mereka tidak hanya harus memahami materi pelajaran, akan tetapi juga harus dapat menyampaikan materi dengan cara yang efektif, oleh karena itu interaksi antara guru dengan peserta didik merupakan suatu hal penting yang dapat mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu penggunaan media juga memiliki peran penting dalam menjadikan pembelajaran lebih menarik. Guru harus memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang baru, interaktif, menantang, dan menarik untuk memenuhi kebutuhan siswa. Karenanya, dalam proses pengajaran, terutama yang berkaitan dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan

³ Novitasari Novitasari, Muhammad Tahir, dan Lalu Hamdian Affandi, "Pengaruh Peer Teaching Method Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 26 Dompur", *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, Vol. 1, no. 1 (21 Juni 2021), hlm 19.

alam, diharapkan memberikan peluang kepada siswa untuk mengeksplorasi diri dan lingkungan sekitar mereka serta untuk memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut teori kognitif *Piaget*, menyatakan bahwa anak berusia 7-11 tahun berada dalam fase operasional kongkrit, di mana mereka cenderung berpikir tentang hal-hal yang lebih konkret.⁴ Dengan demikian dalam fase tersebut siswa cenderung lebih senang dengan kegiatan bermain dengan teman sebaya dan belajar berkelompok. Sehingga dalam mata pelajaran IPA ini perlu adanya media untuk menunjang proses pembelajarannya dan bisa mengembangkan minat belajarnya. Keahlian guru dalam menerapkan media menjadi hal penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan aktif. Pemilihan media harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa karena ini dapat meningkatkan minat belajar mereka. Adapun faktor yang harus diperhatikan dalam merangsang keinginan siswa dalam belajar salah satunya yaitu bisa dilakukan dengan cara menerapkan metode belajar sambil bermain untuk bisa menumbuhkan minat belajar siswa. Vygotsky mengatakan bahwa bermain sangat penting untuk perkembangan anak, terutama dalam hal pemikiran. Menurut perspektif ini, anak-anak memperoleh pengetahuan lebih karena interaksi aktif dengan lingkungannya. Bermain memberikan anak kesempatan untuk belajar melalui interaksi aktif dengan berbagai aspek, seperti peran dan fungsi. Anak merupakan individu yang aktif, yang dalam proses bermainnya terlibat dalam

⁴ Crow and Corw, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, III (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1994), h. 116.

pembangunan konsep-konsep yang penting, seperti pemahaman tentang bentuk, fungsi, dan karakteristik benda. Mereka juga menciptakan ide-ide abstrak tentang hal-hal seperti budaya, moral, dan aturan.⁵ Dengan demikian dalam proses belajar mengajar, sangat esensial memiliki alat bantu pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dan merasa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Slameto, ada empat Indikator dari minat belajar yakni: 1) perasaan senang, 2) ketertarikan untuk belajar, 3) perhatian saat belajar, 4) keterlibatan dalam belajar.⁶ Sedangkan yang peneliti temukan di lapangan tidak karena masih banyak peserta didik yang kurang menunjukkan perhatian mereka dalam belajar, kurang adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, masih banyak yang kurang konsentrasi dan kurang senang dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas dan guru IPA di kelas 5 bahwa peserta didik yang kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan guru masih menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah, hal ini membuat peserta didik kurang tertarik dalam kegiatan pembelajaran, selain itu media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang dan kurang bervariasi, guru hanya menggunakan buku paket untuk menunjang kegiatan belajar, apalagi di kelas 5C masih ada beberapa siswa yang belum memiliki buku paket, sehingga

⁵ Arvenry Pegriandi Ndun dan Syukeyath Da Trus Pandong, "Meningkatkan Minat Belajar IPA melalui Penerapan Media Permainan 'Mencongak Ogah'", *Jurnal Media Edukasi dan Pembelajaran*, Vol. 1, no. 2 (31 Desember 2022), hlm. 141.

⁶ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 180.

pembelajaran kurang efektif dan siswa sulit mengikuti pembelajaran. Apalagi materi isolator dan konduktor yang bersifat abstrak ini, peserta didik sulit membayangkan dan membedakan antara isolator maupun konduktor. Bukan hanya itu, guru kurang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran (*Teacher Center*). Oleh sebab itu kurangnya keterlibatan siswa dan kurangnya media pembelajaran menjadikan peserta didik memiliki minat belajar yang rendah dan menjadikan suasana belajar yang kurang menyenangkan sehingga antusias peserta didik juga kurang dalam mengikuti pembelajaran.

Adapun solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu dengan menggunakan media permainan insco karena media ini dapat membantu siswa lebih mudah mengikuti pembelajaran, melatih konsentrasi dan menjadikan peserta didik lebih aktif, karena dalam prosesnya siswa akan diajak belajar sambil bermain sehingga bisa menjadikan suasana belajar mereka lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan harapannya dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media permainan insco ini merupakan media yang berisi tiga permainan yang memiliki tingkat level kesulitan yang berbeda-beda, permainan ini dirancang sedemikian rupa supaya memudahkan guru dan siswa dalam memahami dan menyampaikan materi pembelajaran yang bisa meningkatkan konsentrasi dan minat belajar siswa, kemudian setelah permainan diberikan evaluasi pembelajaran berupa teka-teki silang.

Berdasarkan penelitian wahyu candra dwi safitri yang menunjukkan bahwa pembelajaran media permainan memiliki beberapa keunggulan, dibuktikan dari hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa media permainan mampu mengemas suatu pembelajaran dan mengintegrasikannya melalui kegiatan permainan sehingga tidak lepas dengan fokus pembelajarannya, dan media permainan mampu membuat suasana belajar peserta didik menjadi menyenangkan, oleh karena itu dengan media permainan juga bisa menyebabkan peserta didik cenderung lebih mempunyai minat belajar serta mengurangi potensi penolakan dari peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan.⁷

Berdasarkan penelitian di atas maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yakni dengan mengembangkan media permainan insco dengan tujuan supaya dapat meningkatkan minat belajar siswa dikelas 5. Seperti dibuktikan dengan penelitian sebelumnya bahwa media permainan tergolong efektif jika diterapkan pada pendidikan tingkat dasar karena dapat meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa maka dari itu peneliti menggunakan judul penelitian mengenai **“Pengembangan Media Permainan *Insulator And Conductor* (INSCO) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata pelajaran IPA Di MI Al Irsyad Al Islamiyyah.”**

⁷ Joni dan Benny Angga Permadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Smart Patrick Berbasis Permainan Pada Subtema Pengaruh Kalor Terhadap Kehidupan Di Kelas V MI Tahfidz An-Nashichah Nongsa Batam Kepulauan Riau”, *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, Vol. 2, no. 2 (2020): hlm. 5.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah?
2. Bagaimana kelayakan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) pada siswa kelas V di MI Al Irsyad Al Islamiyyah?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah setelah menerapkan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO)?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah.
2. Untuk mengetahui kelayakan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO) untuk siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA di MI Al Irsyad Al Islamiyyah setelah menerapkan media permainan *Insulator and Conductor* (INSCO).

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media permainan insco ini dibuat dari tiga macam permainan yaitu *labinsco*, *bilinsco* dan *boardinsco*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. *Labinsco*

Permainan *labinsco* memiliki spesifikasi berikut ini:

- a. Bahan terbuat dari bahan dasar triplek yang dipotong menjadi ukuran 144 cm x 110 cm yang nantinya bisa dilipat menjadi ukuran 70 cm x 55 cm.
- b. Pinggiran alas menggunakan bahu wall moulding ukuran 144 cm x 110 cm.
- c. Potongan triplek ukuran 10 cm x 5 cm sebagai halang rintang.
- d. Cat hitam digunakan sebagai warna dasar dan, cat hijau dan putih sebagai halang rintang dan warna kuning sebagai garis pinggir, bagian batas halang rintang berwarna merah dan putih, serta wall moulding yang digunakan sebagai figura media menggunakan cat berwarna biru, adapun bagian depan belakang saat media ditutup diberikan cat warna hijau.
- e. Dibutuhkan 2 mobil *remote control* yang terbuat dari bahan ABS yang dapat berputar 360 derajat, dengan baterai 2 “AAA” x 1,5V alkaline, berukuran 3,2 cm x 7 cm x 2,4 cm dengan baterai remote 2 x AA, dengan dilengkapi *remote control* inframerah yang berbentuk *watch remote* tanpa antena sehingga sangat mudah untuk dimainkan sebagai penunjuk jalan untuk bisa menentukan *icon* gambar insco.

- f. Sketsa gambar insco diambil dari aplikasi canva dan pinterest. *Icon* gambar isolator dan konduktor yang dibuat dari stiker yang nantinya akan ditempel pada lorong halang rintang.
- g. Lorong halang rintang dibuat dari bahan dasar triplek dan paralon. dasar triplek dan sketsa gambar insco diambil dari aplikasi canva dan pinterest.
- h. Modul petunjuk permainan dicetak menggunakan kertas *Art Paper 260* dengan dilengkapi pinggiran spiral. Modul petunjuk didesain menggunakan aplikasi canva.

2. *Bilinsco*

Permainan *bilinsco* memiliki spesifikasi berikut ini:

- a. Meja *bilinsco* terbuat dari kayu mdf yang memiliki ukuran 50,5 cm x 30,5 cm x 9,5 cm
- b. Karpet hijau sebagai lapisan meja
- c. 2 *sticks* yang terbuat dari kayu sebagai penggerak bola.
- d. 1 *cue ball* yang digunakan sebagai media penghubung antara tongkat *bilinsco* dengan bola sasaran.
- e. Pengambilan 5 gambar insco dibantu dengan aplikasi canva yang akan dicetak dalam bentuk stiker menggunakan kertas bontax, kemudian ditempel pada 5 bola yang berukuran 2,54 cm.
- f. 6 lubang sebagai penadah bola disetiap sudutnya diberi tanda isolator dan konduktor yang berbentuk stiker dan akan ditempel disetiap sudut lubang secara acak.

- g. Dibutuhkan 2 kartu yang bertuliskan isolator dan konduktor sebagai penentu *icon* pada bola dan dicetak menggunakan *Art Paper 260*, desain dari kartu *bilinsco* dibantu dengan aplikasi canva.
- h. Modul petunjuk permainan dicetak menggunakan kertas *Art Paper 260* dengan dilengkapi pinggiran spiral. Desain dari modul petunjuk ini didesain menggunakan aplikasi canva.

3. *Boardinsco*

Permainan *boardinsco* memiliki beberapa spesifikasi yakni:

- a. Terdiri dari 2 permainan konsol yang berwarna merah dan biru sebagai tempat permainan.
- b. Konsol berdimensi 20 cm x 19,8 cm.
- c. 48 Kartu permainan *boardinsco* yang masing-masing 24 terdiri dari gambar isolator yang berukuran 3,5 cm x 3 cm dan 24 gambar konduktor yang berukuran 2,6 cm x 2,2 cm, desain sketsa gambar tersebut dibuat dari aplikasi canva.
- d. 48 kartu “pilih” yang berukuran 3,5 cm x 3 cm sebagai intruksinya
- e. Modul petunjuk permainan dicetak menggunakan kertas *Art Paper 260* dengan dilengkapi pinggiran spiral. Modul ini didesain menggunakan aplikasi canva.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Bagi Peneliti

Diharapkan hasil dari media permainan ini bisa digunakan sebagai bahan acuan dalam pengembangan maupun pembuatan media pembelajaran selanjutnya.

2. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan efektif, mampu memecahkan materi yang abstrak dan bisa meningkatkan minat belajar serta keaktifan siswa dalam belajar dengan demikian mereka dapat belajar sambil bermain melalui media permainan yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik.

3. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu guru mempermudah proses pembelajaran supaya lebih efektif dan optimal serta dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggali kreativitas mereka untuk menggunakan permainan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar dengan cara yang lebih interaktif, inovatif, menyenangkan dan menantang.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi dan masukan dalam meningkatkan keefektifan pembelajaran yang diharapkan serta media permainan ini dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Batasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan media permainan pada pembelajaran ini adalah sebagai berikut:
 - a. Media permainan ini diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan membantu mereka dalam memahami dan mengikuti materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan demikian, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
 - b. Media permainan dapat melatih konsentrasi dan keaktifan siswa sehingga siswa dapat berantusias secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
 - c. Media permainan ini bisa merangsang siswa untuk lebih mudah membayangkan materi yang abstrak sehingga bisa membedakan perbedaan antara isolator dan konduktor.
 - d. Dengan struktur permainan yang kompleks dan design permainan yang menarik diharapkan dari permainan ini mereka dapat memiliki dampak psikologis seperti mengurangi stress, meningkatkan kognitif, keterampilan, minat belajar, sosial dan emosional serta dapat merangsang kreativitas peserta didik.
 - e. Usia peserta didik diasumsikan antara 9-11 tahun.
 - f. Peserta didik diasumsikan belum memiliki pengetahuan awal tentang materi tersebut.

2. Batasan dalam penelitian pengembangan media permainan ini adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media Permainan insco hanya dibatasi pada satu materi yakni materi isolator dan konduktor dikelas V
- b. Penelitian ini hanya belaku pada kelas 5C di sekolah MI Al Irsyad Al Islamiyyah.
- c. Penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan.

G. Penelitian Terdahulu

Pembahasan penelitian ini fokus utamanya yaitu membahas pengembangan media permainan pada materi IPA bagi siswa kelas 5 di MI Al Irsyad Al Islamiyyah. Dalam penelitian sebelumnya penulis belum menemukan penelitian yang serupa dengan media permainan yang akan penulis lakukan. Ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan yang akan peneliti lakukan yaitu dengan media permainan dan materi pelajaran yang berbeda, berikut adalah penelitian yang telah dilakukan sebelumnya:

1. Penelitian yang dilakukan Wahyu Candra Dwi Safitri. 2020. tentang “Pengembangan Media *Board Game* Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”. Pada penelitian tersebut berfokus untuk menghasilkan produk media *board game* guna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dengan kemampuan pemecahan masalah, karena media ini dirancang sedemikian rupa melalui permainan sehingga memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk belajar sambil bermain dalam proses kegiatan pembelajarannya, sehingga itu siswa tertarik dan dapat menumbuhkan minat

belajar untuk mengikuti pembelajaran. Adapun media yang dihasilkan memenuhi kriteria valid dari hasil uji validasi ahli desain media, ahli materi dengan rata-rata 74.3% yang artinya bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran dan media ini dinyatakan praktis digunakan berdasarkan hasil angket respon siswa dengan persentase 94%.⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Daluti Delimanuguri. 2018. Tentang “Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam Di Gunung Kidul Jogjakarta”. Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan monopoli IPA guna untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Monopoli IPA layak dilakukan. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata minat belajar siswa sebesar 6,55 secara berturut-turut, dengan gain standar 0,41 yang masuk dalam kategori sedang. Namun, hasilnya tidak mencapai potensi maksimal karena materi yang sama sudah diajarkan oleh guru kelas sebelumnya, sehingga siswa telah memperoleh materi yang sama secara berulang-ulang.⁹
3. Penelitian yang dilakukan oleh Kadek Bisma Sudarmika, Desak Putu Parmiti, Alexander Hamonangan Simamora. (2018). tentang “pengembangan media ular tangga inovatif di sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media permainan ular tangga

⁸ Wahyu Candra Dwi Safitri, “Pengembangan Media *Board Game* Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar”, *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, Vol. 6, no. 2 (20 November 2020), hlm.181.

⁹ Delimanugari, “Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar MI/ SD Di Gunung Kidul Jogjakarta”, *Fondatia : Jurnal Pendidikan Dasar*, (28 Maret 2019), hlm. 134.

inovatif guna untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga terbukti lebih efektif dalam pembelajaran kelas dan berpengaruh pada minat belajar siswa dalam mata pelajaran tematik. Validitas media permainan ular tangga didukung oleh penilaian yang baik dari ahli desain sebesar 88% dan dari ahli desain media pembelajaran sebesar 95%.¹⁰

4. Penelitian yang dilakukan oleh Amandatriya Nissa Adila dan Minsih. 2022. “pengembangan media pembelajaran monokebu pada siswa sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media permainan monokebu guna untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media Monokebue telah berhasil meningkatkan minat belajar dan antusiasme peserta didik dalam proses belajar. Keefektifan media ini juga dibuktikan melalui uji kelayakan, yang mendapat skor sebesar 90% dalam kategori sangat layak, serta uji praktisi yang memberikan skor 94% dalam kategori yang sama. Hasil uji coba terbatas juga menunjukkan tingkat kecocokan yang tinggi, dengan skor persentase sebesar 96,67% dalam kategori sangat layak.¹¹ Dengan demikian media tersebut layak digunakan pada siswa disekolah dasar.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Anwar Rasyd, Muhammad Tahir, Dan Muhammd Erfan dengan judul penelitian “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan

¹⁰ Kadek Bisma Sudarmika, Desak Putu Parmiti, dan Alexander Hamonangan Simamora, “Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar”, *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 6, no. 1 (20 Juli 2018), hlm. 20.

¹¹ Amandatriya Nissa Adilah dan Minsih Minsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar”, *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, no. 3 (1 Mei 2022), hlm. 5076.

Pelajaran Ipa Kelas V SDN 1 Bagik Manis”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk operdam dalam bentuk permainan guna untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dan media permainan ular tangga ini dirancang dengan sederhana dan semenarik mungkin dengan bermacam-macam warna warni yang menarik sehingga memudahkan siswa dalam memainkannya, sehingga media permainan ular tangga operdam ini dikategorikan sangat layak dengan persentase medianya 86,6% yang digunakan sebagai media pembelajaran, dilihat dari hasil validasi ahli desain medianya sedangkan hasil validasi ahli materinya mendapat 92,5%.¹²

Bedasarkan kelima penelitian terdahulu di atas dapat diketahui bahwa media permainan layak dan efektif digunakan sebagai media yang dapat membantu kegiatan pembelajaran dikelas. Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian sebelumnya dan yang akan peneliti lakukan dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Penulis, Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	Pengembangan Media <i>Board Game</i> Untuk Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.	Wahyu Candra Dwi Safitri. 2020.	a. Penelitian dilakukan dijenjang pendidikan yang sama b. Metode penelitian c. Media yang digunakan <i>board game</i>	a. Lokasi penelitian b. Subyek yang diteliti c. Tahun penelitian d. Materi penelitian

¹² Anwar Rasyd, Muhammad Tahir, dan Muhammad Erfan, “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SDN 1 Bagik Manis”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 8, no. 1b (28 April 2023), hlm. 897.

2	Pengembangan Media Permainan Ilmu Pengetahuan Alam Di Gunung Kidul Jogjakarta.	Daluti Delimanuguri. 2018.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian dilakukan dijenjang pendidikan yang sama b. Metode penelitian c. Mata pelajaran d. Media permainan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Lokasi penelitian b. Subyek penelitian c. Tahun penelitian d. Materi penelitian
3	Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Di Sekolah Dasar.	Kadek Bisma Sudarmika, Desak Putu Parmiti, Alexander Hamonangan Simamora. 2018.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian dilakukan dijenjang pendidikan yang sama 	<ul style="list-style-type: none"> a. Media permainan yang digunakan b. Tahun Penelitian c. Tingkatan Kelas d. Lokasi penelitian e. Subyek penelitian f. Materi penelitian g. Metode penelitian yang digunakan penelitian ini adalah metode kuisioner sedangkan yang akan penliti lakukan adalah metode <i>research and development</i>.
4	Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar.	Amandatriya Nissa Adila dan Minsih. 2022.	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian dilakukan dijenjang Pendidikan yang sama b. Metode penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Media permainan yang digunakan b. Mata pelajarannya c. Lokasi penelitian d. Subyek penelitian e. Tahun penelitian
5	Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Operdam (Organ Peredaran Darah Manusia) Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas V SDN 1 Bagik Manis	Anwar Rasyd, Muhammad Tahir, Muhammad Erfan. 2023.	<ul style="list-style-type: none"> a. Metode penelitian b. Model penelitian c. Mata pelajaran d. Penelitian dilakukan dijenjang pendidikan yang sama e. Fokus penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi penelitian b. Subyek penelitian c. Lokasi penelitian d. Tahun penelitian e. Media permainananyan g digunakan

H. Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan adalah hasil yang ada kemudian dikembangkan menjadi pembelajaran yang lebih baik melalui sebuah produk yang diciptakan sesuai karakteristik siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Pengembangan disini maksudnya adalah usaha untuk meningkatkan mutu pembelajaran dengan menciptakan media pembelajaran yang membantu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

2. Media Permainan

Media permainan adalah suatu alat yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif untuk sarana menyampaikan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yang berarti media permainan ini akan dijadikan sebagai sebuah alat atau media dalam bentuk permainan yang nantinya digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajarannya.

3. INSCO

InSCO merupakan singkatan dari (*Insulator and Conductor*). Insulator adalah benda-benda yang tidak mudah menghantarkan panas, sedangkan konduktor yaitu benda-benda yang dapat dengan mudah dan cepat dalam menghantarkan panas.

Insko disini maksudnya adalah gabungan atau singkatan dari materi (*Insulator and Conductor*).

4. Minat belajar

Minat belajar adalah kebutuhan individu untuk memiliki kebahagiaan yang tidak dipaksakan sehingga dapat menyebabkan perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan.

Minat belajar disini maksudnya adalah kecenderungan individu untuk tertarik dalam mengeksplorasi serta memahami sesuatu tanpa ada paksaan dan melibatkan rasa ingin tahu, ketertarikan, dan kesenangan dalam menghadapi materi atau aktivitas pembelajaran tertentu.

5. Media Permainan Insko

Media permainan insko adalah suatu alat yang dimodifikasi dari tiga permainan yakni labirin, *billiard*, dan *board game*, yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi isolator dan konduktor guna untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar.

Media permainan insko menjelaskan materi IPA tentang konduktor dan isolator yang berisi tiga permainan (*labinsco*, *bilinsco*, *boardinsco*), materi, kuis, dan video pembelajaran, alat ini bertujuan untuk merangsang pemahaman siswa dan meningkatkan minat belajar siswa.