

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah proses sistematis untuk membantu memfasilitasi individu memperoleh serta mengoptimalkan kemampuan personal melalui jalur pendidikan atau metode lain yang diakui oleh masyarakat.¹ Pemerintah Indonesia secara konsisten melaksanakan serangkaian inovasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di berbagai tingkatan dan bidang studi. Hal ini tercermin dalam sejarah perkembangan kurikulum pendidikan nasional yang telah mengalami evolusi secara berkelanjutan, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang mendefinisikan kurikulum sebagai konstruksi perencanaan dan pengorganisasian mengenai tujuan, isi, bahan ajar, serta metode yang digunakan sebagai panduan dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Secara historis, sistem pendidikan Indonesia telah mengalami perubahan kurikulum sebanyak sebelas kali.²

Kurikulum Merdeka Belajar didesain secara strategis untuk mendukung pencapaian visi Indonesia pada tahun 2030, yang meliputi aspirasi nasional yaitu: (1) masuknya negara Indonesia dalam kelompok lima negara dengan perekonomian maju; (2) pengelolaan sumber daya alam yang berkelanjutan; serta (3) terwujudnya kualitas hidup masyarakat modern yang merata di

¹ Niazia, A.(2025).Pendidikan adalah Landasan Pertumbuhan Individu dan Kemajuan Sosial. *Jurnal Terpadu untuk Penelitian Seni dan Humaniora*,5(4), 80—83.

² *Kurikulum di Indonesia: tinjauan perkembangan kurikulum pendidikan*.(2022).2(2), 93-109.
<https://doiorg/1059404/ijce.v2i2.54>

seluruh wilayah Indonesia.³ Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) turut mengalami penyesuaian dalam kerangka implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Urgensi penyesuaian ini berlandaskan pada IPA dan IPS sebagai mata pelajaran yang krusial dan wajib diajarkan, mengingat relevansi keterkaitannya dengan interaksi manusia dan alam yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, atau yang disingkat IPAS, merupakan bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup serta benda-benda tak hidup di alam semesta beserta hubungan di antaranya. Di samping itu, ilmu ini juga menelaah kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun bagian dari masyarakat yang berinteraksi dengan lingkungannya.⁵ Pendidikan IPAS berperan penting dalam mencapai Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan gambaran penting bagi siswa di Indonesia. IPAS membantu siswa mengembangkan rasa ingin tahu mereka tentang berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar.⁶

Mata pelajaran IPAS sangatlah penting dikarenakan memiliki tujuan untuk memberikan siswa kemampuan literasi sains dan sosial yang terintegrasi.⁷ Tidak seperti pada kurikulum sebelumnya dijenjang dasar yang

³ Windayani, N. L. I., & Putra, K. T. H. (2022) *Gebrakan Merdeka Belajar Sebagai Transformasi Pendidikan Untuk Mewujudkan SDM Unggul*. 3(2), 191-191.

⁴ Viqri, D., Gesta, L., Rozi, M. F., Syafitri, A., Falah, A. M., Khoirunnisa, K., & Risdalina R. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran*.

⁵ Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial (IPAS) Fase A- Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia..

⁶ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). Laporan Implementasi Kurikulum Merdekadi Sekolah Dasar. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

⁷ Wahyuni, S. (2020). Implementasi Kurikulum 2013 dalam pembelajaran IPA Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145-160

memisahkan IPA dan IPS, dalam kurikulum merdeka IPAS dirancang sebagai satu kesatuan yang utuh. Tujuannya supaya siswa bisa memahami fenomena sekitar mereka dari berbagai sudut pandang secara menyeluruh, dengan menghubungkan konsep – konsep alamiah dan interaksi sosial.⁸

Pembelajaran IPAS yang ideal harus memenuhi beberapa kriteria. Pertama, pembelajaran kontekstual, artinya materi pelajaran langsung dihubungkan dengan pengalaman dan lingkungan hidup siswa sehari-hari. Kedua, fokus pada keterampilan proses sains dan sosial, sehingga siswa bukan cuma belajar teori tentang sains dan sosial, tapi juga praktik proses ilmiah seperti mengamati, bertanya, dan mencoba, dan berinteraksi aktif. Ketiga, pembelajarannya interaktif dan partisipatif, yang mendorong siswa ikut aktif dalam diskusi, menyelesaikan masalah, dan mengerjakan proyek bersama. Keempat, bersifat integratif, yaitu bisa menggabungkan berbagai konsep sains dan sosial untuk memahami suatu isu atau menyelesaikan masalah simpel. Kesimpulannya, pembelajaran IPAS ini bertujuan menumbuhkan rasa penasaran, kemampuan berpikir tajam, dan kesadaran tentang hubungan saling memengaruhi antara manusia dan lingkungannya.⁹

Namun fakta dilapangan menunjukkan kondisi yang berbeda dari idealistis tersebut, terutama dikarenakan penguasaan metode pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru dan menekankan hafalan. Selain itu, siswa jarang sekali terlibat dalam kegiatan praktis seperti percobaan sederhana, atau

⁸ Fadhilah, A., & dkk. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka: Pembelajaran IPAS yang Menyenangkan. Jakarta: Bumi Aksara.

⁹ Kemendikbud. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

perdebatan mendalam, sehingga mereka hanya sekadar mengingat fakta tanpa belajar berpikir kritis atau terlibat aktif dengan masalah-masalah sosial.¹⁰ Pembelajaran pun umumnya kurang interaktif dan melibatkan partisipasi, karena guru sering menguasai kelas melalui penyampaian materi satu arah, membuat siswa menjadi pasif dan minim keterlibatan dalam percakapan kelompok, pemecahan masalah, atau tugas bersama yang seharusnya merangsang kreativitas serta kolaborasi.¹¹ Pada akhirnya, akar masalah ini terletak pada kekurangan fasilitas, minimnya penguasaan optimal terhadap paradigma dan instrumentasi pembelajaran di era sekarang masih tergolong rendah sehingga sedikit mengalami keterhambatan perubahan ke arah pembelajaran yang lebih hidup dan berarti.¹²

Implementasi pembelajaran IPAS, guru sebaiknya menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif dan inovatif, sehingga siswa bisa mengungkapkan potensinya sebagai pelaku utama dalam kegiatan belajar, bukan hanya sebagai penerima pasif. Dengan adanya inisiatif merdeka belajar, model pembelajaran yang diimplementasikan diinginkan untuk memberikan kebebasan kepada seluruh murid agar belajar berdasarkan kecenderungan dan ketertarikan pribadi, sebab Kurikulum Merdeka akan menciptakan proses

¹⁰ Pratama, R., & Susilo, H. (2023). Hambatan Pembelajaran Aktif Dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Terpadu di Perdesaan Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial Asia*, 8(2), 112 – 125.

¹¹ UNESCO. (2020). *Pendidikan di Dunia Pasca Covid: Sembilan Ide untuk Aksi Publik*. Paris: Penerbitan UNESCO.

¹² Sari, DP, & Suryadi, D. (2020). Tantangan Penerapan Pembelajaran IPA Terpadu di Sekolah Dasar Indonesia: Studi Kasus. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(3), 245-258.

edukasi yang bersifat kritis, berkualitas, unggul, ekpretif serta berkembang secara bertahap.¹³

Paradigma pembelajaran sudah berubah dari model pengajaran tradisional menuju pendidikan yang sesuai dengan era modern. Sekarang, siswa lebih menyukai cara belajar yang aktif, di mana mereka sendiri yang terlibat penuh dalam proses belajar, bukan hanya guru yang bertindak. Dalam Belajar memerlukan upaya untuk meningkatkan minat perilaku secara menyeluruh, yang muncul dari pengalaman mereka saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Minat merupakan sumber motivasi dari dalam diri, yang menciptakan rasa puas, kecenderungan yang tinggi, semangat, atau hasrat besar terhadap sesuatu.¹⁴

Minat sendiri merupakan peran utama yang mampu membuat fokus seseorang benar-benar tertuju pada suatu objek. Menurut pandangan Meilani dan Ricardo di dalam bukunya, terdapat beberapa tanda utama yang menunjukkan minat belajar siswa meliputi rasa tertarik dan kegembiraan saat menyerap materi. Selain itu, mereka juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran itu sendiri, sambil memberikan perhatian total dan fokus mendalam pada setiap kegiatan yang dilakukan. Tak kalah penting, ada unsur perasaan positif yang mendorong kemauan untuk terus belajar, diiringi dengan rasa nyaman yang membuat pengalaman itu menyenangkan. Pada akhirnya,

¹³ Rosiyani, AI, Aqilah Salamah, Lestari, CA, Anggraini, s., &AB, w. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(3). 205-210.

¹⁴ Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ipas Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.

indikator ini mencakup kemampuan individu untuk membuat keputusan sendiri terkait jalannya proses belajar yang sedang mereka tempuh.¹⁵

Tinjauan penelitian terdahulu tentang evolusi media pembelajaran berbasis permainan Ludo telah dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas pendidikan di lembaga pendidikan dasar. Investigasi terkait perkembangan ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Syifa Aulia Nisa dan Novanita Whindi Arini pada tahun 2021 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas IV SDN Jatireja Kaligesing Purworejo.” Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sama-sama menggunakan basis permainan Ludo sebagai media pembelajaran dan menargetkan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Namun, ada perbedaan mendasar yang tidak hanya membedakan tetapi juga berkontribusi pada inovasi penelitian saat ini.

Dalam penelitian terdahulu, menekankan pengembangan terutama pada penggabungan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam konteks materi Jenis Uang. Sebaliknya, penelitian yang dilakukan saat ini, berjudul “Pengembangan Media Ludo Game Aku dan Kebutuhanku untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran,” lebih berkonsentrasi pada kemandirian media dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam lingkup materi “Aku dan Kebutuhanku”.¹⁶

¹⁵ Abidin, Z., & Purnamasari, M. (2023). Peran kompetensi sosial guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa (sebuah keharusan yang tak bisa ditawar). *Research and Development Journal of Education*, 9(1), 513-519.

¹⁶ Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563 – 2570

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, diketahui bahwa rendahnya minat belajar siswa ditandai oleh kurangnya keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Sebagian besar siswa terlihat pasif, kurang antusias mengikuti kegiatan belajar, jarang berpartisipasi dalam diskusi, serta hanya menyelesaikan tugas sesuai batas minimum yang ditentukan. Selain itu, guru menjelaskan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama dan metode ceramah sebagai strategi penyampaian materi. Kondisi tersebut terjadi karena keterbatasan waktu yang dimiliki guru untuk merancang maupun mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif. Guru tidak hanya bertanggung jawab mengajar di kelas IV, tetapi juga mengampu beberapa mata pelajaran lain, sehingga waktu untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran menjadi terbatas. Akibatnya, penggunaan buku paket dan metode ceramah menjadi alternatif yang paling memungkinkan untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. ¹⁷

Temuan hasil wawancara tersebut diperkuat oleh observasi yang dilakukan peneliti selama pembelajaran IPAS berlangsung. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa sering memperlihatkan tanda-tanda kebosanan ketika mengikuti pelajaran. Beberapa peserta didik terlihat membawa mainan dari rumah dan memainkannya di kelas, sementara sebagian lainnya mengalihkan perhatian dengan bermain bersama teman sebangku. Perilaku tersebut menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang

¹⁷ Wawancara dengan Wali Kelas IV MI Miftahul Muhtadiin Bongkoran, yang bertanggung jawab atas kelas IV, Bongkoran Kecamatan Plosolaten Kabupaten Kediri, 23 September 2025

menyukai aktivitas bermain dan membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik serta melibatkan partisipasi aktif. Guru sebenarnya telah berupaya menciptakan suasana belajar yang berbeda dengan mengajak siswa belajar di luar kelas. Namun, upaya tersebut belum memberikan hasil yang optimal karena perhatian siswa justru lebih banyak tertuju pada lingkungan sekitar dan berbagai objek yang ada di luar kelas daripada pada materi yang sedang dipelajari. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik siswa sekaligus menjaga fokus mereka selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁸

Kondisi rendahnya minat belajar yang dipengaruhi oleh keterbatasan media dalam memvisualisasikan materi sejalan dengan teori serta hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pratiwi dkk. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada buku teks cenderung membuat siswa sekolah dasar kurang aktif dan mudah merasa jenuh karena minimnya rangsangan visual yang menarik. Sebaliknya, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan, seperti modifikasi permainan Ludo, terbukti mampu mengakomodasi kebutuhan belajar anak yang senang bermain. Media tersebut dapat mengarahkan aktivitas bermain menjadi kegiatan belajar yang lebih bermakna, mendorong interaksi antarsiswa, serta meningkatkan minat, perhatian, dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran hingga mencapai kategori yang sangat tinggi.¹⁹

¹⁸ Observasi Siswa didampingi Wali Kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran, yang bertanggung jawab atas kelas IV, Bongkoran Kecamatan Plosolaten Kabupaten Kediri, 23 September 2025

¹⁹ Pratiwi, I. A., & Nastiti, R. (2022). Pengembangan Media Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 125-134.

Berawal dari latar belakang ini, peneliti akhirnya menemukan solusi untuk mengatasi masalah yang ada. Dengan memperkenalkan media ludo game dapat membantu pembelajaran lebih efektif, yang bisa mendukung siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menggunakan media ini, siswa lebih lancar menghafal istilah-istilah rumit yang sering muncul dalam pembelajaran IPAS. Selain itu, mereka tidak lagi mudah merasa jenuh saat mengikuti proses belajar yang sedang berjalan.²⁰

Fokus pengembangan media dalam penelitian ini diarahkan pada peningkatan minat belajar peserta didik berdasarkan berbagai permasalahan yang ditemukan pada tahap prasiklus. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran, yang ditunjukkan oleh kecenderungan mereka untuk diam dan enggan mengajukan pertanyaan meskipun belum memahami materi yang dipelajari. Selain itu, kondisi tersebut turut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang masih banyak berada di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Permasalahan lainnya berkaitan dengan proses pembelajaran yang masih didominasi penyampaian materi secara verbal melalui buku dan penjelasan guru. Situasi ini menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna karena peserta didik lebih banyak menghafal informasi tanpa memahami keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, peningkatan minat belajar dipandang sebagai langkah awal yang penting dalam mengatasi berbagai kendala tersebut. Melalui penggunaan media Ludo Game, peserta

²⁰ Ilman, M, “*Pengembangan media permainan ludo dalam materi pembelajaran sistem peredaran darah manusia pada mata pelajaran IPA terpadu kelas VII MTS Al-Furqon Noling*”, (Skripsi: 2024).

didik diharapkan lebih tertarik dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, berani menyampaikan pendapat, serta berpartisipasi dalam diskusi. Dengan meningkatnya minat dan rasa ingin tahu, pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS juga dapat berkembang secara lebih mendalam dan bermakna.

Media ludo game merupakan salah satu jenis permainan papan yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran interaktif. Dengan mengintegrasikan bagaimana pemenuhan kebutuhan sebagai manusia yang kemudian dipelajari dengan menggunakan alat peraga permainan Ludo Petualang, diharapkan siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar secara aktif dan kontekstual. Media ini digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan siswa ketika kegiatan belajar. Dengan adanya konsep belajar sambil bermain, dengan harapan lain dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran. Oleh karena itu untuk mengembangkan media tersebut dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Ludo Game Aku Dan Kebutuhanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran”**.

B. Rumusan Masalah

Dalam uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media ludo game Aku dan Kebutuhanku untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran?

2. Bagaimana kelayakan media ludo game Aku dan Kebutuhanku untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran?
3. Bagaimana efektivitas media ludo game Aku dan Kebutuhanku untuk meningkatkan minat belajar mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media ludo game aku dan kebutuhanku mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan produk media ludo game aku dan kebutuhanku mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran.
3. Untuk mengetahui efektivitas media ludo game aku dan kebutuhanku mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran.

D. Spesifikasi Produk Yang Akan Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi 2 sebagai berikut :

1. Spesifikasi Fisik Media Ludo Game
 - a. Media ludo game terdapat kotak penyimpanan yang terbuat dari bahan kertas tebal berbentuk persegi.

- b. Bidak media ludo game berbentuk persegi dengan ukuran 40 cm x 40 cm yang terbuat dari bahan akrilik dan tidak mudah pecah. Pada bidak ini didesain menggunakan aplikasi Canva dengan desain semenarik mungkin disesuaikan dengan tema yaitu aku dan kebutuhanku. Pada desain media ludo game akan terdapat beberapa kotak seperti, kotak rumah, kotak start atau bisa juga disebut kotak aman, kotak langkah, dan kotak finish.
- c. Pion pemain yang terbuat dari kayu berukuran kecil. Terdapat 16 pion yang akan dibagi menjadi 4 warna standar yaitu merah, kuning, hijau, dan biru untuk membedakan pemain.
- d. Kartu media ludo game didesain sendiri menggunakan canva yang kemudian dicetak menggunakan kertas artpaper. Kartu juga dibagi menjadi 4 warna standar yaitu merah, kuning, hijau, dan biru.
- e. Dadu media ludo game berjumlah 1 buah yang berbentuk persegi. Dadu ini terbuat dari kayu dan memiliki 6 sisi.
- f. Buku pedoman penggunaan media pembelajaran terbuat dari kertas artpaper dengan ukuran A5. Buku pedoman ini dapat digunakan untuk guru dan siswa.
- g. Uang mainan edukasi terbuat dari bahan kertas art paper yang memiliki daya tahan lama dan bisa digunakan berkali – kali. Ukuran uang mainan dibuat mendekati ukuran uang kertas dan dicantumkan tulisan tegas seperti uang mainan (*for educational use only*).

2. Spesifikasi Isi Media Ludo Game

- a. Permainan ini akan dimainkan dengan jumlah 4 kelompok, dimana masing – masing kelompok terdapat 4 pion yang akan dijalankan. Untuk dapat menjalankan pionnya pemain harus bisa mendapatkan 6 mata dadu agar dapat mengeluarkan pion dari dalam rumah atau bisa disebut kotak besar.
- b. Bidak ludo game didesain dengan visual menarik dan relevan dengan tema. Setiap kotak *check point* dihiasi dengan ilustrasi yang berkaitan dengan kebutuhan seperti gambar makanan, pakaian, tempat tinggal, sekolah dan lain – lain. Setiap kali pion berhenti diatas kotak *check point* maka mereka akan mengambil 1 kartu yang berisi pertanyaan atau tantangan yang berfungsi menguji pengetahuan pemain tentang materi IPAS.
- c. Pada Buku pedoman penggunaan media pembelajaran ludo game memuat identitas peneliti, CP dan TP, pengantar media ludo game, alur permainan, dan materi singkat tentang Aku dan Kebutuhanku.
- d. Kartu pertanyaan atau tantangan merupakan komponen penting dalam media ludo game. Kartu ini digunakan saat pemain berhenti di atas kotak check point.
- e. Pada buku pedoman dan kartu pertanyaan atau tantangan terdapat materi yang menjelaskan tentang mata pelajaran IPAS tema Aku dan Kebutuhanku. Materi ini disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Dari hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

- a. Diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan atau menciptakan sebuah media pembelajaran
- b. Dapat memberikan wawasan tambahan bagi peneliti dalam memahami materi aku dan kebutuhanku mata pelajaran yang dapat dikreasikan pada media ludo game.

2. Bagi Siswa

- a. Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar dengan menggunakan media ludo game yang dikemas secara menarik sehingga dapat mengatasi kebosanan dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.
- b. Dapat mempermudah pemahaman siswa dengan pengenalan media ludo game aku dan kebutuhanku mata pelajaran IPAS serta bisa digunakan untuk membantu siswa dalam memahami konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dan interaktif.
- c. Dapat meningkatkan ketrampilan sosial dan kognitif siswa dengan mendorong interaksi, kerja sama tim, berpikir strategis serta melatih kemampuan berhitung atau menghafal.

3. Bagi Pendidik

- a. Dengan adanya penelitian ini dapat membantu guru pada proses pembelajaran dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui

penciptaan kelas yang bervariasi dan perbaikan kinerja pendidik dalam hal mengajar.

- b. Dapat menjadi solusi masalah pembelajaran dengan menjadikan media ludo game sebagai alternatif dalam mengatasi masalah kurangnya keaktifan siswa atau kesulitan siswa dalam memahami materi.
- c. Dapat mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran, sejalan dengan tuntutan perkembangan pembelajaran pendidikan.

4. Bagi Lembaga

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan ini sekolah memiliki variasi media pembelajaran yang inovatif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan mutu pendidikan secara keseluruhan.
- b. Dapat mengatasi keterbatasan media yang tidak tersedia secara komersial, terutama materi spesifik yang memerlukan pendekatan kreatif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan

- a. Media pembelajaran ludo game ini dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
- b. Mampu memenuhi kebutuhan terhadap inovasi pembelajaran akan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV di MI Miftahul Mubtadiin Bongkoran .
- c. Penggunaan media ludo game dalam pembelajaran IPAS tidak hanya membantu pemahaman kognitif, tetapi juga memfasilitasi

pengembangan keterampilan sosial seperti kolaborasi dan komunikasi dan keterampilan afektif seperti sportivitas dan kejujuran.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Media hanya bisa digunakan di 1 materi saja yaitu tema aku dan kebutuhanku mata pelajaran IPAS kelas IV.
- b. Media ini hanya bisa digunakan untuk semester genap tema aku dan kebutuhanku mata pelajaran IPAS kelas IV.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran ludo game banyak diteliti baik dalam bentuk jurnal maupun skripsi, diantaranya sebagai berikut :

1. Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Aulia Nisa dan Novanita Whindi Arini memiliki tujuan utama yaitu mengembangkan produk media game Ludo digital yang dirancang untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial semester I kelas IV sekolah dasar. Media Ludo IPS ini dibuat sebagai solusi untuk meningkatkan capaian belajar siswa dalam muatan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pengembangan media berbasis digital (Android) ini bertujuan agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, serta memiliki rasa keingintahuan saat menjawab soal, sehingga memudahkan mereka dalam memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada game Ludo yang dikembangkan, hanya terdapat soal-soal untuk menguji pengetahuan siswa mengenai pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, tanpa adanya materi

pembelajaran di dalamnya. Contoh tampilan layar game menampilkan kolom "Kunci Jawaban" yang memuat jawaban dari soal-soal Ilmu Pengetahuan Sosial yang muncul. Soal-soal tersebut, sesuai dengan gambar tampilan, berkaitan dengan keragaman budaya, suku bangsa, agama di Indonesia, serta makna Bhinneka Tunggal Ika.²¹

Perbedaan pada penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada mata pelajaran IPS sekaligus materinya berbeda, yang berfokus pada kurikulum sebelumnya, serta variabel peningkatan yang diuji masih efektivitas pembelajaran secara umum. Kemudian, pada penelitian yang akan dilakukan melakukan adaptasi komprehensif media ludo untuk mata pelajaran IPAS kurikulum merdeka yang berfokus pada materi aku dan kebutuhanku, serta kebaruan juga ditandai dengan penargetan variabel yang diukur secara khusus, yaitu minat belajar siswa. Disamping itu, terdapat persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu, pada produk yang dikembangkan sama berupa media pembelajaran ludo, dan jenjang kelas IV sama untuk menargetkan subjeknya.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas IV SDN Jatireja Kaligesing Purworejo

Penelitian dan pengembangan media ludo yang dilakukan oleh Dwi Nugraini, Arum Ratnaningsih dan Mufikhul merupakan sebuah permainan

²¹ Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563 – 2570

tradisional yang dapat dimainkan oleh 2 hingga 4 pemain dengan menggunakan dadu dan pion, serta dapat dilakukan di berbagai tempat tanpa memerlukan perangkat elektronik atau koneksi internet. Media ini mendukung proses pembelajaran IPAS melalui pendekatan yang interaktif dan menarik. Selain itu, media ini membantu siswa dalam memahami materi tentang jenis-jenis uang dengan lebih mendalam, terutama dalam membedakan antara uang kartal dan uang giral, serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi secara langsung melalui permainan guna mengamati dan memahami bentuk asli uang.²²

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Nugraini, dkk ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah pada fokus materi dan variabel yang berbeda, penelitian terdahulu berfokus pada pengembangan media ludo untuk materi jenis uang dan bervariasi mengintegrasikan serta mengevaluasi dimensi Profil Pelajar Pancasila. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan berfokus pada materi aku dan kebutuhanku dan bervariasi menguji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar. Sementara itu, persamaannya yaitu menghasilkan produk yang sama berupa media pembelajaran ludo yang dimodifikasi untuk alat pembelajaran dan menargetkan jenjang yang sama, yaitu siswa kelas IV.

²² Nugraini, D., Ratnaningsih, A., & Khaq, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas IV SDN Jatireja Kaligesing Purworejo. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(2).

3. Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.

Pengembangan Media Ludo Raksasa dengan tema "Selalu Berhemat Energi" secara utama bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 sekolah dasar, dengan cara mengatasi kendala pembelajaran konvensional yang sering kali terasa membosankan. Media ini dibuat untuk menghasilkan lingkungan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bebas dari kejenuhan, sehingga mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pemahaman konsep penghematan energi. Keberhasilan pengembangan tersebut dinilai berdasarkan tingkat peningkatan minat dan motivasi belajar siswa setelah penerapan media ludo raksasa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.²³

Pengembangan ini memiliki banyak kesamaan inti yaitu sama – sama menggunakan media ludo sebagai alat bantu belajar kelas IV untuk meningkatkan aspek afektif (minat dan motivasi). Disamping itu pengembangan ini memiliki perbedaan yaitu pada materi dan kurikulum, peneliti menggunakan kurikulum merdeka dengan materi IPAS tema aku dan kebutuhanku.

4. Pengembangan Media Lupirpa (Ludo Pintar IPA) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Palembang

Penelitian ini ditulis oleh Nabila Oktaria, Tika Dwi Nopriyanti , dan Puji Ayurachmawati dari Universitas PGRI Palembang. Pengembangan ini

²³ Jihan, ANF, Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha* , 7 (2).

berupa media edukatif ludo yang dikembangkan untuk materi bagian tubuh tumbuhan bagi siswa kelas IV SD Negeri Palembang. Hasil media ini sangat valid berdasarkan penilaian ahli dan sangat praktis berdasarkan respon positif dari guru dan siswa selama uji coba, sehingga layak dan efektif digunakan sebagai media alat bantu pembelajaran.²⁴

Penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan memiliki beberapa kesamaan yaitu keduanya sama mengembangkan media ludo, yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Target subjek kedua penelitian ini juga sama, yaitu siswa kelas IV ditingkat sekolah dasar, serta sama-sama mengambil lingkup mata pelajaran IPAS. Perbedaan mendasar dari kedua penelitian ini yaitu, materi yang berbeda dan tujuan yang berbeda. Penelitian lupirpa di SD Negeri 13 Palembang memfokuskan materi pada bagian tubuh tumbuhan dengan tujuan utama menghasilkan produk media yang teruji validitas dan kepraktisannya. Sementara itu, penelitian ludo game aku dan kebutuhanku di MI Miftahul Mubatdiin Bongkoran berfokus pada materi kebutuhan manusia dengan tujuan utama yang bersifat dampak, yakni untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS.

5. Pengaruh Media Ludo terhadap Hasil Belajar Pelajaran IPA pada Materi Fotosintesis

Penelitian ini ditulis oleh Nurhafiza, Abdul Haris Panai, Meylan Saleh, dan Rifda Mardian Arif dari Universitas Negeri Gorontalo.

²⁴ Oktaria, NN, & Nopriyanti, T. (2024). Pengembangan Media Lupirpa (Ludo Pintar IPA) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Palembang. *Edu Tech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 10(2), 410-418.

Penelitian ini merupakan eksperimen mengenai pengaruh media ludo terhadap hasil belajar IPA materi fotosintesis. Secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan positif dari penggunaan media ludo terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai rata – rata *posttest*, sehingga media ludo dinilai efektif sebagai inovasi pembelajaran yang mampu di visualisasikan pada materi fotosintesis.²⁵

Antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan dalam aspek media dan sasaran, yaitu keduanya memanfaatkan media permainan ludo sebagai instrumen utama dalam proses pembelajaran. Selain itu, kedua penelitian ini sama menargetkan siswa kelas IV dan sama mengambil lingkup kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS yang menjadi fokus konten penelitian tersebut. Perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada materi yang diambil keduanya berbeda dengan tujuan masing – masing penelitian berbeda dan variabel yang berbeda. Penelitian terdahulu mengambil materi fotosintesis bertujuan untuk mengukur pengaruh sebab – akibat media ludo terhadap variabel peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian sekarang mengambil materi aku dan kebutuhanku yang bertujuan utama menghasilkan media yang valid dan praktis dengan menargetkan meningkatkan minat belajar siswa sebagai variabelnya.

²⁵ Nurhafiza, N., Panai, A. H., Saleh, M., arif, R. M., & Arifin, V. M. (2024). Pengaruh Media Ludo terhadap Hasil Belajar Pelajaran IPA pada Materi Fotosintesis. Jurnal Bimbingan dan Konseling JAMBURA, 5(2), 152-159.

6. Pengembangan Media Pembelajaran Lunas (Ludo Natural Science) pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem untuk Kelas V Sekolah Dasar

Penelitian ini dilakukan oleh Siti Fatimah, Nyiayu Fahriza Faudiah, dan Patricia H.M Lubis dari Universitas PGRI Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media ludo natural science pada materi hubungan antar mahluk hidup dalam ekosistem yang valid, praktis, dan efektif untuk kelas V sekolah dasar.²⁶

Antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan dalam aspek media yang sama menggunakan ludo dan sama mengambil lingkup kurikulum mata pelajaran IPAS. Perbedaan antara kedua penelitian ini terletak pada materi yang diambil dan objek pengamatan yang berbeda. Pada penelitian terdahulu mengambil materi hubungan antar mahluk hidup dengan objek pengamatan pada kelas V. Sedangkan, pada penelitian yang akan dilakukan mengambil materi aku dan kebutuhanku dengan objek pengamatan kelas IV. Antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan dalam aspek media yang sama menggunakan ludo.

7. Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD

Penelitian dilakukan sebagai upaya untuk menjawab tantangan dalam pembelajaran materi pantun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas

²⁶ Fatimmah, S., Fuadiah, N. F., & Lubis, P. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Lunas (Ludo Natural Science) pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 7(2), 194-203.

IV Sekolah Dasar. Siswa kerap mengalami kesulitan dalam memahami struktur serta nilai budaya yang terkandung dalam pantun, karena metode pembelajaran yang kurang menarik dan minimnya penggunaan media interaktif yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Permasalahan tersebut tampak dari rendahnya minat dan motivasi siswa terhadap karya sastra tradisional. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan bermakna. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Dokansi sebagai sarana pembelajaran inovatif yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktif. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami pantun dengan lebih baik, meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran, serta menumbuhkan keterampilan berbahasa dan apresiasi terhadap budaya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.²⁷

Penelitian sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Media Dokansi sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD” memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan dilakukan, karena keduanya sama-sama mengembangkan media ludo dan memilih siswa kelas IV Sekolah Dasar untuk penelitian. Namun demikian, terdapat perbedaan di antara keduanya. Penelitian mengenai *Media Dokansi* menitikberatkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi

²⁷ Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55-67.

pantun, melalui penggunaan media berbasis audiovisual interaktif yang membantu siswa memahami struktur pantun serta nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Sementara itu, penelitian Ludo Game Aku dan Kebutuhanku difokuskan pada mata pelajaran IPAS dengan materi “Aku dan Kebutuhanku”, menggunakan permainan edukatif berbasis Ludo Game sebagai media pembelajaran. Media ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui kegiatan bermain yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman mereka tentang konsep diri dan kebutuhan manusia.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	Produk yang dikembangkan sama berupa media pembelajaran ludo, dan jenjang kelas IV sama untuk menargetkan subjeknya.	Mata pelajaran IPS sekaligus materinya berbeda, berfokus pada kurikulum sebelumnya, serta variabel peningkatan yang diuji masih sebatas efektivitas pembelajaran secara umum.	Meskipun sama-sama mengembangkan game ludo untuk konten sosial di sekolah dasar, penelitian yang akan dilakukan memiliki kebaruan yang nyata melalui adaptasi media ke mata pelajaran IPAS kelas IV dengan materi “Aku dan Kebutuhanku” dan penargetan kurikulum baru, serta fokus variabel efektivitas yang jauh lebih spesifik dibandingkan dengan penelitian terdahulu.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Materi Jenis Uang Kelas IV SDN	Menghasilkan produk yang sama berupa media pembelajaran ludo yang dimodifikasi untuk alat pembelajaran	Fokus materi dan variabel yang berbeda.	Secara umum, penelitian terdahulu dan penelitian yang akan diteliti memiliki kesamaan dalam pengembangan media pembelajaran ludo untuk siswa

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
	Jatireja Kaligesing Purworejo	dan menargetkan jenjang kelas IV yang sama.		kelas IV. Namun, penelitian yang akan dilaksanakan peneliti menonjolkan kebaruan signifikan melalui perubahan total konten materi (dari jenis mata uang ke “Aku dan Kebutuhanku”) dan perubahan fokus tujuan efektivitas (dari karakter P3 ke minat belajar)
3.	Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar.	Sama-sama menggunakan media ludo sebagai alat bantu belajar kelas IV untuk meningkatkan aspek afektif (minat dan motivasi).	Mengambil materi tematik yang pastinya berbeda dengan kurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka.	Penelitian terbaru mengembangkan media yang sepenuhnya berbeda yakni konsep IPAS tentang kebutuhan, keinginan, dan sumberdaya. Hal ini membuktikan bahwa ada kebaruan dalam penggunaan media dibandingkan penelitian terdahulu.
4.	Pengembangan Media <i>Lupirpa</i> (Ludo Pintar IPA) pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Palembang	Keduanya sama mengembangkan media ludo, target subjek kedua penelitian ini juga sama, yaitu siswa kelas IV ditingkat sekolah dasar, serta sama- sama mengambil lingkup mata pelajaran IPAS.	Materi yang berbeda dan tujuan yang berbeda.	Secara keseluruhan, originalitas kedua penelitian tersebut berasal dari kombinasi antara media ludo, materi spesifikasi kurikulum lokal, dan tujuan yang ingin dicapai (satu fokus pada kelayakan produk atau validitas materi IPAS, satu fokus pada peningkatan minat belajar IPAS).
5.	Pengaruh Media Ludo terhadap Hasil Belajar Pelajaran IPA pada Materi Fotosintesis	Sama menggunakan media permainan ludo sebagai instrumen utama dalam proses pembelajaran, sama menargetkan siswa kelas IV dan sama mengambil	Materi yang diambil keduanya berbeda dengan tujuan masing – masing penelitian berbeda dan variabel yang berbeda.	Penelitian terdahulu mengenai fotosintesis menyajikan kebaruan berupa bukti eksperimen yang kuat tentang efektivitas ludo dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang abstrak,

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
		lingkup kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS yang menjadi fokus konten penelitian tersebut.		sementara penelitian ludo game “aku dan kebutuhanku” memberikan kebaruan pada variabel yang diukur dengan fokus pada peningkatan minat belajar siswa, serta originalitas pada konten yang bersifat IPS dalam konteks R&D.
6.	Pengembangan Media Pembelajaran Lunas (<i>Ludo Natural Science</i>) pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem untuk Kelas V Sekolah Dasar	Media yang sama menggunakan ludo dan sama-sama menggunakan Ludo dan sama-sama mengambil lingkup kurikulum mata pelajaran IPAS	Materi yang diambil dan objek yang diamati yang berbeda.	Pengembangan permainan Ludo yang dirancang khusus dan terintegrasi dengan materi IPAS kelas IV berjudul "Aku dan Kebutuhanku" bertujuan untuk mengukur serta meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini merupakan fokus, materi, dan variabel penelitian yang belum pernah dikaji secara mendalam dalam penelitian sebelumnya (Lunas)
7.	Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD	Sama-sama mengembangkan media ludo dan memilih siswa kelas IV Sekolah Dasar sebagai subjek penelitian.	mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pantun, serta penggunaan media berbasis audiovisual interaktif yang membantu siswa memahami struktur pantun dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.	originalitas penelitian yang akan dilakukan terletak pada inovasi penggunaan permainan Ludo yang dimodifikasi sebagai media pembelajaran IPAS untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di madrasah. Berbeda dengan penelitian Media Dokansi yang berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis audiovisual. penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam

No	Judul Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
				pengembangan media pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar/madrasah.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional berfungsi sebagai penegasan istilah yang dijelaskan dalam penelitian. Berikut uraian definisi istilah pengembangan ini sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala macam alat atau bahan yang bisa digunakan untuk mendukung aktivitas belajar-mengajar, sehingga anak-anak lebih gampang memahami dan benar-benar menguasai materi yang disampaikan. Bentuknya bisa berupa objek nyata, teknologi canggih, atau bahkan campuran dari keduanya, termasuk perpaduan antara yang fisik dan digital. Adapun tujuannya adalah menciptakan pengalaman belajar yang seru dan penuh makna, agar siswa bisa menyerap isi materi dengan cara yang efisien dan tidak sulit dicerna.²⁸

Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti berupa alat fisik interaktif yang dinamakan ludo game. Komponen material dalam media ludo game terdapat bidak, pion, dadu, buku panduan, kartu soal atau tantangan, dan uang mainan sebagai hadiah. Pada tahap media

²⁸ Dwi Anugrah, "Media Pembelajaran Dan Jenis – Jenisnya," Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Umsu, Agustus 2019.

pembelajaran, peneliti harus memastikan media siap digunakan, memahami langkah teknis pengoperasian dan efektivitasnya penggunaannya.

2. Ludo Game

Ludo game merupakan sebuah media pengembangan berdesain papan berpetak yang telah dimodifikasikan dan dirancang sebagai alat bantu proses pembelajaran agar siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Dalam konteks IPAS, ludo game mengubah peraturan pergerakan pion yang semula hanya mengandalkan dadu menjadi syarat penyelesaian kartu pertanyaan atau tantangan yang berhubungan dengan materi IPAS tema aku dan kebutuhanku. Dengan demikian, ludo game memanfaatkan mekanisme permainan yang sudah familiar untuk mendorong keterlibatan aktif, kolaborasi dan kompetitif positif antar siswa.²⁹

Mengoperasikan media pembelajaran ludo game memerlukan bahan fisik seperti bidak, pion pemain, dadu dan kartu soal atau tantangan, serta guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai peserta. Langkah operasional dimulai dari persiapan bidak dan kartu, dilanjutkan pembukaan untuk menjelaskan aturan, permainan utama dimana pemain akan bergantian melempar dadu, kemudian bergerak dan menjawab soal untuk mendapatkan hadiah berupa uang tunai mainan, serta menutup dengan diskusi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui umpan balik siswa dan

²⁹ Ulhusna, A., Haryadi, E., & Utomo, B. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Materi FPB Dan KPK Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12 (2), 117-126

penyesuaian soal atau tantangan, dengan tips menyesuaikan dengan tema materi untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan emosional pada pelajaran, yang membuat siswa lebih memperhatikan, fokus dan tekun dikelas.³⁰ Pada dasarnya minat merupakan faktor psikologis penting yang sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Jika minat belajar siswa tinggi, siswa biasanya akan berinisiatif mencari informasi, aktif bertanya dan rela meluangkan lebih banyak waktu untuk belajar.³¹

Operasional minat belajar melalui penggunaan media ludo game adalah upaya untuk menilai sejauh mana permainan tersebut dapat menumbuhkan ketertarikan, perhatian, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, fasilitator mengamati tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti aturan permainan, kemauan mereka untuk terlibat, rasa ingin tahu terhadap soal-soal pada kartu permainan, serta ketekunan dalam menyelesaikan permainan hingga selesai. Fasilitator juga menilai peningkatan fokus, usaha siswa dalam menjawab pertanyaan, kemampuan bekerja sama dalam kelompok, serta ekspresi kegembiraan yang muncul selama kegiatan berlangsung. Berbagai indikator tersebut digunakan untuk

³⁰ Setiawan, B., & Wardani, D. A. (2021). Peran Minat Belajar Dalam Meningkatkan Motivasi Akademik Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(3), 450-461

³¹ Syahputra, A., & Azhari, F. (2020). Analisis Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Keterlibatan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 88-89

menentukan apakah media ludo game efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang dipelajari.

4. Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS merupakan wujud dari upaya integrasi keilmuan yang bertujuan untuk mengajarkan siswa sekolah dasar cara berpikir ilmiah dan cara berpikir humanistic secara bersamaan. Mata pelajaran ini disusun berdasarkan pendekatan kontekstual dan tematik, dimana konsep – konsep yang diajarkan melalui pengalaman nyata siswa sehari – hari sehingga siswa tidak lagi melihat IPA dan IPS sebagai dua hal yang berbeda, melainkan sebagai satu kesatuan dalam memahami dunia.³²

Dalam penerapan peran mata pelajaran IPAS sebagai dasar utama pembelajaran menggunakan media ludo game, IPAS bertindak sebagai penyedia materi yang menyatukan konsep-konsep alam lingkungan sekitar. Game ini dibuat berupa papan jalur yang memiliki kotak-kotak berisi pertanyaan IPAS, di mana siswa harus menjawab dengan benar agar bisa maju, sehingga IPAS tidak hanya berfungsi sebagai bahan pelajaran tetapi juga sebagai cara untuk menilai kerja sama kelompok. Selain itu, game ini menyertakan unsur sosial seperti diskusi kelompok untuk membangun empati dan kerjasama, sehingga ludo game terbukti efektif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta rasa cinta terhadap ilmu alam dan sosial melalui cara yang interaktif dan menyenangkan.

³² Mustakim, M. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dan Implementasi Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 1-12.

5. Tem Aku dan Kebutuhanku

Tema Aku dan Kebutuhan adalah topik yang dimana dapat membantu siswa memahami perbedaan mendasar antara kebutuhan dan keinginan. Tema ini memiliki 3 pembahasan yaitu kenapa seseorang mempunyai kebutuhan, tingkat pentingnya kebutuhan manusia dan cara mengatur kebutuhan skala prioritas. Tema ini menekankan bahwa kebutuhan merupakan dasar kehidupan, sedangkan keinginan dapat ditunda. Melalui pemahaman tersebut, para siswa mampu menjalani kehidupan yang lebih harmonis, terhindar dari tekanan finansial, serta berkonsentrasi pada perkembangan diri.³³

Tema "Aku dan Kebutuhanku" sebagai dasar utama pembelajaran menggunakan media ludo game pada mata pelajaran IPAS, tema ini bertindak sebagai penyedia materi yang menggabungkan konsep-konsep kebutuhan manusia, seperti kebutuhan fisik (misalnya makanan dan air), sosial (seperti persahabatan), serta emosional (seperti kasih sayang), dengan elemen tanggung jawab pribadi dan hak anak. Game ini dirancang sebagai papan jalur yang memiliki kotak-kotak berisi tantangan atau pertanyaan, contohnya "Pilih kebutuhan utama untuk bertahan hidup" atau "Bagaimana cara membantu teman memenuhi kebutuhannya?", sehingga siswa wajib merespons agar bisa maju sambil belajar tentang empati dan kemandirian.

³³ Kementerian Agama Republik Indonesia. (2020). Modul Pendidikan Agama Islam: Tema Kebutuhan Manusia dalam Perspektif Islam untuk Sekolah Dasar. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.