

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS melibatkan metode sistematis untuk mengeksplorasi alam dan sosial, sehingga sains tidak hanya terdiri dari sekumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip, melainkan juga sebagai proses penemuan. Saat ini, pembelajaran sains cenderung membuat siswa hanya belajar sains sebagai hasil akhir, seperti menghafal konsep, teori, dan hukum. Akibatnya, aspek sains sebagai proses, sikap, serta penerapannya tidak tercakup dalam pembelajaran. Karena itu, pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah sangatlah penting, bahkan bisa dianggap sebagai bagian integral dari sains itu sendiri. Demikian membina keterampilan proses IPAS, anak-anak akan lebih kreatif dan mampu belajar IPAS dengan lebih baik di masa mendatang.³⁴

Pembelajaran IPS menjadi penting pula karena latar belakang siswa yang tentu saja beragam. Mereka bergabung sebagai anggota masyarakat sambil membawa "budaya" yang telah mereka alami dan praktikkan. Pelajaran IPS membahas materi dari sudut pandang sosial dan global, serta umumnya memerlukan media pembelajaran agar siswa dapat lebih mudah memahami penjelasan serta soal yang disampaikan oleh guru.³⁵

³⁴ Kurniawan, D. A., & Sari, R. P. (2023). Pengembangan keterampilan proses sains melalui pembelajaran berbasis inkuiri pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(2), 145-155.

³⁵ Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo Untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563 – 2570.

Dengan memperhatikan bahwa anak-anak usia SD/MI masih memandang segala sesuatu secara utuh, menyeluruh, dan terintegrasi, maka pembelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran bernama IPAS. Penggabungan ini juga mempertimbangkan bahwa anak-anak pada usia tersebut masih berada dalam tahap berpikir yang konkret, sederhana, holistik, komprehensif, serta belum terlalu detail. Pembelajaran di SD/MI/Program Paket A harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan eksplorasi, investigasi, dan membangun pemahaman mengenai lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, mempelajari fenomena alam serta interaksi antara manusia dengan alam dan sesama manusia menjadi sangat penting pada tahap ini.³⁶

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

Melalui pembelajaran IPAS, peserta didik dapat membentuk diri mereka agar sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, sehingga mereka mampu:

- a. Membangun minat serta rasa penasaran yang mendorong peserta didik untuk menyelidiki fenomena di sekitar manusia, memahami alam semesta, dan hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam merawat, menjaga, serta melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan secara bijaksana.

³⁶ Kemendikbud. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

- c. Meningkatkan kemampuan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan praktis.
- d. Memahami identitas diri, menyadari lingkungan sosial tempat mereka berada, serta memaknai bagaimana kehidupan manusia dan masyarakat berkembang seiring waktu.
- e. Memahami persyaratan yang dibutuhkan untuk menjadi anggota kelompok masyarakat dan bangsa, serta memahami makna menjadi bagian dari masyarakat bangsa dan dunia, sehingga mereka dapat berkontribusi dalam mengatasi masalah yang berkaitan dengan diri sendiri dan lingkungan sekitar.
- f. Memperluas pengetahuan serta pemahaman konsep dalam IPAS, lalu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.³⁷

3. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Kemampuan alam untuk memenuhi kebutuhan manusia semakin menurun seiring berjalannya waktu. Peningkatan jumlah penduduk manusia secara eksponensial juga menimbulkan berbagai masalah. Masalah-masalah tersebut sering kali tidak dapat diatasi hanya dengan pendekatan dari satu perspektif, baik itu ilmu alam atau ilmu sosial semata, melainkan memerlukan cara pandang yang lebih menyeluruh melibatkan berbagai disiplin ilmu. Agar peserta didik memperoleh pemahaman tersebut, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial harus digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS.

³⁷ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C untuk SD/MI/Program Paket A*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

Pembelajaran IPAS terdiri dari dua komponen utama, yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial), serta keterampilan proses.³⁸

4. Materi Aku dan Kebutuhanku

Materi "Aku dan Kebutuhanku" merupakan konsep fundamental dalam bidang ilmu sosial dan psikologi. Konsep ini menekankan pemahaman tentang diri sendiri (Aku) serta segala sesuatu yang diperlukan untuk menjaga kelangsungan hidup dan kesejahteraan (Kebutuhanku). Materi ini diajarkan pada tingkat pendidikan dasar guna membantu individu, khususnya anak-anak, dalam mengidentifikasi dan membedakan antara apa yang benar-benar mereka perlukan (kebutuhan) dan apa yang hanya mereka dambakan (keinginan).³⁹

Secara teoretis, konsep pemenuhan kebutuhan manusia dapat dijelaskan melalui Teori Hierarki Kebutuhan yang dikemukakan oleh Abraham Maslow. Teori ini menjelaskan bahwa kebutuhan manusia tersusun dalam beberapa tingkatan, dimulai dari kebutuhan dasar seperti makanan, minuman, dan pakaian, kemudian berkembang menuju kebutuhan akan rasa aman, kasih sayang, penghargaan, hingga aktualisasi diri. Bagi peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, pemahaman mengenai hierarki kebutuhan perlu disampaikan melalui situasi dan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan tersebut penting agar siswa lebih mudah

³⁸ Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C untuk SD/MI/Program Paket A*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.

³⁹ Kljarevna, KB (2022). Karakteristik psikologis terkait usia dalam sistem pendidikan. *Academica: Jurnal Riset Multidisiplin Internasional* .

memahami konsep yang dipelajari. Selain itu, terpenuhinya kebutuhan dasar anak juga memiliki pengaruh terhadap proses belajar, karena kebutuhan fisiologis yang tidak terpenuhi dapat menghambat konsentrasi, menurunkan minat belajar, serta memengaruhi perkembangan psikologis peserta didik di lingkungan sekolah.⁴⁰

Aspek penting dalam materi ini adalah kemampuan untuk membedakan antara kebutuhan dan keinginan. Kebutuhan bersifat mendesak dan sangat penting; tanpa itu, kelangsungan hidup atau kesehatan bisa terancam.⁴¹ Di sisi lain, keinginan merupakan hal tambahan atau opsional; meskipun tidak ada, keselamatan tidak terpengaruh, tetapi hidup mungkin terasa lebih nyaman atau menyenangkan. Sebagai contoh, makanan bergizi merupakan kebutuhan, sedangkan camilan mahal atau mainan terbaru adalah keinginan. Keterampilan untuk mengutamakan kebutuhan daripada keinginan sangat krusial dalam mengelola sumber daya dan membuat keputusan keuangan di masa depan.⁴²

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Sebelum kita membahas tentang minat belajar, kita perlu memahami terlebih dahulu definisi dari minat dan belajar. Secara etimologis, kata minat berasal dari bahasa Inggris yaitu "interest" yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati terhadap sesuatu), dan keinginan. Oleh karena itu,

⁴⁰ Fitri, Amalia, dkk. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

⁴¹ Bhandari, MP (2023). Seberapa Banyak Kebutuhan Kita – Apa Batasan Keinginan dan Dimana Kita Berakhir Dengan Keinginan yang Tidak Terpenuhi?. *Jurnal Internasional Sejarah Sains*.

⁴² Sabirin, S., Neneng, S., & Nurwati, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Manajemen Literasi Keuangan Sejak Dini. *Jurnal Internasional Bisnis, Ekonomi & Manajemen*.

dalam proses belajar, siswa harus memiliki minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang sedang berlangsung, karena dengan adanya minat, siswa akan terdorong untuk menunjukkan perhatian, aktivitas, dan partisipasi dalam proses belajar tersebut. Minat belajar merupakan aspek yang dapat mempengaruhi motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu. Sementara itu, Slameto menyatakan bahwa "minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas tanpa adanya paksaan".⁴³

Minat merupakan rasa lebih suka dan ketertarikan terhadap suatu hal atau aktivitas, tanpa ada paksaan dari pihak lain. Pada dasarnya, minat adalah penerimaan terhadap hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada di luar diri. Semakin erat atau kuat hubungan tersebut, maka minatnya akan semakin besar. Minat terdiri dari tiga unsur, yaitu kognisi (proses mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh karena itu, minat dianggap sebagai respons yang disadari, karena jika tidak demikian, minat tidak akan memiliki makna apa pun.⁴⁴

Unsur kognisi berarti minat didasari oleh pengetahuan dan informasi tentang objek yang diminati. Unsur emosi hadir karena pengalaman atau partisipasi tersebut disertai dengan perasaan tertentu, seperti rasa senang. Sementara itu, unsur konasi merupakan kelanjutan dari unsur kognisi. Dari ketiga unsur inilah muncul kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk kegiatan di sekolah seperti belajar.⁴⁵

⁴³ Siburian, A., Siahaan, E. A., & Naibaho, D. (2023). Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 11202-11209.

⁴⁴ Achru, PA. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran.

⁴⁵ Achru, PA. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran.

a. Indikator Minat Belajar

Menurut Meilani dan Ricardo (2017:190), beberapa indikator minat belajar meliputi:

- 1) Merasa tertarik dan menikmati proses belajar.
- 2) Terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar.
- 3) Memberikan perhatian dan konsentrasi penuh pada suatu aktivitas.
- 4) Memiliki perasaan positif serta kemauan untuk belajar.
- 5) Merasa nyaman saat belajar.
- 6) Mampu mengambil keputusan terkait proses belajar yang sedang dijalani.⁴⁶

Hasil dari latar belakang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV belum menunjukkan indikator minat belajar yang optimal. Kondisi tersebut terlihat dari rendahnya ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran, kurangnya rasa senang saat mengikuti kegiatan belajar, serta belum maksimalnya perhatian dan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan oleh munculnya perilaku seperti mudah merasa bosan, melamun, hingga membawa mainan pribadi ke dalam kelas saat pembelajaran berlangsung.

Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa cenderung pasif,

⁴⁶ 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.

kurang berpartisipasi dalam diskusi, dan enggan mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan memahami materi. Mereka juga belum menunjukkan kemandirian dalam mengelola proses belajarnya. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi "*Aku dan Kebutuhanku*", masih berada pada kategori rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang mampu meningkatkan ketertarikan, perhatian, dan partisipasi siswa, salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran Ludo Game.

Menurut Sobandi dan Nurhasanah (2016:130), terdapat 4 indikator minat belajar, yang meliputi:

1) Ketertarikan terhadap belajar

Jika seseorang merasa tertarik pada suatu mata pelajaran, ia akan rajin mempelajarinya dan berusaha memahami semua pengetahuan yang terkait dengan bidang tersebut. Ia akan mengikuti pelajaran dengan antusias dan tanpa merasa terbebani.

2) Perhatian saat belajar

Perhatian merujuk pada pemusatan pikiran seseorang terhadap suatu aktivitas. Siswa akan memiliki perhatian dalam belajar jika jiwa dan pikirannya benar-benar fokus pada materi yang sedang dipelajari.

3) Motivasi untuk belajar

Motivasi adalah dorongan sadar atau usaha untuk melakukan tindakan yang disengaja guna mencapai perilaku yang diinginkan, seperti dalam situasi interaksi pembelajaran.

4) Pengetahuan yang luas

Biasanya, orang yang tertarik pada suatu pelajaran akan memiliki pengetahuan yang semakin mendalam tentang topik tersebut. Bahkan, ia akan semakin memahami manfaat dari apa yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari.⁴⁷

b. Faktor yang Memengaruhi Minat Belajar

Faktor – faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu :

1) Faktor Intern

- a) Kondisi fisik atau jasmani siswa ketika mengikuti pelajaran IPAS memiliki dampak besar terhadap minat dan aktivitas belajar mereka. Faktor kesehatan tubuh, seperti kondisi prima tanpa sakit atau kelelahan, sangat mendukung kemampuan siswa untuk fokus pada materi pelajaran. Hal ini karena dalam kegiatan belajar membutuhkan aktivitas mental yang intens, yang menuntut perhatian penuh dan pikiran yang jernih. Oleh sebab itu, jika siswa merasa lelah atau mengalami gangguan

⁴⁷ Muliani. RD., & Arusman, A. (2022). Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat* .

kesehatan, mereka akan kesulitan untuk memusatkan perhatian dan berpikir dengan jelas.⁴⁸

- b) Pengalaman belajar siswa dalam IPAS di jenjang pendidikan sebelumnya sangat terkait dengan kemampuan awal mereka. Seperti yang dijelaskan oleh Bloom, kemampuan awal merujuk pada pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi yang dimiliki sebagai prasyarat untuk dapat mempelajari pelajaran baru atau yang lebih mendalam.⁴⁹

2) Faktor Ekstern

a) Metode dan Gaya Mengajar Guru

Menurut Dominikus Catur Raharja, guru berperan sebagai pencipta proses pembelajaran. Guru adalah individu yang bertugas menciptakan lingkungan yang bebas bagi siswa untuk mengeksplorasi hal-hal yang menarik minat mereka, serta untuk mengungkapkan ide-ide dan kreativitas mereka dalam batas-batas norma yang diterapkan secara konsisten.

b) Situasi dan Kondisi Lingkungan

Situasi dan kondisi lingkungan ikut memengaruhi minat belajar siswa saat kegiatan pembelajaran. Faktor situasi dan kondisi lingkungan ini merujuk pada keadaan fisik atau sosial saat siswa terlibat dalam aktivitas belajar di sekolah. Kondisi lingkungan fisik mencakup elemen seperti suhu, kelembaban,

⁴⁸ Jamaluddin, J. (2016). Minat belajar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 8(2), 27-39.

⁴⁹ Kania, N., & Bonyah, E. (2023). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Berdasarkan Pengetahuan Awal Matematika.

kepengapan udara, pencahayaan, dan aspek lainnya. Kegiatan belajar mengajar di udara yang segar akan memberikan hasil yang lebih baik daripada belajar di udara panas dan pengap, atau belajar di pagi hari lebih efektif dibandingkan di siang hari. Selain itu, kondisi lingkungan sosial, seperti suara mesin pabrik, keramaian lalu lintas, gemuruh pasar, dan lainnya, juga berdampak pada konsentrasi dan perhatian siswa saat belajar.⁵⁰

C. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

1. Karakteristik Siswa Secara Umum

Pada umumnya, karakteristik peserta didik dalam rentang usia 10 hingga 12 tahun, atau yang masih duduk di kelas 4 sekolah dasar, dapat dibagi menjadi empat aspek utama, yaitu:

a. Senang Bermain

Anak-anak sekolah dasar pada rentang usia 10 sampai 12 tahun, atau yang masih di kelas 4, umumnya masih menyukai bermain. Karakteristik ini memerlukan guru untuk mengarahkan pembelajaran agar lebih berbasis permainan, terutama untuk kelas rendah. Penyusunan jadwal pelajaran untuk usia tersebut sebaiknya diselengi antara mata pelajaran yang bersifat serius, seperti IPA, Matematika,

⁵⁰ Jamaluddin, J. (2016). Minat belajar. *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 8(2), 27-39.

Bahasa Indonesia, dan lainnya, dengan mata pelajaran yang berbasis permainan, seperti PJOK dan SBDP.

b. Senang Bergerak

Karakteristik berikutnya pada peserta didik sekolah dasar adalah kecenderungan untuk senang bergerak. Hal ini terjadi karena anak-anak usia sekolah dasar berbeda dengan orang dewasa yang bisa duduk hingga 2 sampai 3 jam. Anak-anak usia sekolah dasar hanya mampu duduk paling lama 30 sampai 40 menit, dan selebihnya mereka lebih sering bergerak. Oleh karena itu, dalam menangani hal ini, guru sebaiknya menerapkan model pembelajaran yang tidak membuat peserta didik duduk terlalu lama, serta sering meminta mereka untuk bergerak atau berpindah tempat.

c. Senang Belajar Secara Kelompok

Pada usia sekolah dasar, anak-anak lebih menyukai belajar dalam kelompok. Hal ini disebabkan oleh karakter sosial mereka yang masih kuat, sehingga peserta didik di kelas 4 sekolah dasar lebih suka berkelompok daripada belajar individu. Kondisi ini memungkinkan mereka belajar aspek-aspek penting, seperti mematuhi aturan kelompok, setia pada teman sebaya, tidak selalu bergantung pada orang dewasa, dan memahami perilaku yang dapat diterima oleh lingkungan. Karakteristik ini mendorong guru untuk menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik belajar dalam kelompok. Guru dapat membentuk kelompok dengan berbagai metode,

dan jumlah anggota per kelompok sebaiknya tidak lebih dari 4 anak agar efisien dalam mengerjakan tugas.

d. Senang Melakukan dan Merasakan Sesuatu Secara Langsung

Berdasarkan teori perkembangan kognitif, anak-anak sekolah dasar dapat memasuki tahap operasi konkret. Dari pengalaman yang diperoleh di sekolah, anak-anak dapat belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Pada masa ini, anak-anak mampu membentuk konsep-konsep tentang angka, ruang, waktu, fungsi, badan, peran jenis kelamin, serta moral.⁵¹

2. Karakteristik Siswa Menurut Para Ahli

Jean Piaget telah melakukan banyak penelitian di bidang psikologi pembelajaran anak-anak. Ia berpendapat bahwa pola berpikir anak-anak pada dasarnya memiliki tingkatan-tingkatan yang berbeda-beda. Ia membagi perkembangan pemikiran anak-anak menjadi empat tingkatan, yaitu sensormotorik, praoperasional, operasi konkret, dan operasi formal.⁵² Berikut adalah tingkatan-tingkatan tersebut yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 2.1 Karakteristik

Tahap	Umur	Ciri Pokok Perkembangan
Sensorikmotorik	0 – 2 Tahun	1. Berdasarkan tindakah 2. Langkah demi langkah
Praeperasi	2 – 7 Tahun	1. Penggunaan simbol atau bahasa tanda 2. Konsep intuitif
Operasi Kongkrit	8 – 11 Tahun	1. Aturan jelas dan logis 2. Reversible dan kekal
Operasi Formal	11 Tahun lebih	1. Hipotesis 2. Abstrak

⁵¹ Krismapera, “Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar,” Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Pgsd, Universitas Jambi: Jambi, Hlm. 4.

⁵² Ichsan, “Mempertimbangkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Pai,” Yogyakarta: Pgmi Uin Sunan Kalijogo, Hlm. 4-5.

Tahap	Umur	Ciri Pokok Perkembangan
		3. Deduktif dan induktif
		4. Logis dan probabilitas

(sumber : Babullah, R. (2022))

Berdasarkan Tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas 4 berada dalam rentang usia 8 sampai 11 tahun. Pada usia tersebut, peserta didik lebih memprioritaskan operasi konkret dalam proses pembelajaran, yang didukung oleh aturan-aturan yang jelas dan logis. Selain itu, anak-anak pada usia ini lebih suka belajar sambil bermain daripada menggunakan metode ceramah.

Karakteristik siswa mencakup aspek-aspek atau kualitas individu yang telah dimiliki oleh siswa tersebut. Menganalisis karakteristik siswa bertujuan untuk memahami ciri-ciri individu siswa. Hasil dari kegiatan ini akan berupa daftar yang berisi pengelompokan karakteristik siswa, sebagai dasar untuk merumuskan metode yang paling efektif guna mencapai hasil belajar tertentu. Langkah-langkah dalam merancang pembelajaran adalah: pertama, melakukan analisis tujuan dan karakteristik materi pembelajaran; kedua, menganalisis sumber-sumber belajar (kendala); ketiga, melakukan analisis karakteristik siswa; keempat, menetapkan tujuan belajar dan isi pembelajaran; kelima, menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran; keenam, menetapkan strategi penyampaian isi pembelajaran; ketujuh, menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran; dan kedelapan, mengembangkan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.⁵³

⁵³ Ashri, A., Frayoga, D. N., & Fitri, N. Z. N. (2024). Pentingnya Menentukan Langkah-langkah Pengembangan Perencanaan Pembelajaran. *Karimah Tauhid.*, 3(5), 5387–5396

Karakteristik siswa adalah elemen-elemen dari pengalaman siswa yang mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Penelitian tentang karakteristik siswa bertujuan untuk menggambarkan aspek-aspek kepribadian siswa yang perlu diperhatikan dalam perancangan pembelajaran. Karakteristik siswa merupakan salah satu variabel dalam domain desain pembelajaran yang umumnya didefinisikan sebagai latar belakang pengalaman yang dimiliki siswa, termasuk berbagai aspek lain yang terdapat dalam diri mereka seperti kemampuan umum, harapan terhadap pembelajaran, serta ciri-ciri fisik dan emosional siswa, yang berpengaruh terhadap efektivitas belajar.⁵⁴

D. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologi, kata "media" berasal dari bahasa Latin "medium", yang berarti perantara, sedangkan dalam bahasa Arab, kata tersebut berarti "Wasaaila", yang bermakna pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Dalam konteks proses pembelajaran, media berfungsi sebagai perantara atau pengantar pesan dari sumber ke penerima, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga memberikan dorongan dan terlihat dalam aktivitas pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan bagian dari proses komunikasi, sehingga media dapat diterapkan dalam pembelajaran dan dikenal sebagai media pembelajaran.⁵⁵

⁵⁴ Sutomo, F. G., & Aini, M. R. Q. (2024). *Pemahaman Karakteristik Peserta Didik Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran*.

⁵⁵ Duludu Ummyssalam A. T. A. (Buku): Duludu Ummyssalam, A. T. A. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media Pembelajaran PLS*. CV. Budi Utama (DeePublish).

Istilah kata media menggambarkan posisi media sebagai elemen penengah dalam komunikasi. Menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) tahun 1977, media didefinisikan sebagai segala bentuk yang mampu menyampaikan atau mengalirkan informasi dari satu pihak ke pihak lain. Definisi ini menekankan peran media sebagai alat transmisi data yang efektif dalam proses pertukaran pengetahuan.⁵⁶

Media atau yang disebut juga mediator, berperan sebagai penghubung atau pemicu yang terlibat langsung dalam interaksi antara dua pihak, serta menjembatani komunikasi di antara keduanya.⁵⁷ Pendapat ini menyoroti fungsi media sebagai fasilitator yang aktif dalam proses penyampaian pesan.⁵⁸ Selain itu terdapat artian lain menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat memengaruhi perasaan, pikiran, minat, serta perhatian siswa. Dengan demikian, media ini membantu menciptakan proses belajar yang lebih terarah, terstruktur, dan efektif, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.⁵⁹

Media pembelajaran berperan sebagai perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa materi pelajaran

⁵⁶ Mahnun Nuhnu (Jurnal): Nuhnu, M. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Tentang Langkah-Langkah Pemilihan Media). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 28.

⁵⁷ Wahyuni & Sari (Jurnal): Wahyuni, S., & Sari, D. P. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan perhatian siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(1), 78–89.

⁵⁸ Sudjana & Rivai (Buku): Sudjana, N., & Rivai, A. (2022). *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Sinar Baru Algesindo.

⁵⁹ Ningsih, A. P., & Pritandhari, R. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Alam)”, (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2020) hlm. 150 – 162.

kepada siswa. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengikuti proses pembelajaran, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain itu, media pembelajaran juga membantu siswa dalam menerima materi dari guru.⁶⁰

Dapat disimpulkan media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat penghubung yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendukung guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dan juga meningkatkan kualitas pemahaman secara keseluruhan. Peran utamanya adalah mempermudah penyampaian isi pembelajaran agar lebih mudah dicerna oleh siswa.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peran krusial dalam proses pembelajaran, sebab memungkinkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan pendekatan yang lebih bermakna dan mendalam. Melalui media ini, guru tidak lagi terbatas pada penyampaian materi secara verbal melalui metode ceramah semata, melainkan dapat membimbing siswa untuk memahami konsep secara konkret dan langsung.⁶¹ Pemanfaatan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, antara lain sebagai berikut:

- 1) Fungsi komunikatif digunakan sebagai media pembelajaran yang berperan dalam memperlancar komunikasi antara penyampai pesan (guru) dan penerima pesan (siswa). Dengan demikian, proses

⁶⁰ Nurfadhillah, S. (Buku): Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. CV. Jejak (Anggota IKAPI)..

⁶¹ Suparman, U, “Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar”, (2018), Vol. 24: 45 – 56.

penyampaian bahasa verbal menjadi lebih lancar, serta mengurangi risiko kesalahpahaman atau persepsi yang keliru terhadap pesan yang disampaikan.

- 2) Fungsi motivasi dalam media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses belajar. Pengembangan media tidak hanya menekankan elemen estetika, tetapi juga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan semangat dan antusiasme siswa untuk belajar.
- 3) Fungsi kebermanaknaan merupakan suatu proses pembelajaran lebih substantif, di mana tidak hanya menambah informasi secara kuantitatif, tetapi juga mengembangkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan menciptakan ide-ide baru.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi dapat menyatukan persepsi di antara siswa-siswa, sehingga mereka memiliki pandangan yang seragam terhadap informasi yang disampaikan.
- 5) Fungsi individualitas yaitu dapat melihat keragaman latar belakang siswa seperti, pengalaman, gaya belajar, dan tingkat kemampuan media pembelajaran dapat menyesuaikan diri untuk memenuhi kebutuhan setiap individu, termasuk minat dan preferensi belajar yang berbeda-beda.⁶²

⁶² Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Menurut Sadiman, media pembelajaran dalam pendidikan memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

- 1) Membuat penyampaian pesan menjadi lebih jelas, sehingga tidak terlalu bergantung pada kata-kata saja.
- 2) Mengatasi batasan-batasan seperti ruang, waktu, dan kemampuan indera, misalnya ketika objek terlalu besar atau kecil, bergerak terlalu lambat atau cepat, serta terlalu rumit.
- 3) Mengatasi sikap siswa yang kurang antusias dalam belajar.
- 4) Menyediakan pengalaman, perasaan, dan pandangan yang seragam bagi siswa.⁶³

b. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk, teknologi, atau fungsinya. Klasifikasi ini sering dibahas dalam literatur pendidikan. media pembelajaran dibagi menjadi beberapa kategori utama seperti media visual, audio, audiovisual, dan digital.⁶⁴ Berikut adalah klasifikasi utama jenis-jenis media pembelajaran, beserta penjelasan rincinya :

- 1) Media visual adalah jenis media pembelajaran yang fokus pada elemen visual untuk menyampaikan informasi, seperti gambar, diagram, grafik, peta, poster, atau slide presentasi. Media ini bekerja dengan merangsang indra penglihatan, sehingga membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret.

⁶³ Sudatha, I G. W., & Tegeh, I. M. (2015). Desain Multimedia Pembelajaran. Jurnal: Media Akademi. (1), 6.

⁶⁴ Sudjana, N., & Rivai, A. (2022). *Media pembelajaran: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Sinar Baru Algesindo.

Contohnya, penggunaan infografis dalam pelajaran geografi untuk menjelaskan distribusi populasi. Kelebihan pada media visual adalah mudah dipahami, meningkatkan retensi memori, dan cocok untuk siswa dengan gaya belajar visual.

- 2) Media audio yang melibatkan suara atau elemen pendengaran untuk menyampaikan materi pelajaran, seperti rekaman suara, podcast, musik edukatif, atau audio ceramah. Contohnya, penggunaan podcast untuk belajar bahasa asing atau rekaman narasi dalam pelajaran sejarah. Media ini sangat berguna untuk siswa yang belajar melalui pendengaran dan dapat digunakan dalam situasi di mana visual tidak memungkinkan, seperti belajar sambil berjalan. Kelebihannya yaitu Fleksibel, mudah didistribusikan, dan dapat meningkatkan pemahaman melalui intonasi suara.
- 3) Media audiovisual menggabungkan unsur audio dan visual, seperti video, film edukatif, animasi, atau presentasi multimedia. Contohnya, penggunaan video YouTube untuk menjelaskan proses fotosintesis atau film dokumenter dalam pelajaran sosial. Media ini lebih interaktif karena merangsang dua indera sekaligus, membuat pembelajaran lebih hidup dan menarik.⁶⁵

c. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Sebelum guru memutuskan media pembelajaran apa yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan. Hal ini

⁶⁵ Wahyuni, S., & Sari, D. P. (2021). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan perhatian siswa pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 9(1), 78–89.

memastikan bahwa media yang dipilih tepat, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tujuan yang diinginkan, dan akhirnya, siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang optimal. Kriteria ini penting karena media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tapi juga memengaruhi efektivitas proses belajar. Jika guru tidak mempertimbangkan kriteria ini, media yang dipilih mungkin tidak sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran bisa kurang efektif. Misalnya, media yang bagus secara teknis tapi tidak sesuai dengan tingkat pemahaman siswa bisa membuat mereka bingung.⁶⁶

Berikut urutan langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran :

1) Menganalisis Kebutuhan dan Karakteristik

Guru harus menganalisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa, seperti usia, minat, atau gaya belajar mereka. Langkah ini melibatkan pemahaman apa yang dibutuhkan siswa dan bagaimana media bisa disesuaikan. Misalnya, jika siswa berusia muda, media visual seperti gambar mungkin lebih efektif daripada teks panjang.

2) Merumuskan Tujuan Instruksional

Guru perlu merumuskan tujuan pembelajaran yang jelas, yaitu apa yang diharapkan siswa capai setelah belajar. Tujuan ini seperti peta jalan yang menunjukkan arah belajar, bagaimana siswa mencapainya, dan cara mengetahui apakah mereka sudah berhasil.

⁶⁶ Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.

Contohnya, jika tujuannya adalah siswa bisa menjelaskan proses fotosintesis, media harus dirancang untuk mencapai itu. Ini sangat penting karena, seperti yang disebutkan dalam teks, tujuan memberikan arah dan standar keberhasilan, sehingga media tidak sia-sia.

3) Merumuskan Butir-Butir Materi Secara Terperinci

Guru harus menyusun materi pelajaran secara rinci, berdasarkan sub-kemampuan yang mendukung tujuan. Ini berarti memecah materi menjadi bagian kecil yang mudah diikuti, seperti langkah-langkah dalam sebuah proses. Misalnya, untuk tujuan belajar sains, materi bisa mencakup definisi, contoh, dan latihan. Langkah ini memastikan materi selaras dengan tujuan, sehingga siswa tidak kehilangan fokus dan pembelajaran lebih terarah.

4) Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Guru harus membuat alat untuk mengukur apakah pembelajaran berhasil, seperti tes, pengamatan, tugas, atau daftar periksa perilaku. Alat ini harus sesuai dengan tujuan dan materi yang disajikan. Contohnya, jika tujuannya adalah siswa bisa menerapkan konsep, guru bisa menggunakan tugas praktik daripada tes tulis saja. Ini membantu mengevaluasi efektivitas media dan memastikan siswa benar-benar memahami materi, bukan hanya menghafalnya.

5) Menulis Naskah Media

Guru perlu menulis naskah atau skrip untuk media, yang mencakup penyajian materi dalam bentuk tulisan, gambar, atau elemen lain. Naskah ini adalah rencana detail bagaimana materi disampaikan melalui media, seperti skrip video atau teks untuk slide. Ini memastikan materi mudah dipahami dan sesuai dengan media yang digunakan. Tanpa naskah yang baik, media bisa menjadi acak-acakan dan kurang efektif.

6) Mengadakan Tes dan Revisi

Guru harus menguji media yang dibuat dan melakukan revisi berdasarkan hasil evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai apakah media mencapai tujuan yang ditetapkan. Misalnya, melalui tes dengan siswa, guru bisa melihat kekurangan dan memperbaikinya. Ini adalah langkah akhir untuk memastikan media berkualitas dan bisa digunakan berulang kali.⁶⁷

Dalam memilih media pembelajaran ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan sebagai berikut :

1) Tujuan

Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran untuk membuat proses belajar lebih efektif. Ini memastikan siswa memahami materi dengan baik, seperti memilih media yang langsung terkait dengan tujuan.

⁶⁷ Sari, D. P., & Wulandari, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 145–158.

2) Efektivitas

Pilih media yang paling efektif dari berbagai pilihan untuk mencapai tujuan. Guru harus membandingkan media, misalnya video, gambar, dan memilih yang terbaik untuk menyampaikan materi.

3) Kemampuan Guru dan Siswa

Media harus disesuaikan dengan kemampuan guru dan siswa untuk membuat pembelajaran menarik. Jika guru dan siswa familiar dengan teknologi, media digital bisa digunakan; jika tidak, gunakan yang sederhana.

4) Fleksibilitas

Pilih media yang fleksibel, tahan lama, hemat biaya, dan aman untuk berbagai situasi. Media seperti poster bisa digunakan berulang kali tanpa risiko, sehingga efisien dan praktis.

5) Ketersediaan Media

Guru harus kreatif dalam menyediakan media, seperti membuat sendiri atau bersama siswa, karena tidak semua sekolah punya fasilitas lengkap. Di sekolah dengan keterbatasan, guru bisa membuat media sederhana, seperti dari bahan bekas, untuk tetap mendukung pembelajaran.

6) Manfaat

Pertimbangkan manfaat media bagi siswa, termasuk biaya pembuatannya, agar hasilnya maksimal dengan pengeluaran

minimal. Media harus memberikan nilai tambah, seperti meningkatkan minat siswa, tanpa menghabiskan banyak biaya.

7) Kualitas

Pastikan media memiliki kualitas baik agar tahan lama, tidak mudah rusak, dan bisa digunakan berulang kali. Media berkualitas tinggi memberikan hasil pembelajaran yang lebih baik, seperti video yang jelas dan durabel, sehingga investasi waktu dan biaya guru tidak sia-sia.⁶⁸

E. Ludo Game

1. Pengertian Ludo Game

Media pembelajaran ludo merupakan modifikasi dari permainan tradisional ludo. Ludo merupakan salah satu jenis permainan papan yang berasal dari India dan telah eksis sejak abad ke-6. Permainan ini melibatkan empat pemain serta memerlukan penggunaan dadu sebagai elemen utama. Untuk meraih kemenangan, para pemain diharuskan melempar dadu guna memindahkan pion mereka melintasi kotak-kotak hingga mencapai titik akhir yang disebut rumah atau finish.⁶⁹

Permainan ludo telah menjadi hal yang umum dikenal oleh anak-anak masa kini, mengingat banyak di antara mereka yang terlibat dalam aktivitas ini baik melalui cara konvensional maupun daring. Bermain ludo berfungsi sebagai salah satu metode pembelajaran bagi anak, karena memungkinkan

⁶⁸ Lestari, W., & Nugroho, B. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis game edukasi dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(2), 112–127.

⁶⁹ 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.

mereka belajar sambil bermain, sehingga mencegah munculnya rasa bosan dengan cepat. Menurut Ulhusna et al. (2020), ludo memiliki potensi sebagai alat untuk mendorong partisipasi siswa, yang dapat meningkatkan motivasi, membangun rasa ketergantungan timbal balik, serta memfasilitasi kolaborasi di antara anggota kelompok.⁷⁰

a. Tujuan Ludo Game

Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ludo oleh peneliti memiliki tujuan sebagai berikut :

- 1) Merangsang kreativitas anak selama aktivitas bermain dan belajar.
- 2) Meningkatkan kecerdasan otak pemain, karena permainan ini mengharuskan anak merenungkan strategi untuk mencapai kemenangan dengan cepat.
- 3) Membiasakan anak menghadapi konflik saat bermain.
- 4) Mengasah simpati dan empati pada anak.
- 5) Berperan sebagai alat terapi bagi anak.
- 6) Memfasilitasi pembelajaran melalui penemuan.

b. Kelebihan dan Kekurangan Ludo Game

- 1) Kelebihan Ludo Game
 - a) Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa berkat sifatnya yang menarik dan menghibur.
 - b) Penggunaannya tidak terbatas pada satu bidang studi atau tingkat pendidikan tertentu, tetapi dapat diterapkan di semua

⁷⁰ 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

mata pelajaran dan jenjang pendidikan, meskipun memerlukan penyesuaian awal.

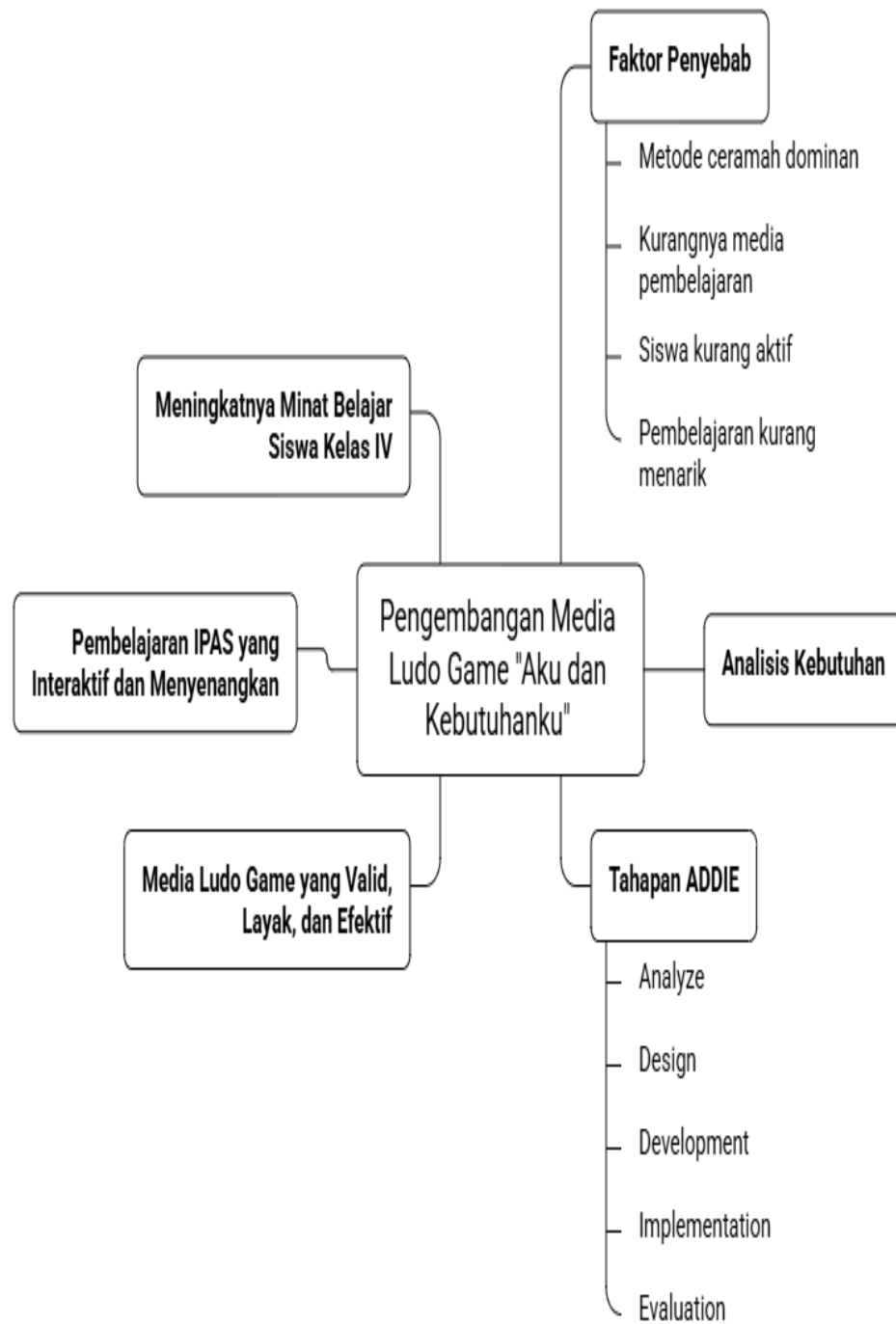
- c) Aktivitas ini dapat dilaksanakan baik di dalam maupun di luar ruang kelas, sehingga siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.
- d) Media ini sangat praktis, hemat biaya, dan mudah digunakan.
- e) Media ini membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif di kalangan siswa

2) Kekurangan Ludo Game

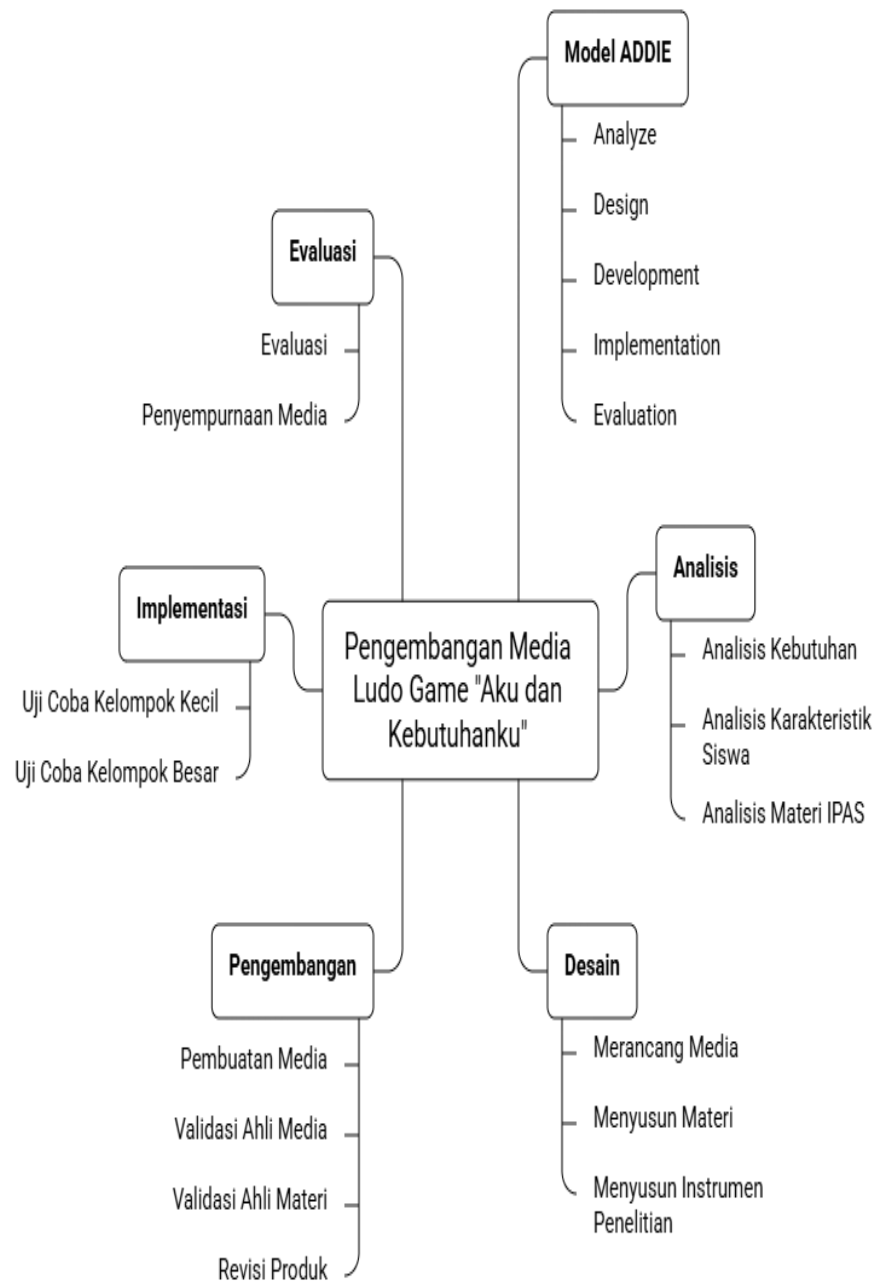
- a) Diperlukan waktu yang cukup untuk memberikan penjelasan kepada siswa sampai mereka memahami aturan permainannya.
- b) Siswa yang belum menguasai materi dengan baik mungkin akan menghadapi kesulitan saat bermain.
- c) Diperlukan persiapan yang mendalam untuk mengintegrasikan konsep pembelajaran.
- d) Media ini tidak mampu mencakup semua materi, sehingga memerlukan pembaruan saat beralih ke materi baru.⁷¹

⁷¹ Hanifah, AN. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran Sejarah Interaktif Melalui Pembelajaran Ludo untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis*.

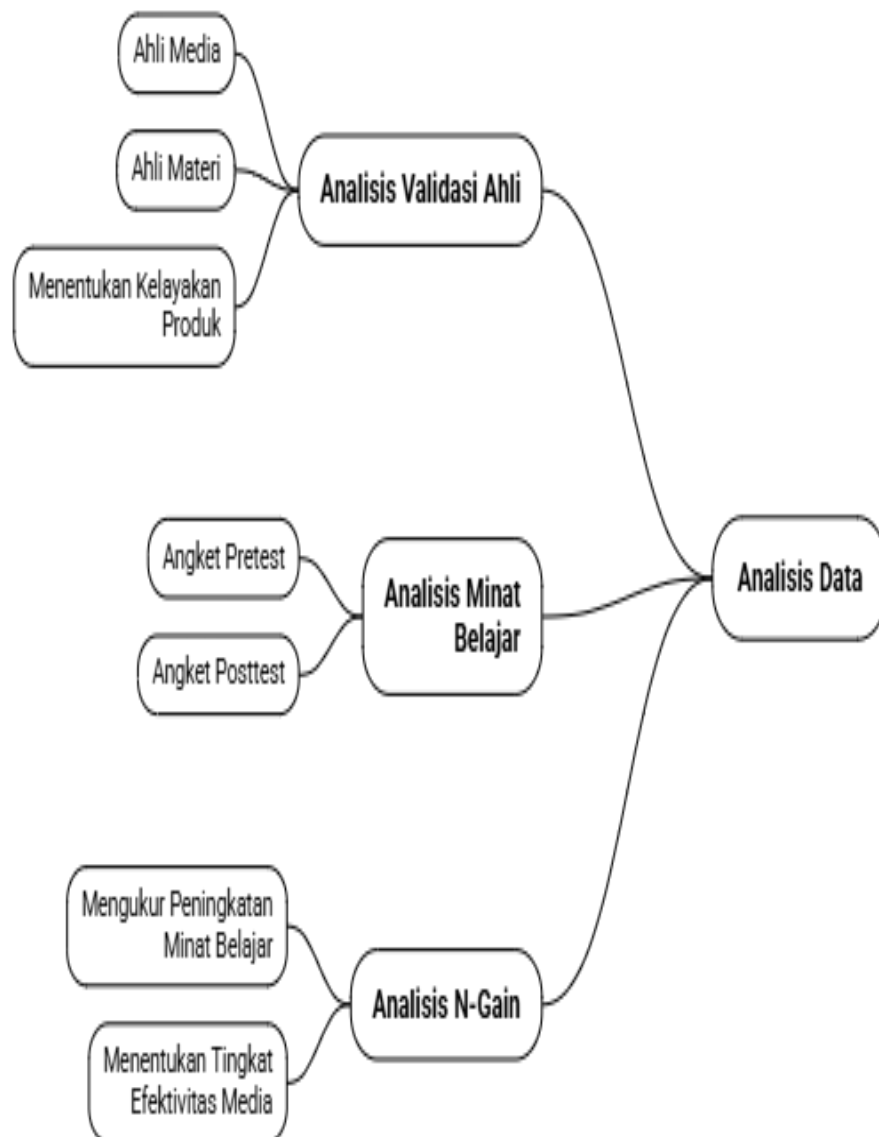
F. Kerangka Berfikir



Bagan 1.1 Tahap Awal



Bagan 1.2 Tahap Pelaksanaan



Bagan 1.3 Tahap Akhir