

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu pondasi untuk membangun suatu proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan yang biasa dilakukan seorang individu. Pendidikan tidak hanya didapatkan di sekolah, tetapi bisa didapatkan dari lingkungan sekitar. Melalui pendidikan peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, bangsa dan negara.

Dalam pengertian sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat. (Fauziati & Susilowibowo, 2021:46) mengatakan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Dengan pendidikan pula maka seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan yang akan berguna bagi kehidupan yang akan dijalaninya. Pendidikan juga tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup

usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan adalah proses pembelajaran yang di dapatkan oleh setiap manusia (peserta didik) untuk dapat membuat manusia (peserta didik) itu mengerti, paham, dan lebih dewasa. Dari sini dapat di pahami bahwa betapa pentingnya pendidikan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan pendidikan manusia akan mengetahui apa yang baik dan buruk, benar dan salah, yang membawa banyak manfaat bagi kehidupan manusia.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dirancang untuk mendukung proses pendidikan di sekolah, dan juga sebuah bentuk pengalaman langsung dari seorang guru sebagai fasilitator. Kegiatan belajar mengajar seorang pengajar harus mampu menyampaikan informasi dan materi yang diberikan pengajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Guru sebagai salah satu peran penting jalannya proses pembelajaran, yang harus berhasil dalam mengelola kelas agar guru dapat dengan mudah menyampaikan materi belajar. Peran seorang guru tidak hanya menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik, akan tetapi dalam proses pembelajaran juga dituntut untuk memerankan berbagai peran yang bertujuan untuk mengembangkan atau meningkatkan potensi yang dimiliki peserta didik. Seorang guru harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat peserta didik yang berbeda dengan peserta didik lain. Guru juga bertanggung jawab atas segala sikap dan

tingkah laku dan perbuatannya dalam rangka membina jiwa dan watak peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dari pengirim pesan (pendidik) kepada penerima pesan (peserta didik). Media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Sebuah media pembelajaran interaktif memberikan kesempatan bagi peserta didik belajar lebih mudah. Secara umum media dari kata jamak Dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar.

Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar berfungsi menumbuhkan keinginan dan minat yang baru untuk siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik serta menghidupkan pelajaran yang dapat mempermudah pemahaman peserta didik. Manfaat penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Berdasarkan hasil pra observasi waktu melaksanakan magang makul micro teaching, ditemukan bahwa siswa belum pernah mendapatkan edukasi media pembelajaran yang diaplikasikan dalam permainan khususnya di kelas III belum ada di SDN 29 Nenak Tembulan. Selanjutnya fakta yang terjadi dilapangan pada proses belajar mengajar siswa merasa bosan dan rasa malas dalam belajar, salah satu penyebabnya yaitu rasa malas dalam belajar yang berasal dari diri siswa dan media pembelajaran yang kurang kreatif. Jika guru

menggunakan media yang tepat maka akan membantu siswa dalam proses pembelajaran.

Diketahui bahwa guru tidak selalu menggunakan media dalam setiap pembelajaran dikarenakan ketersediaan media pembelajaran terbatas dan terkadang hanya menggunakan buku untuk menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung kurang antusias dan kurang aktif saat kegiatan pembelajaran didalam kelas ditambah kegiatan belajar yang selalu sama membuat siswa cepat bosan sehingga konsentrasi dan fokus siswa mudah teralihkan sehingga minat belajar mereka menurun dan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Maka dari itu penulis menemukan permasalahan ketika kegiatan pembelajaran, dimana siswa-siswi kelas III SDN 29 Nenak Tembulan tidak bersemangat dan tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan siswa-siswi yang mulai bosan dengan materi yang disampaikan monoton. Oleh karena itu penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas terdapat adanya ketidak seimbangan antara kondisi nyata yang terjadi dilapangan dengan kondisi yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa menjadi kurang aktif selama proses pembelajaran dikarenakan kurangnya ketersediaan media pembelajaran disekolah dan kurang inovasi pada media pembelajaran sehingga untuk menciptakan suasana yang aktif dan menarik

minat belajar siswa diperlukan sebuah inovasi media yang cocok untuk membantu guru sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

Oleh karena itu salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru untuk memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu yang dapat diandalkan adalah game atau permainan. Game atau permainan dikenal sebagai aktivitas baik fisik maupun kognitif yang sifatnya tidak membosankan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menjadi aset di kelas dan mengembangkan kemampuan peserta didik.

Dengan bermain, peserta didik menjadi terangsang untuk mengeksplorasi daya imajinasi. Imajinasi adalah kemampuan individu menggabungkan elemen dari pengalaman dalam situasi tertentu yang menghasilkan perilaku yang baru. Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam belajar sambil bermain adalah permainan ludo, Permainan media ludo merupakan perkembangan dari permainan karpet berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran. Permainan ludo ini telah dimodifikasi pada komponen-komponen permainan ludo sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran. Penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran diharapkan dapat memunculkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik. Permainan ludo ini di pilih karena dalam permainan ini seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena setiap peserta didik akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk memainkan permainan ludo. Ludo yang digunakan pada dasarnya sama dengan permainan ludo pada umumnya, namun untuk kepentingan pembelajaran permainan ini telah dimodifikasi sedemikian rupa. Permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi. Dan oleh karena itu agar siswa dapat berkolaborasi dengan baik maka digunakan model pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran permainan ludo.

Karpet permainan ludo yang di manfaatkan sebagai media pembelajaran di modifikasi dari sisi aturan main dan desain karpet permainan ludo. Permainan ini mudah dan menyenangkan dijalankan, siswa dapat memahami dan mengingat kembali penjelasan yang telah disampaikan oleh guru, serta menguji pemahaman siswa lebih dalam melalui latihan soal yang terdapat pada permainan dengan menyenangkan. Selain itu, interaksi antar peserta didik sepanjang proses pembelajaran lebih aktif dan peserta didik dapat menjadi sumber belajar sesamanya.

Permainan ini terdiri dari empat bagian warna, setiap pemain diwakili oleh salah satu warna. Pemain menggerakkan pion untuk secepat mungkin mencapai home dengan cara menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. Permainan dilakukan dengan berlomba-lomba menjalankan pion mengelilingi karpet dari mulai start sampai finish atau rumah. Siswa akan berusaha untuk menjadi yang tercepat dan terbaik agar mendapatkan poin

bagi kelompok mereka, hal ini juga akan meningkatkan Aktivitas Belajar Tematik.

Dalam penelitian ini karpet permainan ludo yang digunakan adalah karpet permainan ludo yang dimodifikasi dan disesuaikan kebutuhan pembelajaran. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol.

Oleh karena itu proses belajar merupakan suatu kegiatan yang melibatkan peran aktif antara pendidik dan peserta didik maka dari itu dibutuhkan suatu metode pembelajaran yang mampu mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan mampu mempermudah peserta didik dalam menerima dan memahami materi yang diberikan sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Proses pembelajaran, komponen-komponen yang diperlukan adalah guru, siswa dan model pembelajaran yang menarik. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Permainan ludo dimainkan mengutamakan sistem berkelompok. Dalam permainan ludo setiap kotak angka terdapat pertanyaan, dimana angka-angka tersebut memiliki poin nilai tersendiri bagi kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dalam permainan ludo. Sehingga pengembangan permainan ludo

dapat digunakan oleh pendidik untuk menilai hasil belajar masing-masing peserta didik setelah melakukan kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, dan mempertimbangkan manfaat aspek media pembelajaran maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Pada Pembelajaran Kelas III Tema 8 Subtema 2 Di SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun 2023/2024”**. Pemilihan media pembelajaran ludo sendiri pada mata pelajaran Tematik berdasarkan karakteristik peserta didik yang cenderung senang bermain ludo, sehingga akan menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka yang menjadi pertanyaan umum dari penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo pada pembelajaran kelas III tema 8 subtema 2 di SDN 29 Nenak Tembulan tahun 2023/2024?”.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi maka yang menjadi pertanyaan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo pada pembelajaran kelas III tema 8 subtema 2 di SDN 29 Nenak Tembulan tahun 2023/2024?.
2. Bagaimana Keefektifan media pembelajaran berbasis permainan ludo pada pembelajaran kelas III tema 8 subtema 2 di SDN 29 Nenak Tembulan tahun 2023/2024?.

3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan ludo pada pembelajaran kelas III tema 8 subtema 2 di SDN 29 Nenak Tembulan tahun 2023/2024?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian Umum

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka penelitian ini bertujuan “Untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap minat belajar kognitif siswa setelah menggunakan media permainan ludo di kelas III di SDN 29 Nenak Tembulan Tahun Pelajaran 2023/2024.

2. Tujuan Penelitian Khusus

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan khusus penelitian ini yaitu:

- a. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo pada pembelajaran kelas III tema 8 subtema 2 di SDN 29 Nenak Tembulan tahun 2023/2024
- b. Mengetahui berapa besar keefektifan media pembelajaran berbasis permainan ludo pada pembelajaran kelas III tema 8 subtema 2 di SDN 29 Nenak Tembulan tahun 2023/2024.

- c. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran kelas III tema 8 subtema 2 di SDN 29 Nenak Tembulan tahun 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Ada pun manfaat dalam penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi, bacaan serta tambahan ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan media Permainan Ludo dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada proses pembelajaran serta menjadi informasi bagi lembaga untuk dikembangkan serta memberikan solusi dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis merupakan manfaat yang berdampak langsung bagi peneliti, guru, siswa, dan sekolah.

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi siswa dalam mengetahui tentang media Permainan Ludo terhadap proses pembelajaran yang akan berlangsung serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan materi yang berkaitan dengan hasil belajar.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru dan sebagai bahan masukan dalam membuat kebijakan dan melakukan kerja sama dengan tenaga pendidik untuk mengetahui pengembangan media Permainan Ludo terhadap proses pembelajaran.

d. Bagi Lembaga

Bagi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Persada Khatulistiwa Sintang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan perkembangan pendidikan di kampus.

e. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengembangan media Permainan Ludo khususnya berkaitan dengan kemampuan membaca dalam proses pembelajaran.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran bagi siswa kelas III sekolah dasar yang berupa permainan ludo untuk membantu siswa memahami materi tema 8 “Prajaya Muda Karana” dan meningkatkan hasil

belajar siswa. Media dirancang sesuai dengan pembelajaran tematik pada tema 8 Praja Muda Karana. Media permainan ludo ini dibuat dengan konsep bermain sambil belajar sehingga bisa menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam media ini terdapat kartu materi, Tantangan dalam media permainan ludo ini pemain harus melewati lingkaran kosong dan komponen hati tersebut. Spesifikasi produk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media permainan ludo untuk pemahaman siswa pada tema 8 praja muda karana di kelas III.
2. Media permainan ludo ini terbuat dari karpet spanduk yang di desain dan berbentuk persegi panjang, pion yang digunakan adalah pion yang ada di catur dan dicat menggunakan cat minyak supaya warnanya lebih menarik, dadu terbuat dari kayu dan diwarnai menggunakan kuas, kartu materi didesain menggunakan aplikasi canva dan diprint.
3. Pada bagian dalam media permainan ludo ini terdapat beberapa komponen seperti, home base, pion, dadu, bintang, lingkaran kosong, pintu, panah, hati, dan smile. Home base adalah titik kumpul semua pion sebelum permainan dimulai. Pion adalah komponen yang digerakan pada saat bermain. Dadu sebagai penentu langkah pion dalam bermain. Bintang berfungsi sebagai tanda bahwa pion sudah keluar, selain itu jika mata dadu menunjukkan angka 1 maka pemain mendapat kartu materi dan dapat berteleportasi ke bintang lainnya dalam home base sama. Lingkaran kosong terdiri dari dua gambar, yaitu gambar putih dan gambar berwarna

keduanya berfungsi sebagai tanda bahwa pemain harus di ganti. Pintu berfungsi untuk menuju tanda panah. Panah adalah petunjuk arah menuju smile. Hati adalah tantangan, jika pion berhenti di hati, maka pion tersebut akan mundur 1 langkah ke belakang. Smile adalah finish, pion yang sudah mencapai finish, berarti pion tersebut sudah menyelesaikan permainan dan memperoleh reward/hadiah.

1) Spetifikasi Teknis

Komponen dalam media pembelajaran ini terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Nama media: Permainan Ludo
- b. Komponen *game* yang dikembangkan terdiri atas:

Gambar 1. 1 Spesifikasi Produk Awal

No.	Nama	Spesifikasi	Gambar
1.	Karpet Permainan	Bahan: Spanduk Ket: Berwarna	

2. Pion	Bahan: Plastik Ukuran: 2x4 Ket: Berwarna	
3. Dadu	Bahan: Kayu Ukuran: 6x6 cm Ket: Berwarna Mata Dadu: 1,3 dan 6	
4. Kartu Pentunjuk Pengguna	Bahan : PVC Ukuran : 9x6 cm Warna kartu terdiri dari : merah dan putih	<p style="text-align: center;">KARTU PETUNJUK PEMAIN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan ludo dimainkan secara berkelompok setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik, dan terbagi menjadi 4 kelompok yang hanya memainkan 1 pion secara bergantian. 2. Untuk memulai pemain pertama di tentukan dengan swit dari semua kelompok yang bermain. 3. Pemain yang sudah mendapatkan kesempatan mengundi dadu dapat menjalankan pion ke kotak sesuai mata dadu yang diperoleh. 4. Ketika pion pemain berhenti dikotak yang berisi gambar bintang, maka pemain mendapatkan kartu materi, dan jika mata dadu yang keluar adalah 1 maka pion bisa berteleportasi ke bintang terdekat. Dan jika pion berhenti di lingkaran kosong, maka pemain diganti. Dan jika pion berhenti di gambar pintu pion akan menuju tanda panah dan mendapatkan dua materi. Selain itu, jika pion berhenti di gambar hati maka pion akan mundur satu langkah ke gambar panah, jika pion sudah sampai di gambar smile maka pemain dinyatakan menang dan mendapatkan hadiah, akan tetapi jika pemain berhasil menyelesaikan materi, maka pemain tersebut dinyatakan menang atau finish, tetapi tidak mendapatkan hadiah. 5. Pada saat pemain mengambil lembar materi, pemain wajib membacakan materi yang ada, setelah membaca isi materi tersebut, maka pemain akan mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru. Materi tersebut didengarkan oleh setiap peserta didik. 6. Jika pemain sudah menyelesaikan semua materi maka permainan sudah selesai

-
- | | |
|-----------------|--|
| 5. Kartu Materi | Bahan : PVC
Ukuran kartu :
9x6 cm
Warna Kartu
Materi: coklat dan putih |
|-----------------|--|
-



F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

- Media pembelajaran adalah salah satu media alternatif dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya dikemas semenarik mungkin yang nantinya siswa akan paham atas apa yang dipelajari.
- Media pembelajaran digunakan oleh guru dalam mengajar untuk meningkatkan perhatian siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.
- Media pembelajaran Permainan Ludo ini merupakan media yang berbentuk lingkaran disesuaikan dengan bentuk kincir yang diinginkan yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

2. Asumsi Keterbatasan

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Pengembangan media pembelajaran ini terdapat keterbatasan waktu pada saat bermain media pembelajaran Permainan Ludo
- Produk media pembelajaran ini tergantung dari kualitas yang dikembangkan.