



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
LUDO PINTAR INDONESIA PADA MUATAN IPS
MATERI RUMAH ADAT KELAS IV
SDN KARANGAYU 03 SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Andita Rahmawati
1401415277**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang",

nama : Andita Rahmawati

NIM : 1401415277

Jurusan : S-1, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Ansori, M. Pd.

NIP. 196008201987031003

Semarang, 17 Mei 2019

Pembimbing,

Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd.

NIP 195604051981032001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang", karya

nama : Andita Rahmawati

NIM : 1401415277

Jurusan : S-1, Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Rabu, tanggal 19 Juni 2019.

Semarang, 19 Juni 2019

Panitia Ujian



Drs. Achmad Rifai RC, M.Pd.
NIP 195908211984031001

Sekretaris,

Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd.
NIP 195905111987031001

Penguji I,

Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

Penguji II,

Drs. Purnomo, M.Pd.
NIP 196703141992031005

Penguji III,

Dra. Sri Susilaningih, S.Pd., M.Pd.
NIP 195604051981032001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Andita Rahmawati

NIM : 1401415277

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada
Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03
Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,17..... Mei 2019

Peneliti,



Andita Rahmawati

1401415277

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. “Seseorang tanpa pengetahuan tentang sejarah, asal usul dan kebudayaan bagaikan pohon tanpa akar”. (Marcus Garvey)
2. “Engkau tak dapat meraih ilmu kecuali dengan enam hal yaitu cerdas, selalu ingin tahu, tabah, punya bekal dalam menuntut ilmu, bimbingan dari guru dan dalam waktu yang lama”. (Ali bin Abi Thalib)
3. Setinggi apapun pengetahuanmu, sekuat apapun kekuatanmu, secermat apapun perencanaanmu, jangan lupa berdoa bagi keberhasilanmu”. (KH. A. Mustofa Bisri)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua (Bapak Budi Suprayitno dan Ibu Kusmiyatun) yang selalu memberikan doa dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

Rahmawati, Andita. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd. 418 halaman.

Berdasarkan data prapenelitian yang dilakukan pada kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang, diperoleh bahwa dalam pembelajaran IPS belum menggunakan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Penggunaan LCD dan proyektor hanya sebatas penyangangan gambar maupun materi yang terdapat pada buku siswa. Hal tersebut berdampak pada jumlah siswa yang tidak tuntas pada muatan IPS semakin meningkat. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk, menilai kelayakan media dan menguji keefektifan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Hasil pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba kelompok kecil dilakukan di kelas IVA SDN Krobokan Semarang dengan 12 siswa dan uji coba kelompok besar dilakukan di kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia berhasil dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. 2) Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia mendapatkan persentase penilaian kelayakan media dari ahli media sebesar 91,67% dan kelayakan materi dari ahli materi sebesar 91,67%. Pada hasil tanggapan siswa dan guru menunjukkan persentase 97,5% dan 100% dengan kriteria sangat layak. 3) Berdasarkan hasil uji keefektifan media, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar dengan uji t sebesar 8,437 dan peningkatan rata-rata (*gain*) sebesar 0,4306 dengan kriteria sedang.

Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi rumah adat. Saran penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran serupa dengan materi yang berbeda, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi media yang variatif dan interaktif.

Kata Kunci: media pembelajaran, Ludo Pintar Indonesia, IPS.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang”.Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr.Achmad Rifai RC., M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Sri Susilaningsih, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Penguji 1;
6. Drs. Purnomo, M.Pd., Penguji 2;
7. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Validator Ahli Materi;
8. Sony Zulfikasari, M.Pd., Validator Ahli Media;
9. Muh. Hisam, A.Md., Kepala Unit Perpustakaan PGSD UNNES;
10. Susi Susanti, S.Pd., Kepala SDN Karangayu 03 Semarang;
11. Muhtar Hanafi, S.Pd., Kepala SDN Krobokan Semarang;
12. Bambang Supriyono, S.Pd., Guru Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang;
13. Bapak Esron L., S.Pd., Guru Kelas IVA SDN Krobokan Semarang;
14. Siswa kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang;
15. Siswa kelas V SDN Karangayu 03 Semarang;
16. Siswa kelas IVA SDN Krobokan Semarang;

17. Teman-teman mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan dari Allah Swt.

Semarang, 17 Mei 2019

Peneliti,

Andita Rahmawati

1401415277

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR DIAGRAM	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Penelitian	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	13
1.6.2 Manfaat Praktis	13
1.6.2.1 Bagi Peneliti.....	13
1.6.2.2 Bagi Siswa	13
1.6.2.3 Bagi Guru	13
1.6.2.4 Bagi Sekolah	14
1.7 Spesifikasi Produk	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kajian Teori	17
2.1.2 Hakikat Belajar.....	17
2.1.2.1 Pengertian Belajar	17
2.1.2.2 Tujuan Belajar.....	18
2.1.2.3 Prinsip-prinsip Belajar	19
2.1.2.4 Unsur-unsur Belajar.....	21
2.1.2.5 Teori Belajar	22
2.1.2.6 Pengertian Hasil Belajar	24
2.1.2.7 Ranah Hasil Belajar	25
2.1.2 Hakikat Pembelajaran.....	30
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran	30
2.1.2.2 Komponen Pembelajaran.....	31
2.1.2.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran	33
2.1.2.4 Keterampilan Dasar Mengajar	34
2.1.2.5 Pembelajaran Kooperatif	39
2.1.2.6 Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif.....	40
2.1.2.7 Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	41
2.1.2.8 Komponen Utama Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	43
2.1.2.9 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	44
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran.....	45
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	45
2.1.3.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	46
2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	47
2.1.3.4 Manfaat Media Pembelajaran	49
2.1.3.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	50
2.1.3.6 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	52
2.1.3.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	53
2.1.3.8 Pengembangan Media Pembelajaran.....	57
2.1.4 Hakikat Pembelajaran IPS di SD	60

2.1.4.1	Pengertian IPS	60
2.1.4.2	Ruang Lingkup IPS	60
2.1.4.3	Tujuan Pembelajaran IPS di SD.....	61
2.1.4.4	Keterampilan Dasar IPS	63
2.1.4.5	Pembelajaran IPS di SD	65
2.1.4.6	Muatan IPS di SD, Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku	66
2.1.4.7	Materi Rumah Adat	68
2.1.5	Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	82
2.1.5.1	Pengertian Permainan Ludo	82
2.1.5.2	Cara Memainkan Permainan Ludo.....	83
2.1.5.3	Permainan dalam Pembelajaran	84
2.1.5.4	Kelebihan Media Permainan.....	85
2.1.5.5	Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	85
2.1.5.6	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia .	91
2.1.5.7	Cara Merawat Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	92
2.1.5.8	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	93
2.2	Kajian Empiris	95
2.3	Kerangka Berpikir	100
2.4	Hipotesis	102
BAB III METODE PENELITIAN		103
3.1	Desain Penelitian	103
3.1.1	Prosedur Penelitian.....	104
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	109
3.2.1	Tempat Penelitian.....	109
3.2.2	Waktu Penelitian	109
3.3	Data, Sumber Data dan Subjek Penelitian	110
3.3.1	Data	110
3.3.2	Sumber Data.....	110
3.3.3	Subjek Penelitian.....	110
3.4	Variabel Penelitian	111
3.4.1	Variabel Bebas (<i>Independen</i>).....	111

3.4.2	Variabel Terikat (<i>Dependen</i>)	111
3.5	Definisi Operasional Variabel.....	112
3.6	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	112
3.6.1	Teknik Pengumpulan Data	112
3.6.1.1	Teknik Tes	113
3.6.1.2	Teknik Nontes	113
1.	Wawancara.....	113
2.	Observasi	114
3.	Angket atau Kuesioner	114
4.	Dokumen.....	115
3.6.2	Instrumen Pengumpulan Data.....	116
3.7	Uji Kelayakan dan Analisis Uji Coba Instrumen	116
3.7.1	Uji Kelayakan	116
3.7.2	Uji Coba Instrumen	117
3.7.2.1	Uji Validitas	117
3.7.2.2	Uji Reliabilitas	119
3.7.2.3	Indeks Kesukaran	121
3.7.2.4	Daya Beda.....	123
3.8	Teknik Analisis Data	125
3.8.1	Analisis Data Awal.....	125
3.8.1.1	Uji Normalitas.....	125
3.8.1.2	Analisis Deskriptif.....	126
3.8.2	Analisis Data Produk.....	127
3.8.2.1	Analisis Kelayakan Media	127
3.8.2.2	Analisis Tanggapan Siswa dan Guru.....	128
3.8.3	Analisis Data Akhir	129
3.8.3.1	Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	129
3.8.3.2	Uji Peningkatan Rata-rata (<i>Gain</i>).....	130
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		132
4.1	Hasil Penelitian	132
4.1.1	Perancangan Pengembangan Produk Media	132

4.1.1.1 Analisis Data Angket Kebutuhan Siswa dan Guru	132
4.1.1.2 Rancangan Desain Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	137
4.1.2 Hasil Produk.....	147
4.1.2.1 Hasil Penilaian Kelayakan Media	147
4.1.2.2 Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media	148
4.1.2.3 Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi.....	150
4.1.2.4 Revisi Produk	153
4.1.2.5 Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	154
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk.....	161
4.1.3.1 Uji Coba Produk Kelompok Kecil	161
4.1.3.2 Uji Normalitas Kelompok Kecil	163
4.1.3.3 Uji Perbedaan Rata-rata (<i>T-test</i>) Kelompok Kecil	165
4.1.3.4 Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N gain</i>) Kelompok Kecil.....	166
4.1.3.5 Angket Tanggapan Siswa dan Guru pada Kelompok Kecil	167
4.1.4 Analisis Data.....	172
4.1.4.1 Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelompok Besar.....	172
4.1.4.2 Analisis Data Awal.....	174
4.1.4.3 Analisis Data Akhir	175
1. Uji <i>Paired Sample T-test</i>	175
2. Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N gain</i>).....	177
4.2 Pembahasan	178
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian	178
4.2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia.....	178
4.2.1.2 Kelayakan Media ludo Pintar Indonesia dalam Pembelajaran IPS	182
4.2.1.3 Keefektifan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia.....	185
4.3 Implikasi Penelitian.....	188
4.3.1 Implikasi Teoritis	188
4.3.2 Implikasi Praktis.....	189
4.3.3 Implikasi Pedagogis.....	190
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	192
5.1 Simpulan.....	192

5.2	Saran.....	193
	DAFTAR PUSTAKA.....	194
	LAMPIRAN	202

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang	7
Tabel 2.1 Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif	26
Tabel 2.2 Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif	27
Tabel 2.3 Penilaian Hasil Belajar Ranah Psikomotorik	28
Tabel 2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	56
Tabel 2.5 Pemetaan KI dan KD Ranah Kognitif	67
Tabel 2.6 Rumah Adat Indonesia	68
Tabel 2.7 Aspek Penilaian Kelayakan Materi Media Ludo Pintar Indonesia	93
Tabel 2.8 Aspek Penilaian Kelayakan Media Ludo Pintar Indonesia	94
Tabel 3.1 Waktu Penelitian	109
Tabel 3.2 Definisi Operasional Variabel	112
Tabel 3.3 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	116
Tabel 3.4 Kriteria Validitas	118
Tabel 3.5 Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba	119
Tabel 3.6 Kriteria Reliabilitas	120
Tabel 3.7 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	121
Tabel 3.8 Klasifikasi Indeks Kesukaran	122
Tabel 3.9 Hasil Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	122
Tabel 3.10 Klasifikasi Daya Pembeda	123
Tabel 3.11 Hasil Analisis Daya Beda Soal Uji Coba	124
Tabel 3.12 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	128
Tabel 3.13 Kriteria Tanggapan Guru dan Siswa terhadap Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	129
Tabel 3.14 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	131
Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa	133
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	135
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media	148
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	151
Tabel 4.5 Perbaikan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	153

Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	154
Tabel 4.7 Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	162
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Kecil	164
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	164
Tabel 4.10 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	165
Tabel 4.11 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-gain</i>) Kelompok Kecil	166
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa	167
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru.....	170
Tabel 4.14 Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	172
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelompok Besar	174
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelompok Besar.....	175
Tabel 4.17 Hasil Uji Perbedaan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	176
Tabel 4.18 Hasil Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-gain</i>) Kelompok Besar.....	177

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Ludo.....	83
Gambar 4.1 Desain Papan Ludo Pintar Indonesia	138
Gambar 4.2 Desain Bagian Belakang dan Depan Kartu Pintar Informasi.....	139
Gambar 4.3 Desain Kotak Kartu Pintar Indonesia	139
Gambar 4.4 Desain Bagian Belakang dan Depan Kartu Pertanyaan	140
Gambar 4.5 Desain Kotak Kartu Pertanyaan	140
Gambar 4.6 Desain Bagian Belakang dan Depan Kartu Jawaban.....	141
Gambar 4.7 Desain Kotak Kartu Jawaban	141
Gambar 4.8 Desain Bidak	141
Gambar 4.9 Desain Bintang	142
Gambar 4.10 Desain Kotak Bintang	142
Gambar 4.11 Desain Petunjuk Penggunaan	143
Gambar 4.12 Desain Atas dan Bawah Kotak Media Ludo Pintar Indonesia	144
Gambar 4.13 Papan Ludo Pintar Indonesia.....	155
Gambar 4.14 Kartu Pintar Informasi	156
Gambar 4.15 Kotak Kartu Pintar Indonesia	156
Gambar 4.16 Kartu Pertanyaan	157
Gambar 4.17 Kotak Kartu Pertanyaan	157
Gambar 4.18 Kartu Jawaban	158
Gambar 4.19 Kotak Kartu Jawaban.....	158
Gambar 4.20 Bidak.....	159
Gambar 4.21 Bintang	159
Gambar 4.22 Kotak Bintang.....	159
Gambar 4.23 Dadu.....	160
Gambar 4.24 Petunjuk Penggunaan.....	160
Gambar 4.25 Kotak Media Ludo Pintar Indonesia	161

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Tahapan Model Pengembangan Sugiyono (2015:409)	104
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia	105

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 2.1 Diagram <i>Fishbone</i> Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia....	102
Diagram 4.1 Persentase Hasil Uji Ahli Media pada Setiap Aspek Penilaian	150
Diagram 4.2 Persentase Hasil Uji Ahli Materi pada Setiap Aspek Penilaian	152
Diagram 4.3 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	163
Diagram 4.4 Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Kecil	167
Diagram 4.5 Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Kelompok Kecil.....	169
Diagram 4.6 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Kelompok Kecil	171
Diagram 4.7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	174
Diagram 4.8 Peningkatan Hasil Belajar Kelompok Besar	177

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen	202
Lampiran 2 Instrumen Wawancara Guru	205
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Siswa	208
Lampiran 4 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Guru	210
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	212
Lampiran 6 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	214
Lampiran 7 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa	216
Lampiran 8 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru	217
Lampiran 9 Kisi-kisi Tes Uji Coba	218
Lampiran 10 Lembar Angket Kebutuhan Siswa	220
Lampiran 11 Lembar Angket Kebutuhan Guru	224
Lampiran 12 Lembar Instrumen Angket Validasi Media	228
Lampiran 13 Lembar Instrumen Angket Validasi Materi	237
Lampiran 14 Angket Tanggapan Siswa	245
Lampiran 15 Angket Tanggapan Guru	248
Lampiran 16 Soal Tes Uji Coba	251
Lampiran 17 Lembar Jawaban Soal Tes Uji Coba	259
Lampiran 18 Kunci Jawaban Tes Uji Coba	260
Lampiran 19 Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	261
Lampiran 20 Silabus Pembelajaran	262
Lampiran 21 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	271
Lampiran 22 Hasil Uji Validitas, Raliabilitas, Daya Beda dan Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	341
Lampiran 23 Analisis Hasil Uji Validitas Soal Uji Coba	349
Lampiran 24 Analisis Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	350
Lampiran 25 Analisis Hasil Indeks Kesukaran Soal Uji Coba	351
Lampiran 26 Analisis Hasil Daya Beda Soal Uji Coba	352
Lampiran 27 Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal	353
Lampiran 28 Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	354

Lampiran 29 Daftar Nama Siswa Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang	355
Lampiran 30 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	356
Lampiran 31 Hasil Angket Kebutuhan Guru	359
Lampiran 32 Hasil Penilaian Ahli Media.....	363
Lampiran 33 Hasil Penilaian Ahli Materi	371
Lampiran 34 Hasil Angket Tanggapan Siswa	375
Lampiran 35 Hasil Angket Tanggapan Guru	378
Lampiran 36 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	381
Lampiran 37 Hasil Belajar Soal Tes Uji Coba	388
Lampiran 38 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Kecil	389
Lampiran 39 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	390
Lampiran 40 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	391
Lampiran 41 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil.....	392
Lampiran 42 Uji Perbedaan Rata-rata Kelompok Kecil	393
Lampiran 43 Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-gain</i>) Kelompok Kecil.....	395
Lampiran 44 Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Besar.....	397
Lampiran 45 Hasil <i>Posttest</i> Kelompok Besar	398
Lampiran 46 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	399
Lampiran 47 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	401
Lampiran 48 Uji Perbedaan Rata-rata Kelompok Besar.....	402
Lampiran 49 Uji Peningkatan Rata-rata (<i>N-gain</i>) Kelompok Besar	404
Lampiran 50 Surat Ijin Pra Penelitian.....	406
Lampiran 51 Surat Keterangan Melakukan Pra Penelitian	407
Lampiran 52 Surat Ijin Melakukan Penelitian	408
Lampiran 53 Surat Ijin Melakukan Uji Coba Kelompok Kecil	409
Lampiran 53 Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Soal	410
Lampiran 54 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	411
Lampiran 55 Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Kelompok Kecil ...	412
Lampiran 56 Dokumentasi	413

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan di masyarakat ataupun pembangunan bangsa dan negara. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan peserta didik yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa maupun negara (Sisdiknas, 2006:72). Dari definisi tersebut jelas bahwa suasana belajar dan proses pembelajaran di kelas harus saling terkait dengan kehidupan agar siswa dapat menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Setiap kegiatan pasti memiliki suatu tujuan yang hendak dicapai. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 menyebutkan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional tersebut menjadi tolok ukur

keberhasilan dalam proses pembelajaran yang bukan hanya membentuk watak baik pada manusia tetapi juga meningkatkan sumber daya manusia yang berkarakter dan berkualitas (Sisdiknas, 2006:76).

Agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai, diperlukan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi. Pendidikan tidak terlepas dari adanya kurikulum yang ada di Indonesia. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidiyah tujuan kurikulum 2013 adalah mempersiapkan manusia Indonesia supaya memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif dan afektif yang mampu berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Di Indonesia, kurikulum yang digunakan terus berkembang. Kurikulum harus terencana dengan baik agar dapat digunakan pada proses pembelajaran di semua sekolah (Permendikbud, 2013).

Kurikulum pendidikan di Indonesia dibuat sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan. Pada paragraf 2 Struktur Kurikulum Pendidikan Dasar Pasal 77H ayat (1) menyatakan struktur kurikulum pendidikan dasar berisi muatan pembelajaran atau mata pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan kompetensi spiritual keagamaan, sikap personal dan sosial, pengetahuan dan keterampilan. Dalam Pasal 77I ayat (1) disebutkan bahwa struktur kurikulum SD/MI, SDLB atau bentuk lain yang sederajat terdiri atas muatan: a) pendidikan agama; b)

pendidikan kewarganegaraan; c) bahasa; d) matematika; e) ilmu pengetahuan alam; f) ilmu pengetahuan sosial; g) seni dan budaya; h) pendidikan jasmani dan olahraga; i) keterampilan/kejuruan; dan j) muatan lokal (Permendikbud, 2013).

Salah satu muatan pembelajaran yang terdapat di sekolah dasar adalah ilmu pengetahuan sosial. Adapun ruang lingkup materi ilmu pengetahuan sosial pada SD/MI/SDLB/Paket A dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) manusia, tempat dan lingkungan; b) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; c) sistem sosial dan budaya; d) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Permendikbud, 2016).

Ilmu pengetahuan sosial adalah salah satu muatan pembelajaran yang membahas tentang kehidupan dalam bermasyarakat. *Social studies* merupakan program yang dibangun oleh sejumlah disiplin ilmu sosial, yakni sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan, geografi dan semua modifikasi atau kombinasi mata pelajaran - mata pelajaran terutama yang memiliki materi dan tujuan yang berhubungan dengan masalah kemasyarakatan (Idad Suhada, 2017:5). Hal tersebut sesuai dengan Kurikulum Pendidikan Dasar Tahun 1993 (dalam Susanto, 2016:138) yang menyebutkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mempelajari kehidupan sosial yang didasarkan pada bahan kajian geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara. Dengan demikian dimaknai bahwa IPS bukanlah mata pelajaran disiplin ilmu tunggal, melainkan gabungan dari berbagai disiplin ilmu (*interdisipliner*).

Dari pengertian IPS di atas, tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu: (1) membekali peserta didik dengan pengetahuan sosial yang berguna untuk kehidupannya kelak saat berada dalam lingkungan masyarakat; (2) membekali peserta didik dengan kemampuan untuk dapat mengidentifikasi, menganalisis, serta menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi didalam kehidupan bermasyarakat; (3) membekali peserta didik dengan kemampuan untuk berkomunikasi dengan warga masyarakat lain dan bidang keilmuan serta bidang keahlian; (4) membekali peserta didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan keilmuan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; (5) membekali peserta didik dengan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi (Munir dalam Susanto, 2016:150).

Melihat pentingnya tujuan pendidikan IPS tersebut, diperlukan berbagai cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu mengatasi masalah sosial di masyarakat yang semakin kompleks di tengah perkembangan zaman yang semakin maju. Dalam hal ini diperlukan perbaikan dalam bidang pendidikan agar pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran yang variatif dan interaktif bagi peserta didik. Pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat didukung dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang nantinya akan menghasilkan peserta didik yang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Namun kenyataan yang terjadi di SDN Karangayu 03 Semarang, proses pembelajaran masih belum dapat memaksimalkan penggunaan media.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2017:10). Adapun manfaat dari adanya media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemostrasikan dan lain-lain (Sudjana dan Rivai, 2017:2).

Menurut PISA 2015, kualitas pendidikan Indonesia menduduki peringkat 62 setelah sebelumnya pada tahun 2013 menduduki peringkat 71 atau peringkat dua dari bawah. Berdasarkan riset tersebut, pendidikan Indonesia dianggap belum mampu menyiapkan murid dengan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Hal tersebut didukung dengan data 5 negara dengan sistem pendidikan terbaik di dunia yaitu Singapura, Jepang, Estonia, Taipei dan Finlandia.

Permasalahan di atas, sesuai dengan artikel edukasi CNN Indonesia (19/01/2018), yang menjelaskan ada beberapa permasalahan dalam dunia pendidikan di Indonesia yaitu rendahnya kualitas sarana fisik, rendahnya kualitas

guru, rendahnya kesejahteraan guru, rendahnya prestasi yang diperoleh siswa, rendahnya kesempatan pemerataan pendidikan, rendahnya relevansi pendidikan dengan kebutuhan dan masih mahal biaya pendidikan. Selain itu, penyebab rendahnya mutu pendidikan antara lain adalah masalah efektivitas, efisiensi dan standarisasi pengajaran yang terlihat pada kurang kreatifnya para pendidik dalam membimbing siswa. Dapat dikatakan sekolah masih belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.

Keterbatasan penggunaan media juga dijumpai oleh peneliti di SDN Karangayu 03 Semarang. Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan peneliti di SDN Karangayu 03 Semarang, pada tanggal 24 September dan 28 November 2018 melalui data observasi dan wawancara dengan narasumber guru kelas IV, diperoleh beberapa masalah, diantaranya kurangnya variasi media pembelajaran penunjang IPS, media pembelajaran masih terbatas, media pembelajaran masih bersumber pada buku ajar, belum ada pengembangan media yang variatif dan interaktif. Sekolah sudah memfasilitasi *LCD* dan *proyektor* di setiap ruang kelas. Namun pemanfaatan *LCD* dan *proyektor* dalam proses pembelajaran hanya sebatas penayangan gambar maupun video saja, belum menggunakan media interaktif untuk menunjang pembelajaran sehingga siswa belum terlibat secara aktif dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, siswa juga merasa kesulitan dalam memahami materi pada muatan IPS yang cakupan materinya luas. Model pembelajaran yang digunakan guru juga masih belum berpusat kepada

siswa, sehingga membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Permasalahan tersebut juga didukung dengan data dokumen perolehan hasil belajar IPS kelas IV tahun pelajaran 2018/2019 yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Tabel Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang

No	Hasil Belajar IPS	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Tema 1	30	9	77%	23%
2.	Tema 2	23	16	59%	41%
3.	Penilaian Tengah Semester	22	17	56%	44%

Dari tabel di atas, dapat diketahui jumlah siswa yang tidak tuntas pada muatan pelajaran IPS semakin meningkat. Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) pada muatan pelajaran IPS yaitu 70. Pada tema 1 ada 9 siswa yang belum mencapai KKM dan 30 siswa mencapai KKM. Pada tema 2 siswa yang belum mencapai KKM meningkat menjadi 23 siswa dan 23 siswa mencapai KKM. Pada penilaian tengah semester ada 17 siswa belum mencapai KKM dan 22 siswa sudah mencapai KKM.

Dari data nilai pada muatan IPS, dapat diketahui jumlah siswa yang tidak mencapai KKM pada muatan IPS mengalami peningkatan. Salah satu hal yang menyebabkan hal tersebut adalah belum adanya media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Siswa belum terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga

pemahaman siswa terhadap materi IPS kurang maksimal, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia.

Ludo adalah salah satu permainan papan di India yang ada sejak abad ke-6. Permainan ini dilakukan oleh 4 pemain dan membutuhkan dadu untuk memainkannya. Agar dapat memenangkan permainan ini pemain harus melemparkan dadu untuk bergerak ke kotak agar sampai ke rumah (ASIAPAC BOOKS, 2012:79). Dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran, dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat membuat siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran (Sadiman, 2010:78-80).

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia yang dikembangkan dari permainan ludo yang dimodifikasi dengan beberapa komponen pendukung agar siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media. Selanjutnya, penggunaan media dilakukan secara berkelompok sehingga terjadi kompetisi untuk memenangkan permainan dengan mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya. Pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia ini dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi karena terlibat langsung dalam penggunaan media, sehingga siswa lebih mudah memahami materi rumah adat pada saat pembelajaran IPS berlangsung.

Media Ludo Pintar Indonesia akan memberikan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan, sehingga dapat dijadikan sebagai solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS materi rumah adat. Hasil penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan adanya keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media Ludo atau permainan papan

sejenisnya. Penelitian-penelitian tersebut diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sasmita Sindy Intan Mawarni Amkas, I Made Tegeh dan Luh Putu Putrini Mahadewi tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media *Ludo Word Game* Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian tersebut didapatkan data rata-rata nilai *pre-test* 60 dan nilai *post-test* 85,5. Dengan hasil penelitian tersebut, *Ludo Word Game* dengan model *TGT* untuk kelas IV SDN 1 Banjar Bali yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Putri Intan Sari dan Bambang Eka Pernama tahun 2015 dengan judul “Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar Negeri Sooka I Punung Kabupaten Pacitan”. Hasil penelitian tersebut yaitu siswa lebih tertarik dalam mengulas pelajaran IPA dan IPS di rumah, guru merasa terbantu dalam menyampaikan materi karena siswa sudah mempelajari materi melalui game edukasi tersebut ketika di rumah.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Geetha B. Ramani, Aline Hitti, dan Robert S. Siegler tahun 2012 dengan judul “*Taking It to the Classroom: Number Board Games as a Small Group Learning Activity*” yang dimuat dalam *Journal of Educational Psychology*. Hasil dari penelitian yaitu media *Number Board Games* memberikan manfaat positif dan lebih efisien karena dengan media ini siswa bermain permainan dengan teman sebaya yaitu dengan kelompok kecilnya sehingga media ini efektif digunakan di kelas.

Berdasarkan latar belakang masalah yang didukung pendapat ahli dan diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya, maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pra penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi dengan guru dan siswa kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Jumlah siswa kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang yang terlalu banyak yaitu 39 siswa.
2. Penggunaan *LCD* dan proyektor pada saat pembelajaran hanya sebatas untuk menampilkan gambar serta materi yang terdapat pada buku siswa.
3. Dalam pembelajaran IPS pada materi rumah adat belum mempunyai media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Media yang digunakan guru adalah gambar-gambar.
4. Keterbatasan media yang digunakan oleh guru membuat beberapa siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran.
5. Dari data hasil belajar siswa kelas IV muatan pembelajaran IPS, jumlah siswa yang tidak tuntas semakin meningkat. Tema 1 jumlah siswa yang tidak tuntas ada 9 siswa (23%), tema 2 jumlah siswa yang tidak tuntas 16 siswa (41%)

dan pada penilaian tengah semester siswa yang tidak tuntas ada 17 siswa (44%).

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti membatasi masalah pada keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada muatan IPS yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman siswa terhadap materi rumah adat belum maksimal. Strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran yang variatif dan interaktif bagi siswa yaitu media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat dijadikan salah satu strategi pembelajaran yang efektif.

Faktor keterbatasan media pembelajaran pada muatan IPS berdampak pada kualitas pembelajaran yang kurang optimal sehingga hasil belajar siswa masih di bawah KKM yaitu 70. Pada tema 1 siswa yang belum mencapai KKM ada 9 siswa, dan 30 siswa sudah mencapai KKM. Pada tema 2 mengalami kenaikan, ada 16 siswa yang belum mencapai KKM dan 23 siswa sudah mencapai KKM. Pada penilaian tengah semester juga meningkat, ada 17 siswa yang belum tuntas dan 22 siswa sudah mencapai KKM. Dengan demikian, media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat dapat membuat siswa aktif dan merasa senang mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dapat digunakan sebagai solusi mengatasi permasalahan pada

pembelajaran IPS. Penelitian ini didasarkan pada pengamatan dan studi kasus yang telah dilakukan di SDN Karangayu 03 Semarang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana hasil produk media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang?
2. Bagaimana penilaian kelayakan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan di SDN Karangayu 03 Semarang adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan produk media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang.
2. Untuk menilai kelayakan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang.
3. Untuk menguji keefektifan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia adalah dapat memberikan sumbangan dalam memperkaya jenis media pembelajaran, khususnya pada muatan IPS materi rumah adat pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dapat digunakan sebagai sarana agar pembelajaran menjadi menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Manfaat pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia bagi peneliti adalah dapat memberikan kesempatan bagi peneliti dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Negeri Semarang, sehingga dapat menambah pengalaman dan menjadi bekal bagi peneliti untuk menjadi guru yang kreatif dan inovatif.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Manfaat media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia bagi siswa adalah dapat menggunakan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dengan baik, sehingga siswa lebih bersemangat dan lebih termotivasi untuk belajar materi rumah adat.

1.6.2.3 Bagi Guru

Manfaat media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia bagi guru adalah memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif saat pembelajaran sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, menarik dan menyenangkan.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Manfaat media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia bagi sekolah adalah dapat digunakan sebagai referensi dalam meningkatkan mutu sekolah dan mutu pendidikan serta meningkatkan kualitas pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dengan materi rumah adat muatan IPS pada siswa kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. Adapun spesifikasi ludo yang dikembangkan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

1. Materi dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia berisi tentang KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang pada tema 7 Indahnya Keragaman Negeriku subtema 2 Indahnya Keragaman Budayaku pembelajaran 3 pada muatan IPS kelas IV.
2. Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia didesain menggunakan aplikasi *coreldraw*.

3. Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dibuat dengan ukuran 20 cm x 20 cm.

4. Komponen media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia terdiri dari:

a. Papan Ludo Pintar Indonesia

Papan ludo pada media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia berbentuk persegi berukuran 40 cm x 40 cm yang di dalamnya terdapat gambar 12 rumah adat yang tersebar pada papan Ludo Pintar Indonesia.

b. Kartu pintar

Kartu pintar pada media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia terdiri dari tiga jenis kartu, yaitu kartu pintar informasi, kartu pertanyaan dan kartu jawaban yang masing-masing berukuran sama yaitu 5cm x 8cm terbuat dari bahan kertas *ivory*. Terdapat 34 buah kartu pintar informasi yang berisi materi mengenai rumah adat Indonesia, 40 buah kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa dan 40 kartu jawaban.

c. Bidak

Bidak adalah alat yang digunakan untuk mewakili pemain dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia. Bahan yang digunakan untuk membuat bidak pada media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia adalah bahan akrilik dengan jumlah 12 bidak.

d. Bintang

Bintang dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia merupakan bentuk pengumpulan poin yang terbuat dari bahan kertas *ivory* dengan ukuran 5 cm x 5 cm.

e. Dadu

Dadu adalah alat yang digunakan untuk menentukan langkah pemain pada papan Ludo Pintar Indonesia. Dadu yang digunakan pada media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia ini sama seperti dadu pada umumnya yang terbuat dari kayu dengan panjang rusuk 3 cm.

f. Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia berisi aturan bagaimana menggunakan media Ludo Pintar Indonesia yang memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan cara menggunakan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia. Petunjuk penggunaan media ini didesain sedemikian rupa agar mempermudah siswa dalam menggunakan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dan dicetak dengan menggunakan kertas *ivory* dengan ukuran 20 cm x 20 cm.

g. Kotak Media Ludo Pintar Indonesia

Kotak berbentuk persegi dengan ukuran 20cm x 20cm x 5 cm dan terbuat dari bahan *duplex* yang berguna untuk menyimpan semua komponen media agar rapi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Hakikat Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang dilakukan setiap orang sehingga terjadi perubahan tingkah laku dan berlangsung seumur hidup. Susanto (2016:4) berpendapat belajar adalah usaha sadar seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang baru, sehingga terjadi perubahan tingkah laku baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Menurut Slameto (2010:2) belajar adalah proses usaha mendapatkan perubahan tingkah laku seseorang sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya R. Gagne (dalam Susanto, 2016:1) beranggapan belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain, kedua hal tersebut menjadi terpadu karena merupakan kegiatan yang memiliki interaksi antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa. Belajar merupakan upaya memperoleh pengetahuan dengan adanya bimbingan dari seorang pendidik atau guru.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat dimaknai bahwa belajar merupakan proses memperoleh pengetahuan yang dilakukan dengan sadar, sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada seseorang. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan

lingkungannya yang diwujudkan dalam bentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Dapat dikatakan perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut adalah sebagai tujuan dari adanya kegiatan belajar.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Setiap kegiatan pasti memiliki sebuah tujuan, begitu juga dengan belajar. Suprijono (2016:5) mengemukakan tujuan belajar sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan intruksional yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan, dinamakan *intruksional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar intruksional disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu sistem lingkungan belajar tertentu.

Selanjutnya Gagne dan Briggs (dalam Rifa'i, 2015:72-73) menggolongkan tujuan belajar dalam lima kriteria yaitu:

- a. Kemahiran intelektual (*intellectual skills*) adalah kemampuan yang dapat membuat seorang individu menjadi kompeten, seperti kemampuan berbahasa sederhana hingga teknologi rekayasa, bahkan kegiatan ilmiah.
- b. Strategi kognitif (*cognitive skills*) adalah kemampuan yang mengatur perilaku belajar, mengingat dan juga berpikir individu.
- c. Informasi verbal (*verbal information*) yaitu potensi yang didapatkan oleh seorang individu dalam proses belajar berupa pengetahuan verbal, contohnya

nama bulan, hari, huruf, kota dan negara. Informasi ini menetap dalam memori individu.

- d. Kemahiran motorik (*motor skills*) merupakan kemampuan yang memiliki hubungan erat dengan kelenturan syaraf atau otot. Contohnya antara lain: bersepeda, menyetir kendaraan dan menulis halus.
- e. Sikap (*attitudes*) yaitu kecenderungan seorang individu dalam memberikan respon terhadap suatu masalah atau kondisi. Sikap muncul sebagai reaksi dari rangsangan terhadap lingkungan sekitarnya, baik tersebut orang, benda dan situasi.

Dapat dipahami bahwa tujuan dari belajar meliputi tiga aspek yaitu sikap, pengetahuan dan keterampilan. Sikap yaitu kecenderungan seorang individu dalam memberikan respon terhadap suatu masalah atau kondisi. Pengetahuan yaitu kemampuan yang diperoleh dari proses belajar, misalnya kemampuan berpikir, mengingat, memahami, mengatur perilaku dan sebagainya. Keterampilan yaitu kemampuan yang memiliki hubungan erat dengan kelenturan syaraf atau otot, misalnya: menulis, menggambar, membuat hasta karya dan sebagainya. Supaya ketiga aspek tujuan belajar dapat tercapai, maka harus menerapkan prinsip-prinsip belajar.

2.1.1.3 Prinsip-prinsip Belajar

Guru seharusnya sudah dapat menyusun sendiri prinsip-prinsip belajar yang akan diterapkan, yaitu prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda. Slameto (2010:27) menyebutkan prinsip-prinsip belajar yaitu.

- a. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar
 1. Dalam belajar siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
 2. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional.
 3. Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 4. Belajar perlu ada interaksi antara siswa dengan lingkungannya.
- b. Sesuai hakikat belajar
 1. Belajar itu proses *continue*, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 2. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery*.
 3. Belajar adalah proses kongtinuitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain), sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikan menimbulkan respon yang diharapkan.
- c. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari
 1. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 2. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapainya.

d. Syarat keberhasilan belajar

1. Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang.
2. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.

Pendapat lain tentang prinsip belajar juga disampaikan oleh Suprijono (2014:4) yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar adalah perubahan perilaku;
- b. Belajar merupakan proses, terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai;
- c. Belajar merupakan bentuk pengalaman, yaitu interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diketahui bahwa prinsip belajar menekankan pada usaha guru sebagai pengajar agar memberikan informasi atau materi dalam waktu yang berdekatan, kemudian diulang-ulang dan diberi penguatan agar proses belajar lebih bermakna, sehingga terbentuk perubahan tingkah laku dari pengalaman yang didapat sesuai dengan kehendak guru dan siswa dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Untuk memaksimalkan prinsip belajar di atas, guru hendaknya juga memahami unsur-unsur yang terdapat dalam belajar.

2.1.1.4 Unsur-unsur Belajar

Unsur belajar adalah sesuatu yang harus ada dalam pembelajaran, sehingga dapat berlangsung dengan maksimal. Gagne (dalam Rifa'i, 2015:66)

mengemukakan belajar merupakan sebuah sistem yang mencakup beberapa unsur yang saling terkait satu dengan lainnya, sehingga menghasilkan perubahan perilaku. Unsur-unsur belajar yang dimaksud adalah peserta didik, rangsangan, memori dan respon.

- a. Peserta didik, dapat disebut juga siswa, pembelajar, warga belajar dan peserta pelatihan yang melakukan kegiatan belajar.
- b. Rangsangan (stimulus) merupakan peristiwa yang merangsang penginderaan peserta didik.
- c. Memori (ingatan), didalamnya terdapat berbagai potensi berupa pengetahuan, keterampilan serta sikap yang dihasilkan dari kegiatan belajar sebelumnya.
- d. Respon merupakan tindakan aktualisasi memori yang terlihat dari perubahan perilaku atau perubahan kinerja (*performance*).

Unsur-unsur belajar di atas saling terkait satu sama lain. Kegiatan belajar akan terjadi apabila peserta didik memperoleh rangsangan (*stimulus*) dan mengaitkan pengetahuan, keterampilan serta sikap yang sudah diperolehnya melalui pengalaman. Unsur-unsur belajar di atas, hendaknya disesuaikan pada teori belajar apa yang hendak guru gunakan supaya dapat memaksimalkan proses pembelajaran.

2.1.1.5 Teori Belajar

Ada beberapa macam teori belajar, yaitu teori belajar konstruktivisme, teori kognitif dan teori behaviorisme.

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Suprijono (2016:39) mengemukakan teori konstruktivisme menekankan belajar autentik, yaitu proses interaksi seseorang dengan objek yang dipelajari secara nyata. Bukan hanya sekedar mempelajari teks, tetapi juga menghubungkan teks itu dengan kondisi yang sebenarnya. Selanjutnya Susanto (2016:96) berpendapat dengan teori konstruktivisme, siswa berusaha untuk menemukan informasi sendiri dan menyesuaikan apakah informasi tersebut masih sesuai atau perlu direvisi. Dari kedua pendapat tersebut, dapat dimaknai bahwa teori belajar konstruktivisme menuntut peserta didik menemukan sendiri pengetahuannya dan memahami informasi yang diperoleh.

2. Teori Belajar Kognitif

Suprijono (2016:22) menyampaikan teori belajar kognitif menekankan belajar sebagai proses internal. Belajar adalah aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks untuk mencapai, mengingat dan menggunakan pengetahuan. Selanjutnya Rifa'i (2015:139) menyebutkan teori belajar kognitif memerlukan penggambaran tentang perhatian memori, elaborasi, *rehearsal* (latihan), pelacakan kembali dan pembuatan informasi yang bermakna guna mengkaji berbagai konsep tersebut, maka teori kognitif ini menekankan pada pendekatan pengolahan informasi. Dari kedua pendapat tersebut dapat dimaknai bahwa teori belajar kognitif menekankan pada kegiatan siswa untuk mengumpulkan informasi.

3. Teori Belajar Behavioristik

Suprijono (2014:17) berpendapat teori perilaku atau behavioristik diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respon). Pembelajaran merupakan proses pembiasaan, sehingga diharapkan akan terbentuk kebiasaan. Selanjutnya Rifa'i (2015:121) menjelaskan belajar merupakan proses perubahan perilaku yang tampak maupun perilaku yang tidak tampak sehingga diperoleh hasil permanen yang sama. Hasil belajar (perubahan perilaku) tidak disebabkan oleh kemampuan internal manusia (*insight*), tetapi karena faktor stimulus yang menimbulkan respon. Dari kedua pendapat tersebut dapat dimaknai teori belajar behavioristik menekankan perubahan perilaku manusia melalui stimulus (rangsangan) dari luar.

Berdasarkan ketiga teori belajar di atas yaitu teori belajar konstruktivisme, kognitif dan behaviorisme, teori konstruktivisme lebih ditekankan dalam pengembangan media yang dilakukan peneliti. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran, siswa difasilitasi guru agar dapat menemukan pengetahuannya sendiri pada muatan IPS materi rumah adat. Dengan begitu, pembelajaran yang diperoleh siswa menjadi bermakna karena melalui pengalaman nyata dengan menggunakan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

2.1.1.6 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Dengan adanya hasil belajar dapat diketahui apakah peserta didik

sudah mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator dari masing-masing muatan pembelajaran.

Susanto (2016:5) mengutarakan makna hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pernyataan tersebut sesuai dengan yang disampaikan oleh Nawawi (dalam Susanto, 2016:5) yang menyebutkan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran dapat diperoleh dari adanya tes mengenai materi tertentu, sehingga dapat diketahui hasil belajar siswa.

Suprijono (2016:7) menyebutkan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan, bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh pakar pendidikan tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah melainkan komprehensif.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dimaknai bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Dimana perubahan tersebut mencakup aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Pada penelitian ini hasil belajar menekankan pada ranah kognitif dengan tetap mempertimbangkan ranah afektif dan psikomotorik pada saat pembelajaran berlangsung.

2.1.1.7 Ranah Hasil Belajar

Susanto (2016:6) menyebutkan ada tiga macam hasil belajar yaitu: 1) pemahaman; 2) keterampilan proses (aspek psikomotorik); dan 3) sikap siswa (aspek afektif). Selanjutnya Bloom (dalam Suprijono, 2016:6) mengutarakan hasil

belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru) dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi) dan *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine* dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial dan intelektual.

Secara umum, hasil belajar dapat digolongkan menjadi 3 ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Masing-masing ranah hasil belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Ranah Afektif

Lange (dalam Susanto, 2016:10) sikap tidak hanya aspek mental, melainkan mencakup pula aspek respons fisik. Jadi harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap sosial dan sikap spiritual yang dijabarkan dalam tabel (Permendikbud No. 104, 2014:6).

Tabel 2.1 Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif (Sikap)

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai

	tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter)

b. Ranah Kognitif

Ranah kognitif terdiri dari hasil belajar yang berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Menurut Bloom ranah kognitif terdiri atas enam tingkatan yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Keenam kategori atau taksonomi itu kemudian disempurnakan oleh Anderson Krathwohl dengan istilah serta urutan sebagai berikut (Permendikbud nomor 104, 2014).

Tabel 2.2 Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif (Pengetahuan)

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan

	berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya
--	---

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 merupakan lingkup keterampilan yang menyederhanakan 6 kategori menjadi 5 kategori dengan memindahkan kategori mencipta ke dalam ranah pengetahuan, karena mencipta merupakan satu kesatuan dengan kemampuan berpikir yang merupakan hasil dari proses sebelumnya. Kelima kategori dalam penilaian ranah psikomotorik yaitu meniru, manipulasi, presisi, artikulasi dan naturalisasi. Kata kerja operasional dari kelima kategori tersebut dijelaskan pada tabel di bawah ini.

Tabel 2.3 Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

P1 Meniru	P2 Manipulasi	P3 Presisi	P4 Artikulasi	P5 Naturalisasi
Menyalin	Kembali membuat	Menunjukkan	Membangun	Mendesain
Mengikuti	membuat	Melengkapi	Mengatasi	Menentukan
Mereplikasi	Membangun	Menyempurnakan	Menggabungkan	Mengelola
Mengulangi	Melakukan	Mengkalibrasi	Beradaptasi	
Mematuhi	Melaksanakan	Mengendalikan	Memodifikasi	
Mengaktifkan	Menerapkan	Mengalihkan	Merumuskan	
Menyesuaikan	Mengoreksi	Menggantikan	Mengalihkan	
Menggabungkan	Mendemonstrasi	Memutar	Mempertajam	
Melamar	Merancang	Mengirim	Membentuk	
Mengatur	Memilah	Memindahkan	Memadankan	
Mengumpulkan	Melatih	Mendorong	Menggunakan	
Menimbang	Memperbaiki	Menarik	Memulai	
Memperkecil	Mengidentifikasi	Memproduksi	Menyetir	
Membangun	Mengisi	Mencampur	Menjelaskan	
Mengubah	Menempatkan	Mengoperasikan	Menempel	
Membersihkan	Membuat	Mengemas	Mensketsa	
Memosisikan	Memanipulasi	Membungkus	Mendengarkan	
	Mereparasi		Menimbang	
	Mencampur			

Dari ketiga ranah hasil belajar yang telah dijelaskan, hasil belajar yang digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia lebih menekankan pada ranah kognitif tetapi tetap menilai ranah afektif dan ranah psikomotorik. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Pada penelitian ini materi yang digunakan adalah rumah adat pada muatan IPS dengan KD 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Siswa diharapkan dapat mencapai indikator pencapaian sebagai berikut:

3.2.1 Menyebutkan nama rumah adat di Indonesia (C1)

3.2.2 Menjelaskan asal daerah masing-masing rumah adat di Indonesia (C3)

3.2.3 Menjelaskan bentuk masing-masing rumah adat di Indonesia (C3)

3.2.4 Menentukan bahan pembuat masing-masing rumah adat di Indonesia
(C3)

3.2.5 Menyebutkan keunikan dari masing-masing rumah adat di Indonesia (C3)

Agar dapat mengetahui ketercapaian indikator siswa akan diberikan penilaian dengan teknik tes tertulis berbentuk pilihan ganda pada saat *pretest* dan *posttest*.

b. Ranah Afektif

Pada penilaian ranah afektif bentuk penilaian dengan teknik nontes, yang dilakukan dengan observasi menggunakan lembar pengamatan untuk menilai sikap spiritual untuk: 1) berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran; dan 2)

bersyukur, dan penilaian sikap sosial siswa yaitu: 1) santun, 2) percaya diri dan 3) kerja sama.

c. Ranah Psikomotorik

Pada penilaian ranah psikomotorik bentuk penilaian adalah dengan teknik nontes jenis unjuk kerja dengan bentuk penilaian ceklis. Penilaian dilakukan untuk: 1) keterampilan menyajikan pengetahuan baru dalam bentuk tulisan dan lisan dengan aspek yang diamati adalah menuliskan informasi baru dan keterampilan berbicara di depan kelas, 2) keterampilan mengkomunikasikan hasil pengamatan keragaman rumah adat dengan aspek yang diamati pengetahuan tentang rumah adat, keaktifan dan keterampilan berbicara dalam diskusi.

2.1.2 Hakikat Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Pendidikan tidak dapat terlepas dari adanya proses pembelajaran (Susilo Tri Widodo: 2016:219). Istilah pembelajaran sering diidentikkan dengan pengajaran yang terdapat dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 20 Tentang Standar Proses menyatakan proses pembelajaran meliputi silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran, materi ajar, metode pengajaran, sumber belajar dan penilaian hasil belajar. Proses pembelajaran adalah kegiatan yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa baik pada aspek afektif, kognitif maupun psikomotorik (Yunita Hilda, 2017:95-96).

Gagne (dalam Rifa'i, 2015:85) mengemukakan pembelajaran adalah peristiwa eksternal peserta didik untuk mendukung proses internal peserta didik yang dirancang agar memungkinkan peserta didik memproses informasi dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya Briggs (dalam Rifa'i, 2015:86) menjelaskan pembelajaran adalah peristiwa mempengaruhi peserta didik dalam memperoleh kemudahan dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Lebih lanjut dijelaskan, proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara pendidik dengan peserta didik, atau antar peserta didik.

Dapat dimaknai bahwa pembelajaran adalah proses menciptakan kondisi yang kondusif, sehingga proses belajar mengajar antara guru, siswa, serta komponen pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi, maka harus memahami komponen dalam pembelajaran.

2.1.2.2 Komponen Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran perlu melibatkan berbagai komponen-komponen agar dapat berlangsung efektif dan efisien. Rifa'i (2015:87-88) menyebutkan komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan, subyek belajar, materi pelajaran, strategi, media, evaluasi dan penunjang.

- a. Tujuan adalah pencapaian melalui kegiatan pembelajaran yang biasanya berupa pengetahuan, sikap atau keterampilan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran khusus.
- b. Subyek belajar adalah peserta didik yang berperan sebagai subyek sekaligus obyek dalam pembelajaran. Sebagai subyek karena peserta didik yang

melakukan proses pembelajaran sedangkan sebagai obyek karena dengan adanya proses pembelajaran diharapkan peserta didik dapat mencapai perubahan perilaku.

- c. Materi pelajaran akan memberikan warna dan bentuk dari proses pembelajaran. Materi pelajaran dibuat komprehensif, terorganisasi secara sistematis dan biasanya terletak pada silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan buku sumber.
- d. Strategi pembelajaran adalah pola umum yang diberlakukan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam menentukan strategi pembelajaran pendidik menyesuaikan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi pelajaran agar strategi pembelajaran berfungsi dengan maksimal.
- e. Media pembelajaran adalah komponen pendukung strategi pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung dengan maksimal.
- f. Penunjang adalah komponen berupa fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran dan semacamnya yang berfungsi memperlancar, melengkapi dan mempermudah terjadinya proses pembelajaran.

Dapat dikatakan, komponen-komponen pembelajaran terdiri dari tujuan, subjek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan penunjang. Supaya komponen-komponen tersebut dapat terpadu antara satu dengan yang lainnya, perlu diperhatikan prinsip-prinsip dalam pembelajaran agar pembelajaran lebih terarah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.2.3 Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip pembelajaran adalah dasar yang digunakan sebagai pedoman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Susanto (2016:87-88) menyebutkan prinsip-prinsip pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip motivasi yaitu upaya guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, baik dari dalam maupun dari luar diri anak, sehingga anak belajar dengan optimal sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- b. Prinsip latar belakang yaitu upaya guru memperhatikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dimiliki anak dalam proses pembelajaran.
- c. Prinsip pemusatan perhatian yaitu usaha untuk memusatkan perhatian anak agar dapat mencapai tujuan yang hendak dicapai.
- d. Prinsip keterpaduan yaitu dalam penyampaian materi hendaknya guru mengaitkan suatu pokok bahasan dengan subpokok bahasan yang lain sehingga anak dapat mengetahui gambaran keterpaduan dalam proses perolehan hasil belajar.
- e. Prinsip pemecahan masalah yaitu dimaksudkan agar anak peka dan mendorong mereka untuk mencari, memilih dan menentukan pemecahan masalah sesuai dengan kemampuan.
- f. Prinsip menemukan yaitu kegiatan untuk menggali potensi yang dimiliki anak untuk mencari serta mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi.

- g. Prinsip belajar sambil bekerja yaitu kegiatan pembelajaran memberikan kesempatan kepada anak untuk bekerja dan berbuat sesuatu sehingga akan memupuk kepercayaan diri dan siswa merasa senang.
- h. Prinsip belajar sambil bermain yaitu kegiatan yang dapat membuat suasana menyenangkan bagi siswa dalam belajar karena dengan bermain pengetahuan, keterampilan, sikap dan daya fantasi anak berkembang.
- i. Prinsip perbedaan individu yaitu upaya guru agar memperhatikan perbedaan individu dari tingkat kecerdasan, sifat dan kebiasaan atau latar belakang keluarga.
- j. Prinsip hubungan sosial yaitu kegiatan belajar hendaknya dilakukan secara berkelompok untuk melatih anak menciptakan kerja sama tim dan saling menghargai satu sama lain.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berdasarkan pada prinsip belajar sambil bermain. Penggunaan media pembelajaran dengan prinsip belajar sambil bermain diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Agar penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa, maka hendaknya guru menguasai keterampilan dasar dalam mengajar.

2.1.2.4 Keterampilan Dasar Mengajar

Sebagai seorang guru diperlukan seperangkat kemampuan yang harus dimiliki yang disebut dengan kompetensi guru. Ada 4 kompetensi yang harus dikuasai oleh guru menurut Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang

Standar Nasional Pendidikan, guru harus menguasai kompetensi pedagogis, profesional, kepribadian dan sosial (Anita, 2014:71).

Kemampuan pedagogis berkaitan dengan bagaimana guru mengelola pembelajaran sehingga dapat meningkatkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam hal ini guru dipersyaratkan untuk menguasai keterampilan dasar mengajar. Dengan menguasai keterampilan dasar mengajar diharapkan pembelajaran yang dilakukan oleh guru akan lebih efektif. Hasil penelitian (Turney, 1979) menganggap keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh keterampilan dasar yang dimiliki oleh seorang guru. Terdapat 8 keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh guru, yaitu:

1. Keterampilan bertanya

Kegiatan bertanya merupakan salah satu kegiatan yang selalu ada dalam setiap pembelajaran. Tujuan dari adanya bertanya adalah untuk memperoleh informasi. Alasan seorang guru perlu menguasai keterampilan bertanya adalah a) guru masih cenderung mendominasi dalam pembelajaran sehingga diperlukan pertanyaan sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, b) kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru belum digunakan secara maksimal oleh siswa, c) penerapan pendekatan cara belajar siswa aktif (CBSA) yang menuntut siswa terlibat dalam pembelajaran dan 4) adanya anggapan bahwa pertanyaan dari guru digunakan untuk menguji pemahaman siswa. Dari berbagai alasan tersebut dapat diketahui dengan adanya pertanyaan dari guru dapat memotivasi siswa untuk terlibat secara langsung, baik dengan menjawab

pertanyaan maupun berani menyampaikan pemahaman tentang informasi yang telah diterima, sehingga mengembangkan kemampuan berpikir siswa.

2. Keterampilan memberi penguatan

Penguatan adalah bentuk respon terhadap perbuatan yang dianggap baik, sehingga dapat membuat terulangnya atau meningkatkan perbuatan tersebut.

Penguatan yang diberikan oleh guru dapat berupa pujian maupun respon positif, sehingga membuat siswa menjadi senang. Terdapat dua jenis penguatan yaitu verbal dan nonverbal. Penguatan verbal diberikan dalam bentuk komentar, pujian, dukungan yang diberikan dalam bentuk kalimat atau kata-kata. Sedangkan penguatan nonverbal diberikan dalam bentuk tindakan seperti tepuk tangan, acungan ibu jari maupun dengan gerakan mendekati siswa. Dalam memberikan penguatan hendaknya guru menghindari penggunaan respon negative, karena dapat mempengaruhi kondisi siswa selama pembelajaran berlangsung. Guru hendaknya sesegera mungkin memberikan penguatan kepada siswa agar siswa menjadi lebih termotivasi untuk melakukan perbuatan yang memang dianggap baik tersebut.

3. Keterampilan mengadakan variasi

Variasi adalah sesuatu yang beragam atau tidak monoton, sehingga tidak mudah membuat siswa menjadi bosan. Dalam pembelajaran guru perlu menguasai keterampilan mengadakan variasi yang bertujuan untuk: a) menghilangkan kebosanan, b) meningkatkan motivasi siswa, c) mengembangkann rasa ingin tahu siswa, d) melayani gaya belajar siswa yang beragam dan e) meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pada

dasarnya ada 3 kelompok variasi dalam kegiatan pembelajaran yaitu gaya mengajar, pola interaksi dan penggunaan alat bantu pembelajaran. Dengan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia guru sudah menerapkan keterampilan mengadakan variasi karena menggunakan alat bantu pembelajaran yang variatif dan interaktif pada saat pembelajaran.

4. Keterampilan menjelaskan

Kegiatan menjelaskan merupakan pengkajian informasi secara sistematis. Dikarenakan guru menjadi orang yang dianggap sangat berpengaruh langsung terhadap siswa, maka setiap pembicaraan tersebut termasuk dalam kegiatan menjelaskan. Agar pembicaraan yang termasuk dalam “menjelaskan” tersebut dapat memberi pengaruh positif dan efektif, guru perlu menguasai keterampilan menjelaskan yang dapat memungkinkan guru untuk: a) meningkatkan efektivitas pembicaraan, b) memperkirakan pemahaman siswa, c) membantu menggali pengetahuan siswa, d) mengatasi kekurangan berbagai sumber belajar dan e) menggunakan waktu dengan efektif. Dalam hal ini, guru perlu merencanakan penjelasan dan menyajikan penjelasan supaya penjelasan tersebut dikatakan berhasil tersampaikan kepada siswa. Hal terpenting yaitu penjelasan harus bermakna dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5. Keterampilan membuka dan menutup pelajaran

Kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan untuk menyiapkan siswa memasuki kegiatan inti, sedangkan kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan untuk memantapkan atau menindaklanjuti materi yang sudah dibahas. Tujuan mengadakan kegiatan membuka pelajaran yaitu: a) mempersiapkan mental

siswa, b) membangkitkan motivasi siswa dan c) memberikan gambaran kegiatan yang akan dilakukan siswa. Sedangkan tujuan kegiatan menutup pelajaran yaitu: a) memantapkan pemahaman siswa, b) mengetahui keberhasilan siswa dan guru setelah pembelajaran dan c) memberikan kegiatan tindak lanjut. Supaya kegiatan membuka dan menutup pembelajaran berlangsung secara efektif harus memenuhi prinsip bermakna, berurutan dan berkesinambungan.

6. Keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil

Diskusi kelompok kecil merupakan kegiatan kelompok yang memiliki tujuan yang jelas yang ingin dicapai dan berlangsung secara sistematis dan setiap anggota kelompok dapat mengemukakan pendapatnya. Setidaknya ada 6 keterampilan yang harus dikuasai guru yaitu: a) memusatkan perhatian, b) memperjelas masalah dan uraian pendapat, c) menganalisis pandangan, d) meningkatkan urunan, e) menyebarkan kesempatan berpartisipasi dan f) menutup diskusi. Diskusi kelompok kecil yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia hanya sebatas pada diskusi mengenai pertanyaan yang diterima oleh siswa melalui kartu pertanyaan. Agar diskusi tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efisien diberikan batas waktu diskusi agar permainan tetap dapat berjalan dengan lancar.

7. Keterampilan mengelola kelas

Keterampilan mengelola kelas adalah keterampilan dalam menciptakan kondisi belajar yang optimal, dan jika kondisi terganggu guru dapat mengembalikan ke kondisi seperti semula yaitu kondisi yang optimal agar pembelajaran tidak

terganggu. Keterampilan mengelola kelas terbagi menjadi dua yaitu yang bersifat preventif dan represif. Keterampilan mengelola kelas yang bersifat preventif adalah kemampuan untuk mencegah terjadinya gangguan kondisi belajar, sedangkan keterampilan mengelola kelas yang bersifat represif merupakan kemampuan untuk mengatasi sesegera mungkin gangguan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran.

8. Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan.

Keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan terjadi dalam konteks klasikal, artinya siswa tidak terus menerus belajar dalam kelompok kecil atau perorangan tetapi disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Guru harus memperhatikan berbagai hal berikut yaitu: a) tidak semua topik dapat dilakukan dengan format kelompok kecil atau perorangan, b) dalam melakukan pengajaran kelompok kecil dan perorangan dilakukan dengan bertahap, c) pengorganisasian siswa, sumber atau materi, ruangan dan waktu dilakukan secara cermat, d) kegiatan diakhiri dengan pemantapan dan tindak lanjut dan e) guru hendaknya mengenal karakter siswa.

2.1.2.5 Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mengacu pada berbagai metode pengajaran dimana siswa bekerja sama dengan kelompoknya untuk mempelajari materi pelajaran. Hamdani (2011:30) mengungkapkan pembelajaran kooperatif merupakan salah satu bentuk pembelajaran berdasarkan paham konstruktivisme. Dalam pembelajaran kooperatif siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda, ditugaskan untuk bekerja sama dan saling membantu

untuk memahami materi pembelajaran. Jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai materi maka belajar dianggap belum selesai.

Pengertian di atas juga sesuai dengan yang dijelaskan oleh Suprijono (2016:73-74) pembelajaran kooperatif adalah semua jenis kerja kelompok yang diarahkan oleh guru. Dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan informasi untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan. Kelebihan penggunaan model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah dapat mengaktifkan peserta didik (Sopiyatul 2016:1674).

Dari pendapat di atas dapat dimaknai bahwa pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang telah ditetapkan oleh guru. Pembelajaran kooperatif memiliki unsur-unsur yang membedakan dengan pembelajaran yang lain.

2.1.2.6 Unsur-unsur Pembelajaran Kooperatif

Dalam pembelajaran kooperatif perlu diperhatikan berbagai unsur agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal. Hamdani (2011:30-31) menyebutkan dalam pembelajaran kooperatif ada 6 unsur-unsur dasar, yaitu: a) siswa memiliki pandangan yang sama karena berada pada satu kelompok; b) para siswa harus memiliki tanggung jawab terhadap siswa lain, diri sendiri dan materi yang dihadapi; c) para siswa berpandangan memiliki tujuan yang sama; d) para siswa berbagi tugas dan tanggung jawab dalam kelompok; e) siswa yang

berpengaruh dalam evaluasi kelompok diberi penghargaan; f) setiap siswa mempertanggungjawabkan materi yang ditangani dalam kelompok.

Roger dan David Johnson (dalam Suprijono, 2016:77) mengemukakan ada lima unsur dalam model pembelajaran kooperatif yang harus diterapkan, yaitu: a) *positive interdependence* (saling ketergantungan positif); b) *personal responsibility* (tanggung jawab perseorangan); c) *face to face promotive interaction* (interaksi promotif); d) *interpersonal skill* (komunikasi antaranggota); e) *group processing* (pemrosesan kelompok).

Dari kedua pendapat tersebut, dapat dimaknai bahwa unsur terpenting dalam pembelajaran kooperatif adalah adanya tujuan yang sama, sehingga setiap anggota harus memiliki tanggung jawab terhadap tugas atau masalah yang dihadapi di dalam kelompok. Proses pembelajaran kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif dengan model pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*.

2.1.2.7 Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Model pembelajaran yang dilakukan oleh guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam keberhasilan pendidikan. Penggunaan model yang tepat akan menentukan keefektifan dan keefisienan dalam proses pembelajaran, dan guru harus senantiasa mampu memilih dan menerapkan model yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan (Siti Maisaroh, 1012:25). Model pembelajaran *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dimana siswa dalam pembelajaran bekerja dengan kelompok sehingga dapat menciptakan sikap sosial siswa. Model pembelajaran *TGT* adalah salah satu

pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan aktivitas siswa karena mengandung unsur permainan. Model pembelajaran *TGT* memungkinkan siswa dapat belajar dengan rileks, menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama dan persaingan sehat (Hamdani, 2011:92).

Model pembelajaran *TGT* dapat membantu siswa *mereview* materi dan menguasai materi pembelajaran. Selain itu juga dapat meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian interaksi positif antarsiswa, harga diri dan sikap penerimaan terhadap teman yang berbeda (Huda, 2014:197). Selain itu, model pembelajaran *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang berbeda dengan model pembelajaran kooperatif lainnya. Perbedaan tersebut ada pada tahap turnamen yang dilakukan siswa. Tahap turnamen ini dapat dilakukan dengan bantuan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Adelia Rahmawati, 2016:2).

Dari beberapa pendapat tersebut di atas, model pembelajaran *TGT* merupakan salah satu model pembelajaran yang efektif melibatkan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan dalam model *TGT* ada unsur permainan yang diharapkan dapat meningkatkan interaksi diantara anggota kelompok dan menumbuhkan rasa tanggung jawab pada diri siswa. Agar pembelajaran dengan model *TGT* dapat berjalan dengan maksimal ada sintak pembelajaran yang harus dilakukan.

2.1.2.8 Komponen Utama Model Pembelajaran *Team Games Tournament*

(TGT)

Komponen model pembelajaran *TGT* adalah bagian yang harus ada dalam pembelajaran agar dapat berjalan dengan optimal. Hamdani (2011:92) menyebutkan ada lima komponen utama model pembelajaran *TGT* yaitu: penyajian kelas, kelompok (*team*), *game*, turnamen dan *team recognize* (penghargaan kelompok)

a. Penyajian kelas

Di awal pembelajaran guru tetap menyampaikan materi menggunakan pengajaran langsung atau ceramah dan diskusi. Saat penyampaian materi ini diharapkan siswa memerhatikan dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

b. Kelompok (*team*)

Kelompok terdiri dari empat sampai lima siswa yang heterogen. Fungsi kelompok adalah lebih memahami materi bersama teman kelompok dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar dapat bekerja dengan baik.

c. *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan saat penyajian kelas. Siswa yang berhasil menjawab pertanyaan akan mendapat skor.

d. Turnamen

Turnamen dilakukan di akhir minggu setelah kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok sesuai dengan prestasinya.

e. *Team recognize* (penghargaan kelompok)

Guru mengumumkan kelompok pemenang dan memberikan hadiah jika skor yang didapatkan memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

Dari lima komponen utama dalam model *TGT* tersebut yaitu penyajian kelas, kelompok, *game*, turnamen dan *team recognize*. Model pembelajaran *TGT* efektif digunakan dalam pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan.

2.1.2.9 Kelebihan Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pembelajaran dengan model *TGT* dapat digunakan untuk meningkatkan pencapaian peserta didik, interaksi antar anggota kelompok juga dapat dikembangkan dan siswa dapat saling menerima kelemahan dan kelebihan dari masing-masing anggota kelompok (Maliasih, 2017:222).

Kelebihan menggunakan model pembelajaran *TGT* menurut Sohimin (2017:207) adalah sebagai berikut:

- a. Model *TGT* tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas lebih menonjol, tetapi juga membuat peserta yang berkemampuan rendah dapat ikut aktif dan mempunyai peran yang sama dalam kelompok.
- b. Model *TGT* akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai antar anggota kelompok.

- c. Model *TGT* membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena sebisa mungkin mendapatkan penghargaan.
- d. Model *TGT* membuat peserta didik senang mengikuti pembelajaran karena terdapat kegiatan permainan.

Kelebihan dalam model pembelajaran *TGT* juga harus didukung dengan pemakaian media pembelajaran supaya siswa lebih bersemangat lagi dalam mengikuti pembelajaran.

2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran. Secara harfiah media berarti tengah, pengantar atau perantara yang berasal dari bahasa latin yaitu *medius*. Arsyad (2017:10) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa. Selanjutnya, Heinich (dalam Arsyad, 2017:3) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa informasi bertujuan instruksional. Sedangkan Cecep (2013:8) menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah dan memperlancar komunikasi antara guru dengan siswa agar pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil.

Gagne (dalam Sudiman, 2014:6) berpendapat media adalah berbagai jenis komponen yang ada dalam lingkungan siswa dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Sementara Briggs (dalam Sudiman, 2014:6) mengemukakan media adalah

alat fisik yang menyajikan pesan serta menarik siswa untuk belajar seperti: buku, film, kaset dan film bingkai.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat dimaknai bahwa media adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperjelas isi pesan yang akan disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik dan dapat membangkitkan minat dan motivasi bagi siswa. Agar media dapat membantu proses pembelajaran ada beberapa ciri-ciri media pembelajaran yang harus digunakan.

2.1.3.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Arsyad (2017:6) yaitu: 1) memiliki pengertian fisik atau disebut *hardware* (perangkat keras); 2) mempunyai pengertian nonfisik atau disebut *software* (perangkat lunak); 3) penekanan terdapat pada *visual* dan *audio*; 4) alat bantu proses belajar di dalam maupun di luar kelas; 5) digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa; 6) dapat digunakan secara massal, kelompok besar dan kelompok kecil atau perorangan; 7) sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Selanjutnya, Gerlach dan Erly (dalam Arsyad 2014:17-18) mengemukakan tiga ciri media pendidikan, antara lain:

a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif berarti bahwa media dapat merekam, menyimpan, melestarikan bahkan merekonstruksi suatu objek atau peristiwa yang terjadi. Suatu objek atau peristiwa dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti

fotografi, video *tape*, disket komputer dan film. Suatu obyek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera dapat dengan mudah diproduksi kapan saja diperlukan.

b. Ciri Manipulatif

Media dapat memiliki ciri manipulatif yaitu dapat menyajikan peristiwa yang berlangsung dalam kurun waktu yang lama hanya dengan waktu beberapa menit menggunakan teknik pengambilan gambar *time lapse recording*.

c. Ciri Distributif

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

Berdasarkan pemaparan ahli diatas, ciri-ciri media pembelajaran yaitu: (1) berupa *software* dan *hardware*; (2) alat peraga dalam proses pembelajaran; (3) dapat digunakan secara massal; (4) merupakan alat komunikasi dalam pembelajaran; (5) media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulatif dan distributif. Dengan berbagai ciri yang dimiliki dalam media pembelajaran akan diketahui fungsi media pembelajaran.

2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari fungsinya dalam proses pembelajaran. Hamalik (dalam Arsyad, 2017:19) mengemukakan dengan menggunakan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat

yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2017:6) fungsi media pembelajaran dalam proses pengajaran sebagai berikut: (1) alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pembelajaran; (2) alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya; dan (3) sumber belajar bagi siswa, media yang berisi bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok.

Daryanto (2016:5) menyebutkan ada empat kegunaan media pembelajaran, yaitu: 1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, 3) menimbulkan semangat belajar karena siswa berinteraksi langsung dengan sumber belajar, 4) siswa dapat mengembangkan bakat dan kemampuan visual, auditori maupun kinestiknya karena siswa belajar dengan mandiri.

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah semangat dan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang diajarkan. Selain itu, dengan menggunakan media penyajian materi pembelajaran lebih variatif dan tidak hanya secara teoritis, melainkan siswa dapat mengamati bentuk dan gambar secara langsung dari materi pembelajaran yang disajikan oleh guru (Minto Santoso, 2015:150).

Media pembelajaran merupakan alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan bagi siswa (Noening Andrijati, 2014:124).

Berdasarkan pendapat tersebut, media memiliki banyak fungsi, antara lain adalah sebagai alat bantu mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif. Agar kualitas pembelajaran meningkat, perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi supaya tercapai hasil yang diharapkan, sehingga dapat diketahui manfaat dari penggunaan media yang telah digunakan.

2.1.3.4 Manfaat Media Pembelajaran

Selain mempunyai fungsi tertentu media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2017:28) menyebutkan manfaat media dalam proses belajar siswa antara lain: 1) pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar siswa; 2) bahan pengajaran lebih jelas dan lebih mudah dipahami siswa; 3) metode yang digunakan lebih bervariasi; dan 4) siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Selanjutnya, Cecep (2013:23) mengemukakan manfaat praktis penggunaan media pembelajaran yaitu: 1) memperjelas penyajian pesan dan informasi; 2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa; 3) mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu; 4) memberikan pengalaman yang sama kepada siswa serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Dapat dimaknai bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperjelas materi, menumbuhkan minat dan motivasi siswa, siswa terlibat aktif dalam pembelajaran dan memudahkan dalam memahami materi. Pemanfaatan penggunaan media juga perlu disesuaikan dengan

kebutuhan dalam pembelajaran, kemudian disesuaikan dengan materi pembelajaran untuk selanjutnya dapat dipilih jenis media pembelajaran apa yang tepat untuk digunakan.

2.1.3.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran sangatlah beragam karena disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Sundayana (2014:13-14) menyebutkan media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi bergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, antara lain:
 - a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, seperti radio dan rekaman suara.
 - b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, seperti film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, grafis dan sebagainya.
 - c. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide dan sebagainya.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, antara lain:
 - a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
 - b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film dan video.
3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, antara lain:
 - a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip dan transparansi.

- b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan dan radio.

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow (Arsyad, 2017:35) dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1. Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, slides dan film trips.
- b. Visual yang tidak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info dan papan-bulu.
- c. Audio seperti rekaman piringan dan pita kaset.
- d. Penyajian multimedia seperti *slide plus* suara (tape) dan *multi-image*.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video.
- f. Cetak seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah dan lembaran lepas (*hand-out*).
- g. Permainan seperti teka-teki, simulasi dan permainan papan.
- h. Realita seperti model, *specimen* (contoh) dan manipulatif.

2. Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen dan kuliah jarak jauh.
- b. Media berbasis mikropocessor seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia* dan *compact (video) disc*.

Beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar di Indonesia menurut Sudiman (2014:28-81) yaitu.

1. Media Grafis

Banyak jenis media grafis, antara lain: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel dan papan buletin.

2. Media Audio

Beberapa jenis media audio, antara lain: radio, alat perekam pita magnetik dan laboratorium bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Beberapa jenis media proyeksi diam, antara lain: film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), media transparasi, proyektor tak tembus pandang, mikrofilm, film, film gelang, televisi, video, permainan dan simulasi.

Jenis media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa akan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan agar siswa terlibat secara aktif adalah jenis media permainan yang mengarah pada pendidikan (Nursiwi Nugraheni, 2017:143)

Secara garis besar media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio dan media audiovisual. Dari berbagai jenis media pembelajaran tersebut dalam memilih media pembelajaran harus memenuhi prinsip dalam pemilihan media pembelajaran.

2.1.3.6 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Kualitas media pembelajaran yang digunakan guru merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran di kelas (Fakhrudin, 2017:106). Maka dari itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam

pemilihan media pembelajaran. Prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut: 1) visual dibuat sesederhana mungkin; 2) untuk menekankan informasi sasaran; 3) menggunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi; 4) mengulangi sajian visual dan melibatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat; 5) menggunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep; 6) menghindari visual yang tak berimbang; 7) menekankan kejelasan dan ketepatan; 8) visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca; 9) diagram digunakan untuk mempelajari materi yang kompleks; 10) dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus; 11) unsur pesan dalam visual harus ditonjolkan untuk mempermudah pengolahan informasi; 12) keterangan gambar harus disiapkan untuk menambah informasi; 13) warna harus realistis (Arsyad, 2017:89-91).

Berdasarkan paparan di atas, prinsip umum penggunaan media berbasis visual menekankan pada beberapa aspek yaitu mengutamakan kesederhanaan dan komponen-komponen penyusun media seperti warna, *caption* dan garis diatur sedemikian rupa guna memudahkan peserta didik untuk menerima informasi. Setelah memahami prinsip pemilihan media ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran.

2.1.3.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran harus diperhatikan beberapa kriteria agar penyampaian materi lebih mudah dipahami oleh siswa. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem pengajaran secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan

dalam memilih media antara lain: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat; praktis, luwes dan bertahan; guru terampil dalam menggunakannya; pengelompokkan sasaran dan mutu teknis (Arsyad, 2017:74-76).

a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai

Media dipilih sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu pada tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Tepat

Dalam pemilihan media harus tepat sesuai dengan isi dari pembelajaran apakah pelajaran tersebut berisi fakta, konsep, prinsip atau generalisasi.

c. Praktis, luwes dan bertahan

Jika tidak tersedia waktu, dana atau sumber daya lainnya untuk memproduksi media, tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru. Selanjutnya media dapat digunakan di manapun dan kapanpun serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

d. Guru terampil dalam menggunakannya

Apapun media yang digunakan guru harus mampu menggunakannya. Nilai dan manfaat media ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

e. Pengelompokkan sasaran

Dalam penggunaannya media harus sesuai sasaran. Karena media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.

f. Mutu teknis

Mutu teknis berarti media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Sudjana dan Riva'i (2017:5) menyebutkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran perlu memerhatikan beberapa kriteria, yaitu: 1) ketepatannya dengan tujuan pengajaran, 2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, 3) kemudahan memperoleh media, 4) keterampilan guru dalam menggunakannya, 5) tersedia waktu untuk menggunakannya, 6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Pemilihan media yang tepat dapat mengefektifkan proses pembelajaran. Untuk itu, diperlukan perencanaan yang baik dalam memilih media pembelajaran. Media yang digunakan harus selaras dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai serta kemampuan mental yang dimiliki siswa (Farid Ahmadi, 2017:128).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli, dalam pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, isi pelajaran, bersifat praktis, luwes dan bertahan. Selain itu harus sesuai dengan pengelompokkan sasaran dan taraf berpikir siswa, yang terpenting adalah guru dapat menggunakannya dan sesuai dengan kemampuan siswa. Setelah memahami kriteria pemilihan media guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam mengajar.

Adapun kriteria pemilihan media pembelajaran yang digunakan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia menggunakan indikator pada tabel berikut.

Tabel 2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia

Aspek yang dinilai	Indikator	Keterangan
Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2017:74).	Dalam pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran sehingga dapat mengembangkan ranah afektif, kognitif dan psikomotorik siswa.
Kesesuaian media dengan materi	Dukungan terhadap isi pembelajaran (Sudjana dan Riva'i, 2017:5).	Materi rumah adat yang terdapat dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia disajikan secara runtut dan sistematis sehingga dapat mudah dipahami oleh siswa.
	Sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sudjana dan Riva'i, 2017:5)	Materi rumah adat yang terdapat dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia sesuai dengan taraf berpikir siswa kelas IV SD.
	Gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan (Arsyad, 2017:21)	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia sesuai dengan materi rumah adat dan dapat membantu siswa memahami materi.
Pemakaian	Praktis, luwes dan tahan lama (Arsyad, 2017:74).	Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia praktis, dapat digunakan kembali dan tahan lama sehingga materi rumah adat dapat diterima dengan mudah.
	Guru terampil dalam menggunakannya (Arsyad, 2017:74).	Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia mudah digunakan oleh guru dan siswa dan dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas dan lengkap.
	Memperjelas pesan agar tidak verbalistik (Daryanto, 2013:5).	Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dapat digunakan untuk menjelaskan materi rumah adat.
Interaktifitas	Menimbulkan gairah belajar dan berinteraksi langsung antara peserta didik dan sumber belajar (Daryanto, 2013:5).	Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia mampu menarik perhatian siswa dan memberikan komunikasi dua arah secara interaktif.
Tampilan	Memenuhi persyaratan mutu teknis tertentu (Arsyad,	Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia memenuhi persyaratan

	2017:103-108).	tertentu yaitu: gambar jelas sesuai dengan materi rumah adat, kombinasi teks dan gambar yang terpadu, tampilan <i>background</i> tidak mengganggu materi, tata letak tulisan dan gambar yang sesuai dan pemilihan jenis dan ukuran <i>font</i> mudah dibaca dengan jelas.
--	----------------	---

2.1.3.8 Pengembangan Media Pembelajaran

Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat dibutuhkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia (Rizki Apriyani, 2018: 111). Dengan melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Rubhan, 2017:179). Arsyad (2017:103) menyatakan dalam mengembangkan media ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan antara lain.

a. Kesederhanaan

Kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Pesan atau informasi harus disajikan sedemikian rupa agar mudah dibaca dan mudah dipahami. Kata-kata yang digunakan memakai huruf yang sederhana, tampilan yang tidak beragam dan kalimat harus jelas agar mudah dipahami.

b. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan antar elemen-elemen visual yang harus saling terkait dan menyatu sebagai satu keseluruhan sehingga dapat membantu pemahaman terhadap pesan dan informasi.

c. Penekanan

Dalam mengembangkan media tetap memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian anak melalui penggunaan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau ruang.

d. Keseimbangan

Keseimbangan mencakup dua macam yaitu keseimbangan formal (simetris) dan keseimbangan informal (asimetris). Keseimbangan simetris memberikan kesan yang statis sebaliknya keseimbangan asimetris memberikan kesan dinamis.

e. Garis

Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian anak. Fungsi garis adalah sebagai penuntun anak dalam mempelajari rangkaian konsep, gagasan makna atau isi materi yang disampaikan. Bentuk suatu garis tidak harus tegak lurus karena menyesuaikan penempatan elemen-elemen tersebut.

f. Bentuk

Bentuk yang aneh dan asing bagi anak dapat membangkitkan minat dan perhatian. Pemilihan berbagai bentuk unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi materi perlu diperhatikan.

g. Tekstur

Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan halus atau kasarnya permukaan. Tekstur digunakan untuk penekanan, aksentuasi atau pemisah serta menambah kesan keterpaduan dari suatu unsur seperti halnya warna.

h. Warna

Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan atau untuk membangun keterpaduan, warna juga dapat mempertinggi tingkat realisme objek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan persamaan dan perbedaan dan menciptakan respon emosional tertentu. Arsyad (2017:108), mengemukakan ada tiga hal penting yang harus diperhatikan ketika menggunakan warna, yaitu: (1) pemilihan warna khusus (merah, ungu, biru dan sebagainya), (2) nilai warna (tingkat ketebalan dan ketipisan warna itu dibanding dengan unsur lain dalam visual tersebut), (3) intensitas atau kekuatan warna itu untuk memberikan dampak yang diinginkan.

Berdasarkan paparan di atas, pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Adapun prinsip pengembangan media pembelajaran berbasis visual meliputi delapan aspek, yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur dan warna. Kedelapan prinsip tersebut saling terkait, sehingga dapat mengembangkan media yang efektif dan efisien

2.1.4 Hakikat Pembelajaran IPS di SD

2.1.4.1 Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang kehidupan dalam bermasyarakat. Menurut Sapriya (2017:7) IPS merupakan salah satu nama pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran sejarah, geografi dan ekonomi serta pelajaran ilmu sosial lainnya. Selanjutnya oleh Susanto (2016:137), IPS adalah ilmu yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik. Masih menurut Susanto, hakikat IPS adalah untuk mengembangkan pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negaranya.

Dari beberapa pengertian di atas dapat dimaknai bahwa IPS merupakan bidang studi yang mempelajari tentang masyarakat termasuk lingkungannya serta masalah-masalah yang terjadi di masyarakat yang disesuaikan dengan ruang lingkup materi IPS itu sendiri.

2.1.4.2 Ruang Lingkup IPS

Berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan ruang lingkup materi pada muatan IPS di pendidikan dasar meliputi: 1) aspek manusia, tempat, dan lingkungan meliputi wilayah geografis tempat tinggal bangsa Indonesia, konektivitas dan

interaksi sosial kehidupan bangsa di wilayah negara Indonesia, konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia, konektivitas antar ruang dan penanggulangan permasalahan lingkungan hidup secara bijaksana dalam kehidupan bangsa Indonesia; (2) aspek waktu, keberlanjutan, dan perubahan meliputi perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dalam waktu sejak masa praaksara hingga masa Islam, perkembangan kehidupan bangsa Indonesia dari masa penjajahan, masa pergerakan kemerdekaan sampai awal reformasi dalam menegakkan dan membangun kehidupan berbangsa dan bernegara; (3) aspek sistem sosial dan budaya meliputi norma, lembaga, dan politik dalam kehidupan sosial dan budaya bangsa Indonesia; kehidupan manusia dan kelembagaan sosial, ekonomi, pendidikan, dan budaya masyarakat dan bangsa Indonesia; dan (4) aspek perilaku ekonomi dan kesejahteraan meliputi kehidupan ekonomi masyarakat Indonesia yang bertanggung jawab, kehidupan perekonomian masyarakat dan negara Indonesia sebagai perwujudan rasa nasionalisme (Permendikbud nomor 21, 2016). Keempat ruang lingkup IPS tersebut memiliki tujuan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

2.1.4.3 Tujuan Pembelajaran IPS di SD

IPS merupakan salah satu muatan pembelajaran yang mengkaji tentang manusia dan dunianya. Pembelajaran IPS sangat penting dan diperlukan bagi siswa. Hal tersebut dikarenakan, pembelajaran IPS dapat digunakan untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi masalah sosial dalam kehidupan (Mei Purwanti, 2015:28). Selanjutnya, karena muatan pembelajaran IPS memfokuskan

pada manusia dan lingkungan di sekitarnya, maka tujuan dari pembelajaran IPS adalah mempersiapkan siswa supaya menjadi warga negara yang baik, demokratis serta bertanggungjawab (Waruh Arga, 2015:33).

Adapun tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah agar siswa dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Supaya tujuan tersebut dapat tercapai, guru hendaknya menyampaikan materi pembelajaran melalui model, metode dan teknik yang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa (Tri Astutik, 2013:1).

Selanjutnya Nur Hadi (dalam Susanto, 2016:146) menyebutkan bahwa ada empat tujuan pendidikan IPS, yaitu *knowledge*, *skill*, *attitude* dan *value*. *Pertama*, *knowledge*, sebagai tujuan utama dari pendidikan IPS yaitu membantu para siswa untuk mengenal diri mereka sendiri dan lingkungannya, dan mencakup geografi, sejarah, politik, ekonomi dan sosiologi psikologi. *Kedua*, *skill*, yang mencakup keterampilan berpikir (*thinking skills*). *Ketiga*, *attitudes*, yang terdiri atas tingkah laku berpikir (*intellectual behavior*) dan tingkah laku sosial (*social behavior*). *Keempat*, *value*, yaitu nilai yang terkandung di dalam masyarakat yang diperoleh dari lingkungan masyarakat maupun lembaga pemerintahan, termasuk di dalamnya nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antarbangsa dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar menekankan pada aspek 1) pengetahuan untuk mengenali diri mereka sendiri dan lingkungannya, 2) sikap peka dan kritis terhadap permasalahan yang terjadi di lingkungannya dan ikut berperan aktif untuk

membantu menyelesaikannya, 3) bertingkah laku baik dalam pikiran maupun perbuatan, 4) mampu berkomunikasi dengan baik dengan lingkungannya, dan 5) memiliki nilai terhadap kehidupannya yaitu nilai kepercayaan, nilai ekonomi, pergaulan antarbangsa dan ketaatan kepada pemerintah dan hukum. Dari berbagai tujuan pembelajaran IPS diharapkan siswa memiliki keterampilan dasar IPS.

2.1.4.4 Keterampilan Dasar IPS

Terdapat beberapa keterampilan yang harus dimiliki dan dikembangkan kepada siswa dalam pembelajaran IPS (Sapriya, 2017:51), yaitu:

1. Keterampilan meneliti, diperlukan untuk mengumpulkan dan mengolah data. Secara umum penelitian mencakup sejumlah aktivitas sebagai berikut:
 - a. mengidentifikasi dan mengungkapkan masalah atau isu;
 - b. mengumpulkan data dan mengolah data;
 - c. menafsirkan data;
 - d. menganalisis data;
 - e. menilai bukti-bukti yang ditemukan;
 - f. menyimpulkan;
 - g. menerapkan hasil temuan dalam konteks yang berbeda;
 - h. membuat pertimbangan nilai.
2. Keterampilan berpikir, keterampilan ini berguna terhadap pemecahan masalah dan partisipasi dalam kehidupan masyarakat secara efektif. Keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran aktif di kelas. Beberapa keterampilan berpikir yang perlu dikembangkan oleh guru dikelas untuk para siswa meliputi:

- a. mengkaji dan menilai data secara kritis;
 - b. merencanakan;
 - c. merumuskan faktor sebab dan akibat;
 - d. memprediksi hasil dari sesuatu kegiatan atau peristiwa;
 - e. menyarankan apa yang akan ditimbulkan dari suatu peristiwa atau perbuatan;
 - f. curah pendapat (*brainstorming*);
 - g. berspekulasi tentang masa depan;
 - h. menyarankan berbagai solusi alternatif;
 - i. mengajukan pendapat dan perspektif yang berbeda.
3. Keterampilan berpartisipasi sosial
- Dalam pembelajaran IPS, siswa perlu belajar tentang interaksi dan kerjasama dengan orang lain. Kemampuan bekerja dalam kelompok sangat penting karena dalam kehidupan bermasyarakat begitu banyak orang yang menggantungkan hidup melalui kelompok. Berikut keterampilan partisipasi sosial yang perlu diajarkan kepada peserta didik, diantaranya:
- a. mengidentifikasi akibat dari perbuatan dan pengaruh ucapan terhadap orang lain;
 - b. menunjukkan rasa hormat dan perhatian kepada orang lain;
 - c. berbagi tugas dan pekerjaan dengan orang lain;
 - d. berbuat efektif sebagai anggota kelompok;
 - e. mengambil berbagai peran kelompok;
 - f. menyesuaikan kemampuan dengan tugas yang harus diselesaikan.

4. Keterampilan berkomunikasi, pengembangan keterampilan berkomunikasi merupakan bagian yang penting dari pendekatan pembelajaran IPS khususnya dalam inkuiri sosial. Setiap peserta didik perlu diberi kesempatan untuk mengungkapkan pemahaman dan perasaannya secara jelas, efektif dan kreatif.

2.1.4.5 Pembelajaran IPS di SD

Susanto (2016:139) berpendapat bahwa hakikat pendidikan IPS SD dikembangkan berdasarkan realita keadaan sosial budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara kritis kehidupan sosial disekitarnya serta mampu secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan baik di masyarakatnya, negara maupun dunia.

Susanto (2016:152) menambahkan bahwa dalam pendidikan IPS di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-7 tahun sampai 11-12 tahun. Piaget (dalam Susanto, 2014:152) usia 6-7 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual pada tingkatan kongkret operasional. Mereka memandang dunia sebagai suatu keseluruhan yang utuh dan menganggap tahun yang akan datang sebagai sesuatu yang masih jauh. Yang dipedulikan adalah masa sekarang (konkret), bukan masa depan yang belum mereka pahami (abstrak). Padahal materi IPS di SD penuh dengan pesan-pesan yang bersifat abstrak. Konsep seperti waktu, perubahan, kesinambungan, arah mata angin lingkungan, akulturasi, kekuasaan, demokrasi, nilai, peranan, permintaan atau

kelangkaan adalah konsep-konsep abstrak yang harus diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Supaya pembelajaran IPS berlangsung dengan optimal, hendaknya guru dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan siswa harus mengalami pembelajaran sendiri serta ikut aktif berpikir selama pembelajaran berlangsung. Apabila siswa terlibat secara langsung dalam pembelajaran, baik guru dengan siswa maupun antar siswa, maka pembelajaran akan menjadi optimal (Maria Ulfa, 2015:14).

Dapat dimaknai, bahwa pembelajaran IPS di sekolah dasar disajikan sesuai dengan kondisi yang ada di lingkungan peserta didik. Peserta didik dilatih berpikir kritis dan berperan aktif dalam lingkungan masyarakat sehingga dapat menjadi warga negara yang baik.

2.1.4.6 Muatan IPS di SD, Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku

Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran matematika dan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV. Muatan pembelajaran IPS dalam kurikulum 2013 disatukan dalam tema pembelajaran. Muatan pembelajaran IPS tersebut mempunyai kompetensi dasar yang sudah dijabarkan dalam lampiran Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, sebagai berikut.

Tabel 2.5 Pemetaan KI dan KD Ranah Kognitif

Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan)	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi. 3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomimasyarakat Indonesia 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa. 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Pada penelitian ini, materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media Ludo Pintar Indonesia adalah muatan IPS tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku pembelajaran 3 dengan kompetensi dasar 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang dan indikatornya sebagai berikut:

- 3.2.1 Menyebutkan nama rumah adat di Indonesia
- 3.2.2 Menjelaskan asal daerah masing-masing rumah adat di Indonesia
- 3.2.3 Menjelaskan bentuk masing-masing rumah adat di Indonesia
- 3.2.4 Menentukan bahan pembuat rumah adat di Indonesia

3.2.5 Menyebutkan keunikan dari masing-masing rumah adat di Indonesia

2.1.4.7 Materi Rumah Adat

Indonesia terdiri dari banyak sekali suku. Masing-masing memiliki bahasa, busana, kesenian bahkan rumah yang berbeda. Rumah khas dari berbagai suku di Indonesia disebut rumah adat atau rumah tradisional. Rumah adat adalah warisan budaya yang sangat berharga. Keragaman suku bangsa juga berpengaruh terhadap bentuk rumah adat. Bangunan rumah adat umumnya dibangun menyesuaikan kondisi alam di wilayah tersebut. Adanya keragaman bentuk rumah adat di Indonesia karena adanya kemampuan para nenek moyang sebagai arsitek yang andal. Tidak hanya unik, bentuk rumah adat mengandung makna dan simbol tertentu. Semua itu disesuaikan adat istiadat tiap-tiap daerah. Keragaman rumah adat di Indonesia sebagai berikut.

Tabel 2.6 Rumah Adat di Indonesia

No	Rumah Adat	Gambar
1.	<p>Aceh: Rumah Krong Bade</p> <p>Rumah adat krong bade juga dikenal dengan sebutan rumoh aceh. Rumah ini memiliki bentuk persegi panjang yang memanjang dari timur ke barat. Dinding rumahya terbuat dari kayu enau yang dihiasi dengan lukisan dan atapnya terbuat dari daun rumbia. Ukiran yang terdapat pada dinding rumah krong bade bervariasi, sesuai dengan kondisi ekonomi pemilik rumah.</p> <p>Pintu rumah krong bade biasanya lebih rendah dari tinggi orang dewasa. Ketika hendak memasuki rumah, orang dewasa harus merunduk. Makna merunduk adalah menghormati tuan rumah,</p>	

	siapapun, dan apapun kedudukannya.	
2.	<p>Sumatera Utara: Rumah Bolon</p> <p>Rumah adat bolon adalah rumah adat provinsi Sumatera Utara. Atap rumah bolon terbuat dari ijuk dan bentuknya menyerupai punggung kerbau yang melengkung. Atap ini dianggap sebagai sesuatu yang suci sehingga digunakan untuk menyimpan benda-benda pusaka.</p> <p>Dasar rumah dibangun hampir setinggi dua meter dari atas tanah. Bagian bawah rumah berfungsi sebagai kandang hewan ternak. Terdapat hiasan yang dipasang di badan rumah yang dinamakan ipon. Ipon berfungsi untuk menolak bala.</p>	
3.	<p>Sumatera Barat: Rumah Gadang</p> <p>Rumah gadang artinya rumah besar. Nama lain dari rumah gadang adalah rumah bagonjong atau rumah baanjuang. Rumah gadang memiliki fungsi diantaranya tempat tinggal, tempat merawat orang sakit dan tempat menyelenggarakan acara adat.</p> <p>Atap rumah gadang menyerupai tanduk kerbau yang dibuat dari bahan ijuk. Posisi tiang dan dinding rumah miring keluar. Menurut kepercayaan, ini dikarenakan kebanyakan masyarakatnya adalah pelaut sehingga mereka membuat rumah dengan cara yang sama seperti membuat kapal. Bagian depan rumah penuh ukiran warna-warni. Di halaman depan rumah gadang biasanya terdapat dua lumbung padi yang disebut dengan rangkiang.</p>	

<p>4.</p>	<p>Riau: Selaso Jatuh Kembar</p> <p>Rumah selaso jatuh kembar artinya rumah yang memiliki dua selasar (selaso, salaso) yang lantainya lebih rendah dari ruang tengah. Rumah adat selaso jatuh kembar berfungsi sebagai tempat musyawarah adat.</p> <p>Rumah ini bisa disebut dengan rumah panggung karena memiliki kolong. Terdiri dari beberapa tiang berjumlah genap. Tiang rumah tidak boleh disambung hingga ke ujung atas tiang dan menggunakan kayu keras seperti kayu kulim. Di puncak atap selalu ada hiasan kayu yang mencuat ke atas bersilangan, biasanya hiasan ini diberi ukiran yang disebut Salembayung atau Soluboyung yang mengandung makna pengakuan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.</p>	
<p>5.</p>	<p>Kepulauan Riau: Rumah Melayu Atap Limas Potong</p> <p>Rumah melayu atap limas potong memiliki tinggi rumah sekitar 1,5 meter. Dinding rumah terbuat dari susunan papan kayu warna coklat sementara atapnya berupa seng warna merah dengan bagian atap menyerupai sebuah limas potong. Rumah ini memiliki lima bagian utama, yaitu teras, ruang depan, tengah, belakang (tempat tidur), dan dapur.</p>	
<p>6.</p>	<p>Jambi: Rumah Panggung Kajang Leko</p> <p>Rumah panggung kajang leko adalah rumah adat yang memiliki struktur panggung dengan bentuk persegi panjang yang terbuat dari kayu. Bagian atap rumah panggung kajang leko bertumpuk dan</p>	

	<p>ujungnyanya melengkung ke atas menyerupai bentuk perahu. Bentuk atap seperti ini dinamakan lipat kajang.</p> <p>Awalnya, kajang leko adalah rumah suku Batin di Jambi yang kemudian diresmikan oleh pemerintah sebagai rumah adat Jambi. Rumah kajang leko dihiasi motif aneka bunga untuk melambangkan wilayah Jambi yang subur dan terdapat banyak tanaman. Diantaranya terdapat motif bungo tanjung dan motif bungo jeruk.</p>	
7.	<p>Bengkulu: Rumah Bubugan Lima</p> <p>Nama rumah adat bubugan lima ini diambil dari bentuk bubugan atapnya. Rumah bubugan lima umumnya terbuat dari kayu medang kemuning. Adapun bagian lantai rumah bubugan lima ini terbuat dari papan. Atap rumah tersusun dari bahan ijuk yang biasa disebut dengan sirap.</p> <p>Bagian depan rumah terdapat tangga. Jumlah anak tangga dibuat ganjil sesuai dengan adat dan kepercayaan setempat.</p>	
8.	<p>Sumatera Selatan: Rumah Limas</p> <p>Rumah limas memiliki atap berbentuk limas yang berarti lima dan emas, melambangkan keagungan, kerukunan, kesopanan, keamanan dan kemakmuran. Rumah limas ini dibangun dari kayu tembesu, kayu unglan dan kayu seru. Rumah limas ini sangat luas dan seringkali digunakan sebagai tempat berlangsungnya hajatan atau acara adat. Luasnya mulai dari 400-1000m².</p>	

9.	<p>Bangka Belitung: Rumah Rakit</p> <p>Rumah rakit adalah rumah yang dibangun di atas sungai dan mirip seperti rakit. Dibangun di atas sungai karena dahulu sungai dianggap sebagai sumber mata pencaharian dan sumber makanan bagi masyarakat.</p> <p>Bahan utama rumah rakit adalah bambu manyan yaitu jenis bamboo yang berfungsi sebagai pelampung rumah rakit. Bahan dinding rumah rakit ialah papan kayu, sedangkan atapnya terbuat dari kulit, semacam daun yang dianyam.</p>	
10.	<p>Lampung: Rumah Nuwou Sesat</p> <p>Rumah adat nowou sesat merupakan balai adat di Lampung yang digunakan pemuka adat untuk bermusyawarah. Sebagian besar materialnya terbuat dari papan kayu. Dahulu rumah nuwou sesat beratap anyaman ilalang.</p> <p>Bagian-bagian yang terdapat pada bangunan ini adalah ijan geladak (tangga masuk yang dilengkapi dengan atap yang disebut Rurung Agung), anjungan (serambi, biasa digunakan untuk pertemuan kecil), pusiban (ruang tempat musyawarah resmi), ruang tetabuhan (tempat menyimpan alat musik tradisional), dan ruang gajah merem (tempat istirahat bagi para tetua).</p> <p>Ciri khas rumah ini adalah hiasan tiga payung besar di atap berwarna merah, kuning dan putih yang melambangkan tingkat pemuka adat.</p>	

11.	<p>Jawa Barat: Rumah Kasepuhan</p> <p>Rumah adat kasepuhan disebut juga dengan keraton kasepuhan. Terdapat dua pintu gerbang, yang pertama terletak di sebelah utara yang biasa disebut kreteg pangrawit sedangkan yang kedua berada di selatan kompleks yang disebut lawang sanga. Dahulu rumah ini merupakan tempat tinggal raja-raja kesultanan Cirebon.</p>	
12.	<p>Banten: Rumah Baduy</p> <p>Rumah baduy bentuknya sederhana terbuat dari bambu dan hanya terdiri dari dinding dan lantai, tanpa jendela. Atapnya terbuat dari ijuk dan daun kelapa. Karena keadaan tanah yang tidak rata, masyarakat baduy menggunakan batu kali untuk menopang rumah mereka. Tinggi rendahnya tumpukan batu tergantung pada tinggi rendahnya permukaan tanah.</p> <p>Seluruh rumah adat baduy menghadap ke utara dan selatan. Secara adat, masyarakat Baduy tidak diperkenankan membangun rumah menghadap ke timur ataupun ke barat.</p>	
13.	<p>DKI Jakarta: Rumah Kebaya</p> <p>Rumah adat DKI Jakarta disebut rumah kebaya karena atapnya menyerupai pelana yang dilipat apabila dilihat dari samping akan nampak seperti lipatan kebaya. Pondasi rumah kebaya dibangun menggunakan batu, dinding dan tiangnya menggunakan kayu, atapnya menggunakan genting atau atep (alang-alang yang disusun).</p> <p>Keunikan rumah kebaya ada pada bentuk terasnya yang luas. Teras tersebut berguna untuk</p>	

	<p>menjamu tamu dan menjadi tempat bersantai keluarga. Keunikan lainnya terletak pada pintu dan jendela. Pintu dan jendela mempunyai jalusi, yaitu lubang angin yang disusun secara horizontal biasanya dicat dengan warna kuning dan hijau.</p>	
14.	<p>Jawa Tengah: Rumah Joglo</p> <p>Rumah joglo adalah rumah adat Jawa Tengah yang terbuat dari kayu jati. Ciri khas rumah joglo secara umum yaitu memiliki pekarangan yang luas dan lapang tanpa dibatasi oleh sekat, bangunannya panjang, memiliki tiga pintu depan dan atapnya berbentuk tajug yang menyerupai bentuk gunung, ditopang oleh empat tiang utama yang disebut Soko Guru.</p> <p>Rumah joglo terdiri dari tiga bagian utama yaitu pendopo, pringgitan dan omah dalem atau omah njero. Pendopo berfungsi sebagai tempat bersantai dan menerima tamu.</p>	
15.	<p>D.I Yogyakarta: Rumah Joglo</p> <p>Selain di Jawa Tengah, rumah joglo juga merupakan rumah adat Daerah Istimewa Yogyakarta. Adanya keterikatan budaya dengan Jawa Tengah bentuk rumah adat keduanya tidak jauh berbeda.</p> <p>Bangunan joglo ini berbentuk persegi yang terdiri dari pendapa, pringgitan, omah jero. Ciri khas dari bangunan joglo adalah menggunakan blandar bersusun melebar ke atas yang disebut blandar tumpangsari.</p>	

16.	<p>Jawa Timur: Rumah Joglo Situbondo</p> <p>Rumah adat joglo situbondo mempunyai kemiripan dengan rumah adat dari Jawa Tengah dan DIY. Dalam rumah adat situbondo hanya ada dua ruang utama yaitu pendopo dan ruang belakang saja.</p> <p>Rumah joglo situbondo umumnya terbuat dari kayu jati. Sebelum memasuki ruang utama terdapat makara atau selur gulung yaitu sebuah pintu yang memiliki sebuah hiasan yang dipercaya dapat mengusir hal-hal negative di dalam rumah. Arah dan hadap rumah joglo situbondo adalah bagian depan menghadap himpunan air (bandaran agung) dan bagian belakang membelakangi dataran tinggi, bukit, atau gunung.</p>	
17.	<p>Kalimantan Barat: Rumah Panjang</p> <p>Rumah panjang ini berbentuk rumah panggung. Ukurannya sangat besar, yaitu memiliki panjang sekitar 180 meter dengan lebar 6-8 meter dan terdapat sekitar 50 ruangan di dalamnya. Ruangan-ruangan ini umumnya dihuni oleh banyak keluarga. Keseluruhan material rumah dari rumah ini terbuat dari bahan dasar kayu ulin, yaitu kayu khas pulau Kalimantan yang kuat dan tidak mudah lapuk. Atap rumah panjang terbuat dari ijuk atau genting tanah.</p>	
18.	<p>Kalimantan Tengah: Rumah Betang</p> <p>Panjang rumah betang bisa mencapai panjang 150 meter dengan lebar 30 meter dan tinggi 3 meter. Rumah betang dihuni oleh 40-50</p>	

	<p>kepala keluarga. Tiap keluarga menempati satu ruang. Di depan kamar-kamar yang memanjang terdapat ruang terbuka. Ruangan ini digunakan untuk kegiatan bersama, seperti musyawarah, upacara adat dan bersantai. Di belakang tiap kamar terletak dapur.</p> <p>Di halaman rumah, biasanya terdapat sinding (tempat menyimpan jenazah), sapundu (patung untuk mengikat hewan sesembahan) dan petahu (tempat tulang belulang).</p>	
19.	<p>Kalimantan Utara: Rumah Baloy</p> <p>Rumah baloy merupakan rumah adat yang berbentuk rumah panggung dengan bahan keseluruhan terbuat dari kayu ulin. Rumah baloy umumnya dilengkapi dengan berbagai macam ukiran-ukiran khas daerah pesisir. Bangunan rumah baloy menghadap ke utara dengan pintu utamanya menghadap ke selatan.</p>	
20.	<p>Kalimantan Timur: Rumah Lamin</p> <p>Rumah lamin dari Kalimantan Timur memiliki panjang mencapai 200 meter. Ketinggian kolong rumah sekitar 3 meter dari atas tanah.</p> <p>Di atap rumah banyak diletakkan ukiran-ukiran. Rumah lamin dicat dengan warna kuning, merah, biru, dan putih. Kuning melambangkan kewibawaan, merah melambangkan keberanian, biru melambangkan kesetiaan dan putih melambangkan kebersihan jiwa. Di halaman depan rumah diletakkan patung-patung yang dinamakan sambag lawing. Kemudian terdapat tiang kayu tinggi yang disebut blontang, fungsinya untuk mengikat binatang korban dalam upacara adat.</p>	

21.	<p>Kalimantan Selatan: Rumah Banjar Bubungan Tinggi</p> <p>Ciri khas rumah adat ini adalah mempunyai atap yang membumbung tinggi. Rumah adat bubungan tinggi dibuat dari bahan kayu. Pada bagian serambi, terdapat pagar berukir yang disebut kandang rasi. Dahulu rumah bubungan tinggi merupakan bentuk rumah di dalam keraton banjar.</p> <p>Ukuran rumah bubungan tinggi diukur menggunakan jengkal atau depa pemilik rumah dan harus ganjil sehingga tiap rumah memiliki ukuran yang berbeda-beda.</p>	
22.	<p>Bali: Rumah Gapura Candi Bentar</p> <p>Rumah adat bali disebut rumah gapura candi bentar karena memiliki gapura di bagian depan rumah yang disebut dengan gapura candi bentar. Rumah adat bali umumnya dihiasi dengan ukiran dan patung-patung sebagai simbol keagamaan.</p> <p>Pada awalnya, rumah gapura candi bentar merupakan kompleks yang terdiri dari beberapa bangunan yang memiliki fungsi berbeda-beda, diantaranya untuk tempat tinggal, tempat menerima tamu dan tempat beribadah. Di tengah-tengah kompleks terdapat halaman.</p>	
23.	<p>Sulawesi Utara: Rumah Walewangko</p> <p>Rumah walewangko disebut juga rumah pewaris. Memiliki dua tangga di bagian depan rumah. Tangga sebelah kanan untuk masuk dan tangga sebelah kiri untuk keluar.</p> <p>Rumah walewangko dihiasi dengan ornamen ular hitam sebagai simbol kewaspadaan dan ornamen</p>	

	burung manguni yang dipercaya dapat meramal peristiwa alam.	
24.	<p>Gorontalo: Rumah Adat Doloupa</p> <p>Rumah adat doloupa biasanya digunakan untuk musyawarah oleh masyarakat Gorontalo. Rumah adat ini mempunyai struktur panggung dengan beberapa tiang atau pilar yang berukir. Bagian rumah doloupa terbuat dari papan kayu kecuali pada bagian atap yang terbuat dari jerami berkualitas yang dianyam.</p>	
25.	<p>Sulawesi Tengah: Rumah Tambi</p> <p>Rumah tambi apabila dilihat dari depan tampak seperti segitiga. Tidak ada ruangan khusus di dalamnya. Penghuni tidur dan menyimpan barang-barang di sepanjang tepi dinding. Dapurnya terletak di tengah rumah. Atap rumah tambi juga berfungsi sebagai dinding rumah. Rumah pemilik bangsawan dan rakyat biasa dibedakan dengan menggunakan tanduk kerbau. Rumah bangsawan memiliki tanduk kerbau yang dipasang di bubungan atap rumahnya.</p>	
26.	<p>Sulawesi Barat: Rumah Boyang</p> <p>Rumah boyang adalah rumah adat masyarakat suku Mandar yang menjadi mayoritas penduduk Sulawesi Barat. Rumah boyang merupakan rumah panggung dan mempunyai tiang balok berukuran besar. Atap rumah bayong memiliki bentuk pelana yang memanjang dari bagian depan ke bagian belakang menutupi rumah.</p> <p>Rumah boyang dibangun menghadap ke arah timur atau ke arah matahari terbit. Rumah adat ini dihiasi oleh beberapa ornamen, baik itu pada bagian atap, dinding, dan</p>	

	tangga.	
27.	<p>Sulawesi Selatan: Rumah Adat Tongkonan</p> <p>Tongkonan artinya tempat duduk-duduk atau berkumpul. Rumah adat tongkonan melengkung seperti bentuk perahu atau tanduk kerbau. Semua rumah tongkonan berjejer menghadap ke utara. Di depan rumah, ditempel kepala-kepala kerbau bekas upacara adat. Di tiang-tiang utama, tanduk kerbau dipasang memanjang ke atas. Semakin banyak tanduk kerbau yang dipasang, semakin tinggi kedudukan pemilik rumah.</p> <p>Ornamen rumah tongkonan terdiri dari warna hitam yang melambangkan kematian dan kegelapan, kuning yang melambangkan anugerah, merah yang melambangkan kehidupan manusia, dan putih yang melambangkan kesucian.</p>	
28.	<p>Sulawesi Tenggara: Rumah Banua Tada</p> <p>Pada rumah banua tada terdapat tiang yang terbuat dari bahan kayu bulat yang ditumpangkan dibagian atas pandasi batu. Bagian lantai dan dinding umumnya terbuat dari papan kayu jati yang disusun dengan menggunakan teknik kunci tanpa dipaku. Sementara atapnya terbuat dari daun rumbia.</p> <p>Rumah banua tada terdiri dari beberapa jenis, salah satunya malige yang dipakai oleh sultan. Rumah banua tada malige memiliki 4 tingkat lantai. Lantai pertama berfungsi sebagai ruang tamu dan kamar tidur. Lantai kedua untuk kegiatan administrasi kerajaan. Lantai ketiga untuk aula. Lantai keempat berfungsi sebagai tempat pen-</p>	

	jemuran.	
29.	<p>Nusa Tenggara Barat: Rumah Dalam Loka Samawa</p> <p>Rumah adat ini memiliki dua bangunan bertingkat yang terbuat dari kayu jati. Pada zaman dahulu rumah dalam loka samawa digunakan sebagai istana raja dan ketua adat. Jalan masuk rumah ini menanjak dengan atap bersusun yang rendah. Tiang penopang rumah berjumlah 99 buah, melambangkan Asmaul Husna atau nama-nama Allah</p>	
30.	<p>Nusa Tenggara Timur: Rumah Sao Ata Mosa Lakitana</p> <p>Rumah sao ata mosa lakitana berbentuk panggung dan di bawahnya terdapat balai panjang tempat menerima tamu. Tiang-tiangnya berdiri pada landasan batu bedar sehingga tidak perlu ditanam dalam tanah. Terdapat suatu tempat suci untuk arwah nenek moyang yang selalu diberi saji pada saat-saat tertentu.</p> <p>Bangunan ini mempunyai bentuk persegi panjang dengan atap lancip mirip perahu terbalik. Tiangnya terbuat dari pohon lontar, enau, kayu hitam atau kayu besi dan memiliki bentuk bulat.</p>	
31.	<p>Maluku: Rumah Baileo</p> <p>Rumah baileo merupakan rumah adat panggung yang tidak berdinding. Atapnya terbuat dari daun sagu atau daun kelapa. Rumah adat ini ukurannya besar namun tidak dipakai sebagai tempat tinggal melainkan untuk musyawarah dan acara hiburan. Unikny di dalam salah satu ruangan rumah memiliki ruangan khusus untuk menyimpan benda-benda pusaka suci.</p>	

	<p>Ciri khas rumah baileo adalah adanya batu pamali di depan pintu masuk. Batu ini merupakan tempat untuk menyimpan sesaji.</p>	
32.	<p>Maluku Utara: Rumah Sasudu</p> <p>Rumah sasudu digunakan untuk tempat pertemuan, menyelesaikan masalah, melaksanakan upacara adat, dan tempat merayakan panen raya.</p> <p>Tiang penopang rumah sasudu terbuat dari batang kayu sagu dan atapnya terbuat dari daun sagu yang dianyam. Ujung atap rumah bagian bawah dibuat pendek agar orang yang masuk menundukan kepala dan membungkukan badan yang menandakan setiap orang harus selalu patuh dan hormat terhadap semua aturan adat.</p>	
33.	<p>Papua Barat: Rumah Mod Aki Aksa</p> <p>Rumah mod aki aksa mempunyai tinggi sekitar 4-5 meter dan luas 8x6 meter. Rumah adat ini terdiri dari satu lantai yang terbuat dari kayu dan atapnya dibuat dari daun sagu atau jerami. Dinding-dinding rumah terbuat dari kulit pohon butksa. Biasanya rumah ini tertutup tanpa ada jendela untuk menjaga suhu dalam rumah tetap hangat ketika malam hari dan hanya memiliki pintu depan dan pintu belakang.</p> <p>Keunikan rumah adat mod aki aksa terletak pada jumlah tiang-tiang penyangga yang sangat banyak sehingga dijuluki rumah seribu tiang. Tiang penyangga ini berada di seluruh ruang di bawah tanah. Tiang-tiang ini terbuat dari kayu yang kokoh dengan tinggi yang beranekaragam.</p>	

<p>34.</p>	<p>Papua: Rumah Honai</p> <p>Rumah adat provinsi Papua adalah rumah honai. Dilihat dari fungsinya rumah honai dibedakan menjadi 3, yaitu rumah untuk pria (Honai), rumah untuk wanita (Ebei), serta rumah yang khusus digunakan bagi kandang hewan atau babi (Wamai).</p> <p>Rumah honai berbentuk bulat dengan atap berbahan daun jerami. Pintunya hanya ada satu dan tidak ada jendela. Tujuannya untuk menahan udara dingin pegunungan Papua. Di bagian tengah rumah terdapat perapian untuk menghangatkan badan.</p>	
------------	---	--

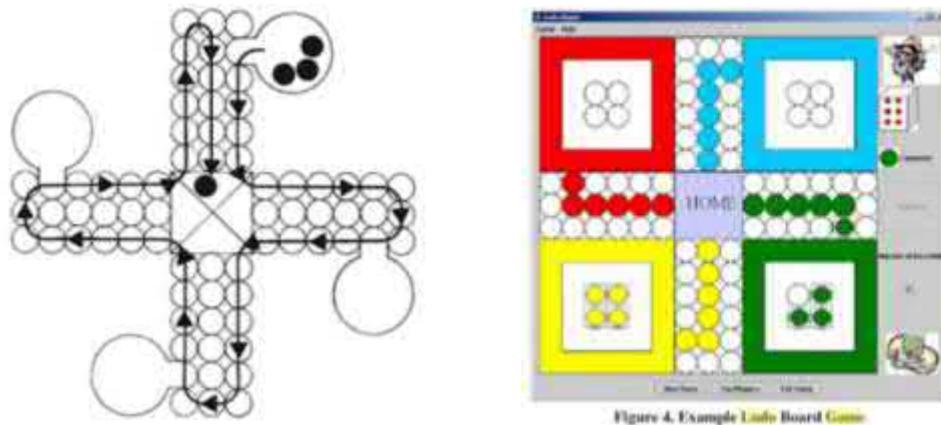
2.1.5 Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia

2.1.5.1 Pengertian Permainan Ludo

Ludo merupakan salah satu permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu dan sudah diwariskan secara turun-temurun. Permainan ini dimainkan oleh 2-4 anak, sehingga dapat meningkatkan interaksi antar pemain satu sama lain. Adapun manfaat dari permainan ludo yaitu: 1) melatih otak kiri anak untuk berpikir, 2) melatih anak untuk menyusun strategi supaya bisa mengalahkan lawan, 3) sebagai sarana dalam mengembangkan dan membentuk kemampuan otak kanan, 4) melatih anak untuk kerjasama dengan kelompoknya dan 5) melatih emosi anak (Sulis Afrianti dkk, 2018:54).

Dalam ASIAPAC BOOKS (2012:79) menyebutkan bahwa ludo adalah salah satu permainan papan di India yang ada sejak abad ke-6. Permainan ini dilakukan oleh 4 pemain dan membutuhkan dadu untuk memainkannya. Pemain

yang muda memulai melempar dadu untuk dapat memainkan “dayam” atau pionnya searah dengan arah jarum jam. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang dapat mengembalikan pemain lainnya ke rumahnya. Selanjutnya Asterie (1990:49) menyatakan bahwa ludo adalah versi sederhana dari *Pachisi* untuk anak-anak yang populer di Inggris di akhir abad ke-19 yang dimainkan dengan satu kematian dari 6 pion.



Gambar 2.1 Permainan Ludo

2.1.5.2 Cara Memainkan Permainan Ludo

Asterie (1990:49) menjelaskan tentang cara memainkan permainan ludo. Jumlah pemain dalam permainan ini yaitu 2, 3 atau 4 orang. Tujuan utama dari permainan ini adalah memindahkan empat bidak dengan aman ke area rumahnya. Alat yang digunakan dalam permainan ludo adalah papan dengan 4 sudut menyilang dengan *home base* atau kandang masing-masing. Di setiap sudut dari papan digunakan untuk pemain yaitu empat buah bidak. Tradisionalnya, papan ludo dan pion memakai warna merah, biru, hijau dan kuning. Cara bermain: 1) setiap pemain memilih warna bidak yang diinginkannya; 2) dadu dilempar untuk

melihat siapa yang mendapatkan dadu tertinggi maka akan mendapatkan putaran pertama; 3) bidak bergerak mengelilingi papan dari titik awal searah dengan arah jarum jam; 4) setiap pemain harus mendapatkan angka 6 pada dadu agar dapat menempatkan bidaknya di titik *start*; 5) jika bidak salah satu pemain mendarat ke tempat yang sudah ditempati lawan maka bidak lawan harus kembali ke *home base* atau kandang dan tidak bisa memasuki papan permainan sampai mendapatkan angka 6 pada dadu; 6) jika bidak sudah memasuki 5 kotak terakhir sebelum menuju rumah maka pemain selamat dari tangkapan lawan.

2.1.5.3 Permainan dalam Pembelajaran

Sudiman (2010:75) mengemukakan bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula. Sudiman juga menambahkan bahwa dalam setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama yaitu: 1) adanya pemain (pemain-pemain); 2) adanya lingkungan dimana para pemain berinteraksi; 3) adanya aturan main; dan 4) adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Permainan dalam pembelajaran akan meningkatkan perkembangan berpikir, emosional maupun sosial pada anak. Melalui kegiatan bermain dalam pembelajaran siswa akan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena proses pembelajaran memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Oleh sebab itu tugas guru yang utama sekali yaitu bisa menciptakan alat-alat permainan yang menarik dan menyenangkan bagi anak (Indah Pratiwi, 2018:139).

2.1.5.4 Kelebihan Media Permainan

Kelebihan media pendidikan permainan adalah sebagai berikut: 1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan yang menghibur dan menarik; 2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar; 3) permainan dapat memberikan umpan balik langsung; 4) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, 5) permainan bersifat luwes; 6) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Sudiman, 2010:78-80). Selain itu, dengan menggunakan permainan ludo yang termasuk dalam permainan tradisional dapat meningkatkan nilai kebersamaan, pertemanan, kompetisi, kejujuran, menghargai teman dan menghindari diskriminasi (Lorensius, 2018:382).

2.1.5.5 Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia

Penelitian ini difokuskan pada upaya pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia materi rumah adat pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. Media dikembangkan menggunakan prinsip visual. Media ini dapat membantu siswa memahami materi rumah adat dengan menyenangkan. Dalam penggunaannya, siswa diajak untuk berfikir mandiri dan kreatif karena siswa dilibatkan secara langsung untuk menggunakan media. Karakter kreatif siswa dapat dikembangkan karena siswa akan terlibat berdiskusi dengan kelompoknya sesuai dengan pertanyaan yang diterimanya (Ahsani, 2015: 77). Pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan pelajaran IPS materi rumah adat dapat membantu guru menyajikan materi yang

dikemas dengan menarik dan menyenangkan untuk siswa sehingga proses pembelajaran lebih bermakna.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia materi rumah adat terdiri dari beberapa komponen, yaitu: papan Ludo Pintar Indonesia, kartu pintar (kartu pintar, kartu pertanyaan dan kartu jawaban), bidak, bintang, dadu, petunjuk penggunaan permainan dan kotak media Ludo Pintar Indonesia.

1. Papan ludo

Papan ludo pada media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia berbentuk persegi berukuran 40 cm x 40 cm. Bentuk papan Ludo Pintar Indonesia hampir sama dengan pada papan ludo umumnya, tetapi papan Ludo Pintar Indonesia hanya 44 kotak yang harus dilewati yang di dalamnya terdapat gambar 12 rumah adat yang tersebar pada papan Ludo Pintar Indonesia.

2. Kartu pintar

Kartu pintar pada media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia terdiri dari tiga jenis kartu, yaitu kartu informasi, kartu pertanyaan dan kartu jawaban.

- a. Kartu Informasi

Kartu informasi berukuran 5 cm x 8 cm terbuat dari bahan kertas *ivory*.

Dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia terdapat 34 buah kartu informasi yang berisi materi mengenai rumah adat Indonesia yang disajikan dengan gambar rumah adat yang harus dibacakan oleh siswa.

- b. Kartu pertanyaan

Kartu pertanyaan berukuran 5 cm x 8 cm terbuat dari bahan kertas *ivory*. Dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia terdapat 40 buah kartu pertanyaan yang berisi pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa.

c. Kartu jawaban

Kartu jawaban berukuran 5 cm x 8 cm terbuat dari bahan kertas *ivory* yang berisi jawaban dari kartu pertanyaan yang berjumlah 40 buah kartu dan hanya boleh dipegang oleh juri dalam permainan Ludo Pintar Indonesia.

3. Bidak

Bidak adalah alat yang digunakan untuk mewakili pemain dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia. Bahan yang digunakan untuk membuat bidak pada media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia ini adalah bahan akrilik dengan jumlah 12 bidak.

4. Bintang

Bintang dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia merupakan bentuk pengumpulan poin pada masing-masing kelompok yang terbuat dari bahan kertas *ivory* dengan ukuran 5 cm x 5 cm. Apabila siswa berhasil menjawab pertanyaan dari kartu pertanyaan maka akan mendapatkan 1 bintang, jika bidak berhasil mencapai garis rumah juga akan mendapatkan 1 bintang.

5. Dadu

Dadu adalah alat yang digunakan untuk menentukan langkah pemain pada papan Lupindo. Dadu yang digunakan pada media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia sama seperti dadu pada umumnya yang terbuat dari kayu dengan panjang rusuk 3 cm.

6. Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia berisi aturan bagaimana menggunakan media Ludo Pintar Indonesia yang memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan cara menggunakan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia. Petunjuk penggunaan media ini didesain sedemikian rupa agar mempermudah siswa dalam menggunakan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia.

7. Kotak Media Ludo pintar Indonesia

Kotak berbentuk persegi dengan ukuran 20cm x 20cm x 5 cm dan terbuat dari bahan *duplex* yang berguna untuk menyimpan semua komponen media agar rapi.

Adapun penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dikombinasikan dengan model *TGT* dengan langkah sebagai berikut:

1. Siswa dibagi menjadi dua belaskelompok yang terdiri dari 3-4 siswa.
2. Dua belas kelompok tersebut dibagi menjadi tiga kelompok besar untuk mendapatkan masing-masing satu perangkat media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dan masing-masing harus memilih juri permainan.
3. Setiap anggota kelompok harus duduk berurutan sesuai nomor urut dalam kelompok dan memiliki kesempatan yang sama untuk bermain.

4. Setiap kelompok memilih 3 bidak rumah adat yang digunakan selama permainan dan ditempatkan di kandang masing-masing.
5. Juri menentukan kelompok yang boleh melempar dadu pertama; untuk kelompok yang melempar dadu kedua, ketiga dan keempat sesuai dengan arah jarum jam.
6. Orang dengan urutan pertama di dalam kelompok melempar dadu; jika dadu menunjukkan angka 6 maka bidak pertama dapat keluar dari kandang untuk menempati posisi *start*; jika dadu belum menunjukkan angka 6 maka harus bergantian dengan anggota kelompok untuk melempar dadu samapai mendapatkan dadu angka 6 agar bidak dapat menempati posisi *start*.
7. Jika bidak sudah berada di *start*, siswa melempar dadu untuk bergerak di atas papan ludo sesuai dengan angka pada dadu untuk mencapai rumah masing-masing.
8. Jika bidak menempati kotak yang bergambar rumah adat di Indonesia, siswa mengambil kartu pintar pertanyaan dan harus menjawab pertanyaan tersebut. Dalam menjawab pertanyaan, siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya selama 1 menit.
9. Peran juri adalah menentukan apakah jawaban sudah benar melalui kartu jawaban. Apabila jawaban benar maka juri akan memberikan bintang, namun apabila jawaban salah maka bidak harus mundur 1 kotak.
10. Jika bidak menempati kotak yang tidak bergambar rumah adat di Indonesia, siswa mengambil kartu pintar informasi lalu membacakan informasi yang diterimanya.

11. Jika pemain melempar dadu dan mendapatkan angka 6, pemain memiliki pilihan untuk mengeluarkan bidak dari kandang ke *start* atau terus memainkan bidak yang telah keluar dari kandang untuk bergerak di atas papan ludo.
12. Sistem kembali ke kandang tidak berlaku jika terdapat dua bidak di dalam satu kotak.
13. Setiap kelompok berusaha mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya dengan: menjawab pertanyaan dari kartu pintar pertanyaan dan berhasil sampai di rumah masing-masing.
14. Permainan dilaksanakan selama 60 menit.
15. Jika masih terdapat sisa kartu pintar pertanyaan maka harus dijawab oleh masing-masing kelompok secara bergantian.
16. Jika masih terdapat siswa kartu pintar informasi maka harus dibacakan oleh masing-masing kelompok secara bergantian.
17. Kelompok yang mengumpulkan bintang paling banyak, maka kelompok itulah yang memenangkan permainan dan berhak mendapatkan *reward* atau hadiah.

2.1.5.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Ludo Pintar

Indonesia

Salah satu cara untuk mengefektifkan pembelajaran adalah dengan membuat suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media yang tepat. Penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia memiliki kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran.

Kelebihan penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia adalah sebagai berikut:

- a. Media dikemas dengan menarik sehingga siswa akan tertarik mempelajari materi rumah adat.
- b. Suasana belajar akan lebih menyenangkan karena media pembelajaran yang digunakan adalah permainan, sehingga siswa dapat memahami materi rumah adat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada muatan IPS.
- c. Menumbuhkan rasa kebersamaan antar kelompok, karena masing-masing anggota kelompok mempunyai tanggung jawab yang sama yaitu memenangkan permainan sehingga siswa juga berlatih bersaing secara sehat.

Sedangkan kekurangan penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Jika siswa tidak memahami benar bagaimana penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia maka siswa hanya sekedar bermain tanpa memahami isi materi rumah adat. Agar dapat menghindari kekurangan tersebut maka sebelum membagikan media, guru harus memberitahu dan membimbing siswa bagaimana menggunakan media pembelajaran yang baik dan benar sehingga siswa tidak hanya bermain saja tetapi juga memahami materi rumah adat yang ada dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia.
- b. Jika pembagian kelompok dalam penggunaan media Ludo Pintar Indonesia tidak diarahkan guru maka siswa akan memilih berkelompok dengan teman

dekatnya. Agar dapat menghindari kekurangan tersebut guru harus adil dalam membagi anggota kelompok agar tidak terjadi pilih-pilih teman.

- c. Jika kelas tidak dikelola dengan baik maka suasana kelas akan menjadi ramai dan gaduh. Jadi guru harus dapat mengatur jalannya pembelajaran dalam menggunakan media Ludo Pintar Indonesia dengan tetap berkeliling di setiap kelompok permainan.

2.1.5.7 Cara Merawat Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang dapat digunakan secara berulang-ulang oleh siswa, untuk itulah media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia perlu dirawat dengan tepat. Cara untuk merawat media ini adalah dengan selalu merapikan seluruh komponen yang terdapat di dalam kotak media Ludo Pintar Indonesia, mulai dari: 1) dadu, 2) bidak yang berjumlah 12, 3) kartu informasi berjumlah 34, kartu pertanyaan berjumlah 40 dan kartu jawaban berjumlah 40, 4) petunjuk penggunaan media, dan 5) papan Ludo Pintar Indonesia. Agar papan Ludo Pintar Indonesia tidak cepat rusak maka sebelum dimasukkan di kotak harus dilipat menjadi 4 dengan posisi gambar di dalam. Setelah seluruh komponen media Ludo Pintar Indonesia sudah lengkap dan ditata dengan rapi di dalam kotak, selanjutnya kotak tersebut disimpan di meja pojok kelas agar siswa dapat menggunakannya setiap saat.

2.1.5.8 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia

Aspek penilaian media Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat adalah sebagai berikut.

Tabel 2.7 Aspek Penilaian Kelayakan Materi Media Ludo Pintar Indonesia

Aspek yang dinilai	Indikator	Sub Indikator
Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Arsyad, 2017:74)	Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Inti Kurikulum 2013
		Materi yang disampaikan sesuai dengan Kompetensi Dasar
		Materi yang disampaikan sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
		Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran
		Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif
		Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif
		Materi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik
Kesesuaian Media dengan Materi	Dukungan terhadap isi pembelajaran (Sudjana & Riva'i, 2017:5)	Materi rumah adat di Indonesia disajikan secara runtut dan sistematis
		Materi rumah adat dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia mudah dipahami
	Sesuai dengan taraf berpikir siswa (Sudjana & Riva'i, 2017:5)	Materi rumah adat dalam media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa kelas IV SD.
		Gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan. (Arsyad, 2017:21)
	Gambar terlihat jelas, membantu siswa memahami materi rumah adat	

Tabel 2.8 Aspek Kelayakan Media Ludo Pintar Indonesia

Aspek yang dinilai	Indikator	Sub Indikator
Kesesuaian Materi	Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. (Arsyad, 2017:74)	Materi pada media Ludo Pintar Indonesia sesuai dengan KI dan KD
		Materi pada media Ludo Pintar Indonesia sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
		Materi pada media Ludo Pintar Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran yang

		ingin dicapai
Pemakaian	Praktis, luwes dan tahan lama. (Arsyad, 2017:75)	Media praktis, dapat digunakan kembali dan tahan lama
		Informasi atau pesan dalam Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dapat diterima dengan mudah
	Guru terampil dalam menggunakannya. (Arsyad, 2017: 74)	Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia materi rumah adat mudah digunakan oleh guru maupun siswa
		Petunjuk penggunaan media jelas dan lengkap
Memperjelas pesan agar tidak verbalistis. (Daryanto, 2013:5)	Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dapat digunakan untuk menjelaskan materi rumah adat di Indonesia	
Interaktifitas	Menimbulkan gairah belajar dan berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar. (Daryanto, 2013:5)	Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia materi rumah adat mampu menarik perhatian siswa.
		Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
Tampilan	Memenuhi persyaratan mutu teknis tertentu. (Arsyad, 2017:103-108)	Gambar yang disajikan jelas dan sesuai dengan materi rumah adat di Indonesia
		Kombinasi teks dan gambar saling terpadu dan berkaitan dengan materi rumah adat di Indonesia
		Tampilan <i>background</i> , penempatan gambar tidak mengganggu materi
		Tata letak tulisan dan gambar sudah tepat
		Pemilihan jenis dan ukuran <i>font</i> tepat sehingga mudah dibaca dengan jelas

2.2 Kajian Empiris

Kajian empiris adalah penelitian-penelitian sebelumnya yang mendukung dalam pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS materi rumah adat. Penelitian yang telah dilakukan baik pada cakupan nasional maupun internasional dijadikan

sebagai pendukung bagi peneliti supaya melakukan penelitian yang lebih baik. Adapun hasil penelitian tersebut antara lain sebagai berikut.

Pertama, penelitian Nur Azmi M, Andi Reski Amalia Yusman, dan Nurhasanah tahun 2017 dengan judul “Jelajah Sejarah Melalui *Ludo Karpet*: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar” dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Insani. Hasil penelitian adalah media ludo karpet ini berfungsi mengenalkan kembali peserta didik mengenai sejarah Indonesia. Dengan media ini menuntun siswa lebih memahami dan mencintai Indonesia serta menciptakan rasa kepemilikan yang tinggi terhadap Indonesia.

Kedua, penelitian Immanuel Vicky Christian dan Arie Setiawan Prasida tahun 2018 dengan judul “*Developing Board Game as learning Media about Waste Sorting for Forth Grade Students of Elementery School*” dalam Jurnal Prima Edukasia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 95% siswa lebih tertarik belajar menggunakan permainan; papan permainan Pilah Sampah efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran tentang sampah organik dan non organik, dan penggunaan papan permainan ini dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran.

Ketiga, penelitian Maulana Priyanahardanta tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Model Permainan Papan Memori dalam Pembelajaran IPS” dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan model permainan Papan Memori dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD Suryodiningratan 2 Yogyakarta dalam

pembelajaran IPS. Hal tersebut terlihat pada siklus I keaktifan siswa 75,33% dan mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 7,42% menjadi 82,52%.

Keempat, penelitian Vina Anggia Nastitie Ariawan dan Inne Marthyane Pratiwi tahun 2017 dengan judul "*Implementing Joyful Learning Strategy Using Treasure Clue Game Method in Order to Improve Reading Comprehension Skill*" dalam Jurnal Prima Edukasia. Hasil penelitian menunjukkan strategi pembelajaran menggunakan permainan ini dapat meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini terlihat pada kelulusan siswa dalam siklus pertama adalah 73,86% sedangkan pada siklus kedua adalah 87,56%.

Kelima, penelitian Andy Pramono tahun 2013 dengan judul "Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality" dalam Jurnal ELTEK. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran AR dinyatakan valid digunakan pada siswa kelas IV SDN Kebonsari Pasuruan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil persentase uji coba ahli media sebesar 86,5%, hasil persentase uji coba ahli materi 91,4% dan hasil responden sebesar 93,6%.

Keenam, penelitian Cut Ratna Putri, Bustami Usman dan Chairina tahun 2016 dengan judul "*Board Game in Speaking Skill*" yang termuat dalam *Research in English and Education (READ)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan *board game* siswa dapat meningkatkan keterampilan berbicara dan meningkatkan minat siswa untuk berbicara. Hal ini ditunjukkan dengan t hitung 19,7 lebih besar daripada t tabel yaitu 1,71.

Ketujuh, penelitian Desty Triasturi, Sa'dun Akbar dan Edy Bambang Irawan tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang” dalam *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian dan Pengembangan*”. Hasil uji coba menunjukkan tingkat kevalidan sangat tinggi. Rata-rata kevalidan 87,7, kepraktisan 90,55, kemenarikan 92,22 dan keefektifan 91. Hasil penelitian juga menunjukkan perolehan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 90 sedangkan pada kelas kontrol 82. Data hasil keaktifan siswa pada kelas eksperimen 90,2 dengan kategori sangat aktif sedangkan pada kelas kontrol 74,8 dengan kategori aktif.

Kedelapan, penelitian Jupriyanto tahun 2011 dengan judul “Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia pada Madrasah Ibtidiyah Muhammadiyah (Mim) Ngadirejan” dalam *Journal Speed*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran multimedia ini sangat interaktif digunakan sebagai sarana belajar mengajar dalam materi pengenalan adat yang ada di Indonesia. Hal ini terbukti dengan adanya 80% siswa mengatakan bahwa materi dan pengalaman belajar lebih menyenangkan.

Kesembilan, penelitian Ninik Indawati dan Rizki Alfiana tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Prestasi Belajar IPS melalui Media Papan” dalam *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. Hasil penelitian menunjukkan prestasi belajar siswa kelas V meningkat dari pra tindakan 10% dengan kategori jelek meningkat pada siklus I menjadi 43% dengan kategori jelek dan meningkat lagi pada siklus II 60% cukup baik.

Kesepuluh, penelitian Ana Puspita Indah, Indria Laksmi Gamayanti dan Rendra Widyatama tahun 2016 dengan judul “Efektivitas Pencegahan Adiksi *Video Game* menggunakan *Ludo Game* untuk Siswa Sekolah Dasar” dalam *Journal of Community Medicine and Publik Health*. Hasil penelitian menunjukkan melalui permainan ludo dapat meningkatkan pengetahuan, sikap dan perilaku siswa SD dalam pencegahan adiksi *video game*.

Kesebelas, penelitian Zuni Eka Tiyas Rifayanti tahun 2017 dengan judul “Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS tentang Keragaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V SDN Cangkirsari Sukodono Sidoarjo” dalam Jurnal Publikasi Pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa meningkat. Pada siklus I ada 15 siswa dari 20 siswa tidak tuntas pada siklus II ada 1 siswa yang tidak tuntas sedangkan 19 siswa tuntas.

Kedua belas, penelitian Adelia Rahmawati, A. Wahab Abdi dan Syamsul Bardi tahun 2016 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh” dalam Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah. Hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan secara individu meningkat pada siklus I terdapat 25 siswa tuntas, siklus II terdapat 27 siswa tuntas dan siklus III terdapat 28 siswa tuntas. sedangkan persentase ketuntasan juga meningkat dari 60% menjadi 90%.

Ketiga belas, penelitian oleh Mufida Miftahul Jannah dan Yusman Wiyatmo, M. Si tahun 2018 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA” dalam Jurnal Pendidikan Fisika tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran permainan ludo dapat meningkatkan penguasaan materi fisika peserta didik pada uji coba terbatas dengan standar *gain* 0,68 (sedang) dan pada uji coba lapangan dengan standar *gain* 0,7 (tinggi).

Keempat belas, penelitian Ikhsan Ramadhan dan Iswendi tahun 2019 dengan judul “Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif *Ludo* Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Ikatan Kimia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Lubug Alung” dalam Jurnal RESIDU. Hasil penelitian menunjukkan hasil rata-rata N-gain kelas eksperimen yaitu 0,78 dengan kategori sangat tinggi dibandingkan hasil rata-rata N-gain kelas kontrol yaitu 0,67 dengan kategori sedang.

Kelima belas, penelitian Susan Mardiana dan Moh. Djazari tahun 2015 dengan judul “*Teams Games Tournament* dengan Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi” dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan persentase rata-rata aktivitas belajar akuntansi sebesar 19,29%, berasal dari persentase rata-rata aktivitas belajar akuntansi dari siklus I 69,35% menjadi 88,64% pada siklus II.

Keenam belas, penelitian Sendi Ekawan, Marmi Sudarmi dan Diane Noviandini tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* dengan Media *Physics Ludo* pada Materi Fisika tentang Bunyi” dalam Jurnal Radiasi. Hasil penelitian menunjukkan

95% siswa mendapat nilai ≥ 70 untuk tes evaluasi. Siswa melakukan kerja sama dengan baik sehingga penggunaan permainan menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan.

Ketujuh belas, penelitian Juwita Boneka Sinaga tahun 2018 dengan judul “The Effectiveness of Board Game Methode on Reading Mastery”. Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan signifikan bagi siswa yang diajarkan menggunakan *board game* karena t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $3,37 > 1,68$. Dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media *board game* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks bacaan.

Penelitian-penelitian tersebut berguna bagi peneliti sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan yang dilakukan, dimana media ludo layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang”.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut Susanto (2016:12) faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah sekolah. Lebih lanjut Wasliman (dalam Susanto, 2016:13) menyatakan bahwa semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa. Komponen yang harus ada agar kualitas pembelajaran baik adalah adanya tujuan pembelajaran, subyek belajar, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media

pembelajaran dan penunjang. Media pembelajaran yang tepat dapat memperlancar penerimaan materi kepada siswa secara maksimal.

Dalam praktiknya di kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang, terdapat permasalahan pada pembelajaran IPS yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan media yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS belum optimal. Meskipun guru sudah menggunakan *LCD* dan proyektor, namun pemanfaatannya hanya untuk menampilkan materi yang sudah ada di buku siswa. Selain itu guru hanya menggunakan media gambar sebagai pendukung. Siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru terhadap media yang diperlukan pada pembelajaran IPS. Guru mengharapkan adanya media pembelajaran yang variatif dan interaktif serta dapat membuat siswa memahami materi.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti merencanakan untuk membuat media pembelajaran yang variatif dan interaktif pada pembelajaran IPS materi rumah adat dengan mengembangkan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia. Ludo merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh beberapa orang. Adanya permainan Ludo ini dapat memudahkan siswa memahami materi rumah adat dengan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang diadaptasi oleh Sugiyono. Adapun langkah model pengembangan ini (dalam Sugiyono, 2015:409) yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9)

revisi produk, dan (10) produksi massal. Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini.

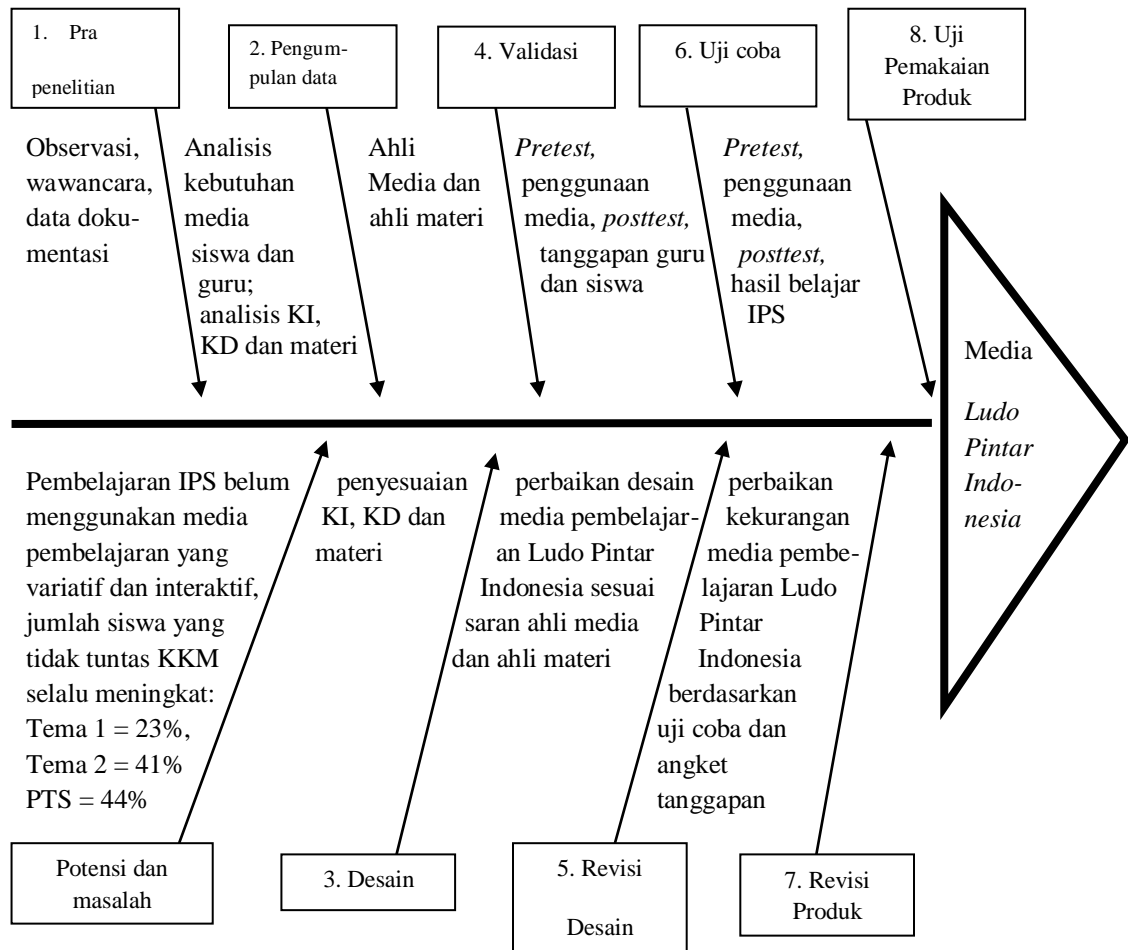


Diagram 2.1 Diagram *Fishbone* Media Pembelajaran Ludo Pintar Indonesia

2.4 Hipotesis

Sugiyono (2017:96), menyatakan jika hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui

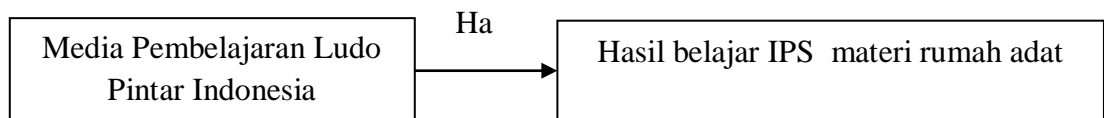
pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data. Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menentukan hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

Ha = Penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia efektif terhadap hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS materi rumah adat.

Sedangkan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (X) : Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia
- b. Variabel terikat (Y): Hasil belajar IPS materi rumah adat

Hipotesis dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan analisis dan hasil penelitian serta pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang, dapat disimpulkan:

5.1.1 Peneliti berhasil mengembangkan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru yang memiliki komponen, yaitu: (1) papan media Ludo Pintar Indonesia, (2) kartu pintar yang terdiri dari kartu pintar informasi, kartu pertanyaan dan kartu jawaban, (3) bidak, (4) bintang, (5) dadu, (6) petunjuk penggunaan dan (7) kotak media Ludo Pintar Indonesia.

5.1.2 Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang sangat layak digunakan. Persentase penilaian oleh ahli media yaitu 91,67% dengan perolehan persentase pada aspek pemakaian 100%, aspek pemakaian 100%, aspek interaktifitas 100% dan aspek tampilan 75%. Sedangkan persentase penilaian oleh ahli materi yaitu 91,67% dengan perolehan persentase aspek kesesuaian materi 100% dan aspek kesesuaian media dengan materi 80%. Hasil angket tanggapan siswa dan guru diperoleh penilaian dengan persentase 97,5% dan 100% yang termasuk dalam kriteria sangat layak

5.1.3 Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi rumah adat siswa kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang terhadap hasil belajar siswa, dengan perhitungan $t_{hitung} = 8,437$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,024$ dengan uji peningkatan rata-rata sebesar 0,4306 dengan kriteria sedang.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil simpulan di atas, terdapat beberapa saran yang direkomendasikan dari hasil penelitian yaitu:

- 5.2.1 Media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat dapat dijadikan sebagai referensi media yang variatif dan interaktif pada kegiatan pembelajaran di sekolah.
- 5.2.2 Guru dapat menginformasikan kepada guru yang lainnya supaya tingkat kebermaknaan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia semakin meningkat.
- 5.2.3 Guru dan lembaga pendidikan lainnya dapat mengembangkan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia sebagai salah satu media yang variatif dan interaktif untuk materi lainnya, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan kualitas pendidikan.
- 5.2.4 Dikarenakan penelitian ini belum sampai pada tahap produksi massal, sehingga diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat mencapai tahap produksi massal agar media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia dapat digunakan oleh siswa secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1 (1): 77-89.
- Afrianti, Sulis., Indra Daulany, Musnar., & Asilestari, Putri. 2018. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo. *Journal on Early Childhood*, 1 (1): 52-59.
- Ahmadi, Ahmad., Sutaryono., Witanto, Yuli., & Ratnaningrum, Ika. 2017. Pengembangan Media Edukasi “*Multimedia Indonesian Culture*” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34 (2): 127-136.
- Ahsani., Yulianti., Khanafiyah. 2015. Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Berbantuan Komik Sains Untuk Mengembangkan Karakter Siswa. *Unnes Physics Education Journal*, 4 (3): 73-81.
- Andrijati, Noening. 2014. Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31 (2):123-132.
- Anggia, Vina., & Marthyanae, Inne. 2017. Implementing Joyful Learning Strategy Using Treasure Cle Game Method in Order to Improve Reading Comprehension Skill. *Jurnal Prima Edukasia*, 5 (2): 203-210.
- Anitah, Sri., dkk. 2014. *Strategi pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Apriyani, Rizky., Sumarni, Sri & Rukiyah. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Tema Alam Semesta Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 9. No. 2.
- Arga Wening, Warih. 2015. Keefektifan Model Pembelajaran *Scramble* Dalam Pembelajaran IPS Materi Perkembangan Teknologi Komunikasi. *Journal of Elementary Education*, 4 (1): 32-38.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arvira Oktaviani, Mitha., & Basuki Notobroto, Hari. 2014. Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi Metode *Kolmogorov-Smirnov*, *Lilliefors*,

- Saphiro-Wilk dan Skewness-Kurtosis. Jurnal Biometrika dan Kependudukan*, 3 (2): 127-135.
- Asiapac Editorial. 2012. *Gateway to Asian Games*. Singapore: ASIAPAC BOOKS.
- Astutik, Tri. & Abdulah, M Husni. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1 (2): 1-11.
- Azmi, Nur., Reski Amalia, Andi., & Nurhasanah. 2017. Jelajah Sejarah Melalui Ludo Karpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20 (2): 122-126.
- Baker, Asterie. 1990. *Favorite Board Games You Can Make and Play*. New York: Dover Publications.
- Daryanto. 2013. *Media Pengajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dian K. 2015. *Ensiklopedia Negeriku Rumah Adat*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Eka Tiyas, Zuni. 2017. Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Keanekaragaman Budaya Indonesia Siswa Kelas V SDN Cangkringsari Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 7 (2): 89-94.
- Ekawan, Sendi., Sudarmi, Marmi., & Noviani, Diane. 2016. Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Dengan Media *Physics Ludo* Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Radiasi*, 6 (1): 1-13.
- Fakhrudin., Ahmadi, Farid., & Ansori, Isa. 2017. IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru Dengan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Implementasi Kurikulum 2013. *ABDIMAS*, 21 (2): 103-110.
- Geetha B. Ramani, Aline Hitti dan Robbert S. Siegler. 2012. *Taking It to the Classroom: Number Board Games as a Small Group Learning Activity*. *Journal of Educational Psychology*, 104 (3), 661-672.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Herlina, Monica. 2013. *Ensiklopedia Rumah Adat Indonesia*. Azka Mulia Media.

- Hendrowibowo, Lorensius., Haryono., Raharjo, Tri J. & Rusarti. 2018. The Use of Traditionaly Games to Implement Character Education Policy in Kindergarten. *The Journal of Educational Development*. Vol. 6. No. 3.
- Hilda Erlinda, Yunita. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* Berbantu Media Roda Keberuntungan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SDN Candi 01 Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34 (1): 95-104.
- Huda, Miftakhul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indawati, Ninik., & Alfiana, Rizki. 2017. Peningkatan Prestasi Belajar IPS Melalui Media Papan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1 (2): 37-43.
- Jupriyanto., & Idolla Ganis, Erlina. 2011. Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan. *Jurnal Speed*, 3 (4): 40-44.
- Juwita Boneka Sinaga. 2018. The Effectiveness of Board Method on Reading Mastery. *ANGLO-SAXON*, 9 (1): 54-62.
- Kustandi, Cecep. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, Kurnia Eka dan Yudhanegara, RM. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Maisaroh, Siti dan Purwanti, S. Rosalia. 2012. Perbedaan Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif *JIGSAW* dan *TEAMS GAMES TOURNAMENT* Terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar MBS Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 29 (1).
- Maliasih., Hartono., & P, Nurani. 2017. Upaya Peningkatan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode *Team Games Tournament* dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3 (2): 222-226.
- Mardiana, Susan., & Djazari. 2015. *Team Games Tournament* Dengan Permainan *Ludo* Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13 (1): 55-64.
- Masykur, Rubhan., Nofrizal & Syazali, Muhamad. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2).

- Miftahul Jannah, Mufida., & Wiyatmo, Yusman. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan *Ludo* Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 240-249.
- Munawaroh, Sopiyaatul., Nuswowati, Murbangun & Susatyo, Eko B. 2016. Pengaruh Pembelajaran *Team Games Tournament* Berbantuan *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol. 10. No. 1.
- Murnawan, Heri. & Mustofa. 2014. Perencanaan Produktivitas Kerja Dari Hasil Evaluasi Produktivitas Dengan Metode Fishbone di Perusahaan Percetakan Kemasan PT. X. *Jurnal Teknik Industri HEURISTIC*, 11 (1): 27-46.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. Implementasi Permainan Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Journal of Medives*, 1 (2): 142-149.
- OECD. 2016. *PISA 2015 Result in Focus*. OECD Publishing.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 pasal 77 I ayat 1 Tentang Standar Pendidikan Nasional.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Struktur Kurikulum Pendidikan Dasar.
- Poerwaningtias, Intania., & Suwanto, Nindya. 2017. *Rumah Adat Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemeterian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pramono, Andy. 2013. Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Inonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal ELTEK*, 11 (1): 122-132.
- Pratiwi, Indah., Syafdaningsih & Rukiyah. 2018. Pengembangan Alat Permainan Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9 (2).

- Priyahardanta, Maulana. 2016. Peningkatan Keaktifan Siswa Dengan Menerapkan Model Permainan Papan Memori Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Edisi 27: 2596-2605.
- Purwanti, Mei. 2015. Keefektifan Model *Think Pair Share* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education*, 4 (1): 27-31.
- Purwanto, Ngelim. 2013. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Puspita Indah, Ana., Laksmi Gamayanti, Indria., & Widyatama, Rendra. 2017. Efektivitas Pencegahan Adiksi Video Game Menggunakan Ludo *Game* Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jornal of Community Medicine and Public Health*, 32 (9): 317-322.
- Putri Intan Sari dan Bambang Eka Purnama. 2015. *Game Edukasi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar Negeri Sooka I Punung Kabupaten Pacitan*. *Journal Speed*, 7 (1): 23-30.
- Putri, Tesha. 2018. *Ada Apa dengan Pendidikan di Indonesia*. (Online). <https://student.cnnindonesia.com/edukasi/20180103112420-445-266335/ada-apa-dengan-pendidikan-di-indonesia/> (Diakses tanggal 27 Desember 2018)
- Rahmawati, Adelia., Abdi, Wahab., & Bardi, Syamsul. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan geografi FKIP Unsyiah*, 1 (1): 1-15.
- Ramadhani, Ikhsan., & Iswendi. 2019. Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif *Ludo* Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Lubuk Alung. *Journal of RESIDU*, 3: 48-54.
- Ratna Putri, Cut., Usman Bustami., & Chairina. 2016. Board Game in Speaking Skill. *Research in English and Education (READ)*, 1 (2): 146-151.
- Rifa'i, Achmad., & Anni, T.C. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU-MKDK UNNES 2012.
- Sadiman, Arief, dkk. 2016. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Santoso, Farhan. 2015. Efektivitas Penerapan Quantum Teaching terhadap Hasil Belajar Elektronika Dasar pada Siswa Kelas X Jurusan Teknik Ototronik

- SMK Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika* Edisi September.
- Santoso, Minto., Ulum, Hidayatul., & Dayu. 2015. Korelasi Penggunaan Media, Disiplin Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPS. *CENDEKIA*, 9 (2): 149-158.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Sasmita Sindy Intan Mawarni, I Made Teguh dan Luh Putu Putrini Mahadewi. 2017. *Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018*. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, Vol 8 (2).
- Setiawan, Wahyu D. 2017. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* dan Model Pembelajaran Ekspositori Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol. 4. No. 1.
- Shoimin, Aris. 2017. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung; Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suhada, Idad. 2017. *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, H. Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Triastuti, Desty., Akbar, Sa'dun., & Bambang Irawan, Edy. 2017. Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan*, 2 (10): 1344-1350.
- Ulfa, Maria. 2015. Keefektifan Metode *Make a Match* Dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Elementary Education*, 4 (1): 13-19.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen serta Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas. 2006. Bandung: Citra Umbara.
- Vicky Christian, Imanuel., & Setiawan Prasida, Arie. 2018. Developing Board Game as Learning Media about Waste Sorting for Fourth Grade Students of Elementary School. *Jurnal Prima Edukasia*, 6 (1): 78-88.