BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran tidak lepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media merupakan sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat mudah dipahami. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah. Menurut Teni Nurrita (2018:172) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang mempunyai kekuatan positif yang mana dapat mengubah sikap dan tingkah laku peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.

Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah membangkitkan keinginan minat baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, juga membawa pengaruh dalam psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan yaitu untuk mempermudah penyampaian informasi yang terkait dengan pelajaran yang berupa materi pelajaran atau dianggap penting dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran apabila penggunaannya tepat maka akan dapat mendorong peserta didik agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang dapat mempermudah terwujudnya tujuan pendidikan (Wisnu Nugroho, 2020:3).

Pada kenyataannya di lapangan, berdasarkan pengamatan peneliti saat melaksanakan kegiatan observasi pra penelitian di SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan, bahwa masih ditemui guru yang menggunakan paradigma lama dalam mengajar pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu guru lebih mendominasi proses pembelajaran dimana pembelajaran dilaksanakan masih kebanyakan menggunakan model pembelajaran konvensional yang cenderung mengkondisikan peserta didik untuk belajar pasif. Yang mana proses pembelajaran peserta didik cenderung diam dan hanya mendengarkan penjelasan dari guru, kebanyakan peserta didik lebih berharap mendapatkan informasi mengenai materi yang dipelajari dari guru, guru menyampaikan pembelajaran namun peserta didik tidak terlalu menyimak yang disampaikan guru, banyak peserta didik yang bermain di kelas, mengantuk, kurangnya minat dan respon peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, serta model pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik sedikit bosan dan kurang bersemangat dalam proses pembelajaran khususnya mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan pada saat observasi pra penelitian di kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan pada tanggal 13-14 Januari 2025, hari Senin dan Selasa pada pukul 7.30 hingga 9.00 di kelas IV SDN 40 Koto Panjang dengan guru kelas Yuni Andriani, S. Pd. Beliau mengungkapkan bahwa sebagian peserta didik ada yang tidak memperhatikan

materi saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan salah satu alasan yang dapat menimbulkan permasalahan tersebut adalah penggunaan metode pembelajaran yang digunakan hanya metode ceramah, membaca, menyimak, tanya jawab, dengan menggunakan seadanya yaitu buku pegangan guru dan peserta didik, sangat jarang menggunakan media peraga. Hal ini sangat disayangkan yang karena kurangnya guru dalam berinovasi untuk menciptakan pendamping pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia SDN 40 Koto Panjang. Dari data hasil belajar siswa pada saat melaksanakan Penilaian Harian (PH) masih banyak yang mendapat nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah standar KKTP. Seperti yang dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Data Hasil PH II Bahasa Indonesia Semester II Siswa Kelas IV SDN 40 Koto Panjang.

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata	KKTP	Tuntas	Presentase	Tidak Tuntas	Persentase
IV	17	56,17	75	3	17,6%	14	82,3%

Sumber: Wali Kelas IV SDN 40 Koto Panjang.

Dari tabel 1. Di atas menunjukkan nilai Penilaian Harian (PH) siswa tahun ajaran 2024/2025 jumlah siswa yang tuntas 3 orang dengan presentase 17,6% sedangkan KKTP 75. Untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tersebut maka, salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan cara mengembangkan media pembelajaran akan memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Banyak jenis media yang muncul yang mana dapat

dijadikan wahana kreativitas untuk memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik agar dapat menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu yang dapat diandalkan adalah game atau permainan. Menurut Latief (2017:101-107) suatu permainan dapat dikenal sebagai aktivitas baik fisik maupun kognitif yang bersifatnya tidak membosankan. Permainan merupakan suatu alat untuk anak yang akan menjelajahi dunianya dari tidak dikenali sampai diketahui.

Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang mana memiliki suatu peranan yang penting dalam dunia pendidikan. Namun pada kenyataan umum, mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang mana dianggap remeh dan membosankan sehingga hal ini dapat mengakibatkan kurang efektifnya dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, media pembelajaran sangat berperan penting yang mana agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Ibda (2022:8) Penggunaan media pembelajaran secara bervariasi dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik juga dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam proses belajar sambil bermain adalah permainan ludo. Permainan ludo merupakan jenis permainan papan petak tradisional yang dapat dimainkan oleh 2 atau lebih. Permainan ini menuntut para pemain untuk berlomba-lomba menjalankan pion atau bidak sesuai dengan lemparan dadu dari *start* sampai *finish*. Pemain yang mencapai *finish* pertama adalah pemenangnya.

Media pembelajaran ludo menyelesaikan misi pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang akan diaplikasikan di SDN 40 Koto Panjang merupakan media ini suatu yang baru, mengingat hal di atas bahwa guru mengajar masih menggunakan model konvensional yang cenderung peserta didik belajar pasif.

Permainan ludo banyak digemari oleh berbagai kalangan terutama yaitu kalangan anak sekolah. Permainan ludo ini sesuai digunakan untuk media pembelajaran Bahasa Indonesia yang karena permainan ludo memiliki cara bermain mengelilingi pusat permainan, hal ini dapat menarik perhatian peserta didik agar aktif dan fokus terhadap materi yang ada dipertandingan ludo tersebut.

Menurut Netha (2021:281) guru bisa memanfaatkan permainan ludo ini sebagai media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan materi, soal-soal latihan, dan gambar-gambar yang dapat mendukung materi pembelajaran. Dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran diharapkan akan dapat memunculkan minat dan motivasi belajar pada peserta didik.

Merujuk dari hal di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan”**

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya minat dan motivasi belajar siswa.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
3. Kesulitan dalam memahami materi.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang optimal

5. Keterbatasan akses teknologi
6. Hasil belajar siswa rendah, berdasarkan data hasil penilaian harian II (PH) banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 75.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berupa ludo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berupa ludo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan?.
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran ludo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan?.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media ludo sebagai pendamping pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran ludo sebagai pendamping pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan.
3. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran ludo sebagai pendamping pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang berkesan dan menyenangkan dalam meningkatkan belajar, memahami pelajaran dengan lebih baik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
2. Guru, memberikan masukan yang berguna dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, pentingnya media yang tepat dan efektif sehingga dapat membuat pelajaran Bahasa Indonesia menjadi menarik dan menyenangkan.
3. Sekolah, sebagai rujukan untuk memberikan motivasi kepada guru, agar lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik.

4. Peneliti lain, sebagai dasar untuk mengevaluasi efektifitas media pembelajaran berbasis permainan ludo serta mengembangkan variasi baru yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan sebuah pengembangan media pembelajaran ludo kelas IV SDN 40 Koto Panjang, berikut ini merupakan spesifikasi dari produk yang diharapkan :

- 1) Papan permainan

Papan media ludo akan digunakan untuk tempat berjalannya pion pemain. Papan yang digunakan berukuran 20R yang mana ditemplei dengan desain sesuai dengan materi teks prosedur, yang terdiri dari empat rumah pion yang mempunyai warna merah, kuning, biru dan hijau. Kemudian pada beberapa kotak perjalanan pemain dilengkapi dengan simbol tanya, boom dan hadiah. Desain papan ludo ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva* yang dicetak menggunakan kertas foto.

- 2) Dadu

Dadu dapat digunakan untuk menentukan banyaknya langkah pion. Dadu yang digunakan terbuat dari bahan plastik yang berukuran 4cmx4cm yang ditempati dengan mata dadu yang telah didesain.

- 3) Pion

Pion digunakan pemain untuk menjalankan permainan. Pion ini terbuat dari mainan berbentuk orangan. Pion yang digunakan berbentuk seperti orang-

orangan yang mana warnanya sesuai dengan warna rumah pion yaitu merah, kuning, biru dan hijau.

4) Kartu Misi

Kartu misi pada media pembelajaran ini terdiri dari tiga jenis kartu yaitu kartu pertanyaan yang mana masing-masing tersebut berukuran sama yaitu 5x8 cm yang terbuat dari bahan kertas foto. Terdapat 24 kartu pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik.

5) Petunjuk Penggunaan

Pada petunjuk penggunaan media pembelajaran ludo ini berisi tentang aturan bagaimana cara menggunakan media ludo yang mana membuat CP-TP-ATP. Petunjuk penggunaan media pembelajaran didesain sedemikian rupa agar dapat memudahkan peserta didik menggunakan media ludo dan petunjuk dicetak terpisah dari papan ludo..

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

1. Kebaharuan

Inovasi kebaruan dalam media pembelajaran menggunakan ludo berbasis misi, yang belum banyak diterapkan dalam materi Bahasa Indonesia, Tema yang dipilih yaitu teks prosedur dalam materi Bahasa Indonesia yang belum ada dijumpai dalam pengembangan media pembelajaran. Integrasi elemen permainan mengajak siswa menyelesaikan tugas terkait teks prosedur, yang dibuat menggunakan aplikasi *canva*.

2. Orisinalitas

a. Pengembangan ludo

Penelitian ini menghadirkan media pembelajaran ludo menyelesaikan misi, yang belum terlalu banyak dijumpai menggunakan materi Bahasa Indonesia tema teks prosedur.

b. Fokus Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Fokus penelitian pada Bahasa Indonesia dengan tema teks prosedur memberikan orisinalitas, karena sebelumnya belum banyak media pembelajaran yang difokuskan untuk mempelajari materi teks prosedur. Media ini membantu siswa mengingat dan memahami berbagai aspek teks prosedur dengan cara yang menarik dan interaktif.

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dalam penelitian ini, media yang dimaksud adalah papan permainan ludo menyelesaikan misi.

2. Ludo Menyelesaikan Misi

Sebuah permainan mengelilingi pusat permainan. Pada penelitian ini ludo digunakan sebagai media yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait materi Bahasa Indonesia, setiap pemberhentian kotak akan mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang didapat dan siswa harus menyelesaikan misi atau pertanyaan yang ada pada kartu. Ludo ini

dirancang untuk meningkatkan rasa penasaran dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia sesuai kurikulum sekolah dasar. Fokus pembelajaran dalam penelitian ini adalah materi tertentu dikelas yang menjadi subjek penelitian.

4. Pengembangan Media

Proses merancang dan menciptakan media pembelajaran baru yang relevan dan afektif. Dalam penelitian ini, pengembangan media dilakukan dengan menciptakan aktivitas pembelajaran menggunakan ludo.

5. Petunjuk penggunaan

Pada petunjuk penggunaan media pembelajaran ludo menyelesaikan misi ini berisikan tentang aturan bagaimana menggunakan media ludo menyelesaikan misi yang mana memuat CP-TP-ATP juga cara penggunaan media ludo