

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan memberikan kepuasan tersendiri bagi para pelakunya (Wijayanti, 2021). Di kehidupan sehari-hari, sering kali kita temui anak-anak bermain untuk mengisi waktu luang mereka. Dari masa lampau hingga saat ini, kesukaan anak-anak terhadap bermain tidak pernah pudar karena dengan bermain, mereka dapat menggali pemahaman lebih dalam tentang dunia luar dan lingkungan di sekitarnya. Di Indonesia, terdapat beragam jenis permainan, mulai dari permainan individu hingga permainan kelompok. Aktivitas bermain dapat dianggap sebagai bentuk pembelajaran karena memanfaatkan media yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mempermudah penerapan konsep-konsep yang diajarkan (Aulya, et al., 2021).

Alat bantu instruksional memiliki peran krusial dalam dinamika belajar-mengajar karena penggunaan media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran serta mampu merangsang semangat belajar siswa (Nurmala, et al., 2021). Siswa memanfaatkan permainan sebagai alat bantu dalam proses belajar, yang bisa meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan

lebih mudah (Muharam, et al., 2023). Media permainan dapat menimbulkan semangat siswa untuk meningkatkan keterampilan melalui kesenangan yang menyenangkan dengan ini mendorong siswa untuk terus berlatih, permainan yang dimainkan siswa akan dapat memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa untuk saling berkompetisi. Oleh karena itu, Metode pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan signifikan dalam proses belajar mengajar karena mampu meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi siswa, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Permainan ini sangat menyenangkan tetapi dalam mendesain permainan ini memerlukan keterampilan dan banyak sekali tantangan.

Tantangan yang dihadapi dalam pembuatan media permainan ini yaitu kurangnya pemahaman di kalangan guru untuk mengimplementasikan dan mendesain banyaknya aplikasi yang teknologi yang tersedia yang dapat digunakan bahkan dapat memudahkan penggunaannya untuk menghasilkan media pembelajaran yang benar-benar diperlukan dalam proses pembelajaran (Magfirah, et al., 2023). Tantangan dalam pembuatan permainan bukan hanya dari segi teknologi tetapi juga dalam kurangnya kreatif dan efektif guru merencanakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, bahan pembelajaran yang terbatas, sulit untuk menemukan media pembelajaran yang cocok untuk belajar, dan tantangan lain yang muncul ketika guru menciptakan media pembelajaran. Jika mengingat siswa kelas IV SD pada dasarnya yang suka bermain, maka melalui permainan siswa memperoleh pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, perkembangan fisiknya, dan

dengan bermain siswa dapat mengembangkan kreativitasnya sehingga bermainlah sumber dari pengalaman siswa dan uji coba yang dilakukan siswa, oleh karena itu siswa memerlukan media permainan dalam belajar (Fatmawati, 2020).

Ketika peneliti melakukan kunjungan dan observasi pada tanggal 2 Februari 2024 di SD Negeri 13 Palembang saat sedang melakukan kegiatan proses pembelajaran, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung terdapat sebuah permasalahan yang terjadi di dalamnya yaitu, Selama proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran oleh guru masih belum bersifat kreatif dan inovatif. Guru hanya menggunakan media seperti *speaker* aktif, media konkret dari lingkungan alam, dan proyektor untuk menampilkan gambar atau video pembelajaran. Meskipun proyektor sudah tersedia di sekolah, penggunaannya oleh guru tidak konsisten. Selain itu, metode pengajaran guru masih bersifat konvensional, di mana guru sering kali menyampaikan materi hanya melalui ceramah tanpa memanfaatkan beragam media pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa cenderung tidak aktif dan pasif dalam proses belajar siswa.

Para siswa sangat memerlukan media pembelajaran yang sederhana dan dapat diakses langsung oleh mereka, sehingga materi dapat dipahami dengan baik dan menarik minat mereka. Namun, pada kenyataannya, perkembangan media pembelajaran di SD Negeri 13 Palembang masih terbatas, dan sekolah tersebut belum pernah memanfaatkan media papan permainan yang bisa dilihat siswa serta digunakan dalam jangka waktu lama untuk pembelajaran IPA,

khususnya mengenai bagian-bagian tubuh tumbuhan, dengan demikian, diperlukan upaya inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran baru yang disebut sebagai *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang mudah untuk menyampaikan materi dan mudah untuk digunakan.

Di samping itu, dalam pencapaian tujuan pembelajaran, siswa dianggap belum memenuhi kriteria keberhasilan untuk materi tentang bagian tubuh tumbuhan. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif, sehingga mengakibatkan siswa kurang bersemangat dan tidak aktif dalam proses belajar, kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran ini merupakan acuan seorang guru untuk melihat kemampuan siswa di dalam pembelajaran. Permasalahan lain yang peneliti temukan yaitu pada materi pembelajaran bagian tubuh tumbuhan yang di mana siswa masih kesulitan dalam mengelompokkan bagian dari tubuh tumbuhan apabila jika tidak di dukung menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Berdasarkan keadaan observasi tersebut, kurangnya memanfaatkan menggunakan media pembelajar mengakibatkan siswa mudah bosan saat belajar, Minat siswa menurun, mengakibatkan kurangnya konsentrasi pada materi pembelajaran dan akibatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran menurun (Aghina, et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berperan signifikan dalam memenuhi kebutuhan siswa saat proses belajar berlangsung, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dan fokus pada pembelajaran.

Untuk mewujudkan kelancaran pembelajaran yang berkelanjutan, penting untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul, salah satu strategi yang

digunakan adalah memperkaya variasi pembelajaran melalui pemanfaatan media permainan, media permainan yang mengaktifkan pembelajaran adalah media pembelajaran Ludo (Munawaroh, et al., 2024). Pemilihan permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran dilihat dari bagaimana penggunaannya dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, khususnya pemahaman materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Permainan *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dipilih karena permainan tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membuat siswa belajar lebih efektif di kelas, memberikan semangat siswa, dapat mengaktifkan siswa terhadap proses pembelajaran, dengan menggunakan permainan yang nyata dapat lebih muda bagi siswa untuk menangkap materi yang diberikan guru, guru dapat mengatasi sikap pasif yang dimiliki siswa di dalam kelas, dan dapat memudahkan ingatan siswa.

Jenis permainan yang banyak sekali disukai oleh semua orang yaitu sebuah permainan Ludo. Ludo merupakan program edukasi yang menggunakan konsep belajar sambil bermain. *Lupirpa*, yang merupakan hasil modifikasi dari permainan ludo, ditambah dengan beberapa elemen tambahan untuk memungkinkan partisipasi langsung siswa dalam penggunaan media pembelajaran, bertujuan agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan memiliki minat yang lebih besar dalam memahami materi tentang bagian tubuh tumbuhan dalam mata pelajaran IPA.

Permainan Ludo merupakan sebuah permainan tradisional yang mirip seperti papan catur, dalam permainan Ludo ini dimainkan oleh 4 orang sebagai satu pemain, dalam permainan Ludo harus menggunakan dadu untuk menyusun

strategi untuk menggerakkan keempat pion. Permainan Ludo mengharuskan pemainnya berkompetisi untuk menjalankan pion dalam pelemparan dadu yang dimulai dari awal sampai akhir, pemain yang mencapai garis akhir terlebih dahulu adalah pemenangnya. Permainan ludo digunakan sebagai media pembelajaran dengan modifikasi berdasarkan aturan permainan dan desain permainan ludo, permainan ini sederhana dan menyenangkan untuk dimainkan serta dapat membantu siswa memahami dan mengingat penjelasan guru, selain itu interaksi keaktifan siswa lebih banyak selama proses pembelajaran (Angguntari & Nugraha, 2019). Penelitian terdahulu juga mendukung penggunaan media permainan ludo dalam pembelajaran, Menunjukkan bahwa media memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih tepat, sambil memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dengan materi yang diajarkan, sehingga membantu retensi informasi dalam jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Darojatil, Sunanih, & Nurfitriana (2021) di MIS Sindangraja. Pengembangan media pembelajaran permainan ludo mendapatkan nilai yang sangat baik yaitu mendapatkan hasil validasi materi yaitu 4.5 dengan kategori “Sangat Baik”, dan hasil validasi ahli media yaitu 4.1 dengan kategori “Baik”, sedangkan hasil validasi dari guru yaitu sebesar 4.5 dengan kategori “ Sangat Baik” dan hasil validasi siswa yaitu 4.5 dengan kategori “Sangat Baik”. Penelitian selanjutnya yang dilakukan Ningsi, Mustami, & Taufiq (2020) di SMA Islam Darussalam Pannyangkalang Gowa, media pembelajaran permainan ludo mendapatkan hasil yang baik yaitu hasil

penelitian pada penunjukkan *game ludo* ini yaitu dengan rata-rata 3.87 dengan kategori “Sangat Valid”. Kepraktisan pada *game ludo* ini yaitu dengan rata-rata 3.53 dengan kategori “Sangat Positif”. Keefektifan *game ludo* pada meningkatkan hasil belajar siswa dengan rata-rata ketuntasan belajar 87.5%. Kemudian penelitian dari Nissa & Whindi (2021), mendapatkan hasil nilai yang baik yaitu Hasil uji ahli materi mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata 90%, Hasil uji kelayakan ahli media mendapatkan 87.50% dengan kategori “Sangat Layak”, Hasil uji kelayakan ahli pendidikan yaitu 82% dengan kategori “Sangat Baik”, dan Hasil respon siswa terhadap produk yaitu 91.25% dengan kategori “Sangat Layak”.

Berdasarkan dari peneliti yang terdahulu memiliki perbedaan yang ada pada peneliti yang akan diteliti yaitu antara lainnya media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) belum ada yang menggunakannya pada pembelajaran IPA sekolah dasar terutama pada kelas IV, pada tingkatan dan lokasi penelitian yang berbeda, materi pembelajaran yang digunakan pada media *pembelajaran Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang berbeda yaitu pada materi bagian tubuh tumbuhan, pada papan media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) peneliti menambahkan simbol-simbol permainan seperti simbol tanda tanya, simbol bom, dan simbol dadu, pada bagian pion peneliti menggunakan pion akrilik dengan menyesuaikan materi pembelajaran, pada media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) peneliti menggunakan petunjuk penggunaan untuk bermain, dan pada media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) peneliti menggunakan kartu pertanyaan, jawaban untuk mengecek kembali jawaban siswa, serta media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) mempunyai kotak penyimpanan untuk menyimpan media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA).

Berdasarkan paparan di atas maka peneliti mengangkat sebuah penelitian berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA *LUPIRPA* (LUDO PINTAR IPA) PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN KELAS IV SD NEGERI 13 PALEMBANG.**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka permasalahan yang dapat teridentifikasi sebagai berikut :

1. Penerapan pembelajaran yang diberikan guru masih bersifat ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang kreatif dan inovatif.
3. Siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi jika tidak didukung menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar.
4. Belum pernah ada yang melakukan pengembangan media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan yang dibahas tidak meluas dan menyimpang dari tujuan sebenarnya, maka peneliti membatasi masalah pengembangan media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada pembelajaran IPA dengan materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut :

- a. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA).

- b. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pembelajaran IPA dengan materi Bagian Tubuh Tumbuhan.
- c. Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu siswa kelas IV SD Negeri 13 Palembang.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, untuk memudahkan peneliti dalam penyusunan maka perumusan masalah yang digunakan adalah “Bagaimana Pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV SD Negeri 13 Palembang yang valid dan praktis ?”

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV SD Negeri 13 Palembang yang valid dan praktis.

#### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi pengembangan media. manfaat menggunakan hasil penelitian sebagai berikut :

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) adalah pengembangan media ini dapat memberikan jenis serta variasi sebuah media pembelajaran khususnya untuk muatan pembelajaran IPA dengan materi Bagian Tubuh Tumbuhan kelas IV yang berupa sebuah media permainan yang digunakan untuk memberikan semangat siswa, permainan yang menyenangkan, menarik untuk siswa, dan dapat mendorong keaktifan siswa.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Bagi peneliti manfaat yang didapatkan dari pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA), yaitu peneliti mempunyai kesempatan untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh peneliti selama perkuliahan peneliti untuk dapat menambah informasi tentang media pembelajaran yang efektif dan edukasi selama proses pembelajaran dikelas yang di mana pengembangan media tersebut dapat memicu kreativitas dan inovasi bagi peneliti.

#### **b. Bagi Siswa**

Bagi siswa manfaat yang didapatkan dari pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA), Media ini dikembangkan sebagai alat pengenalan bagi siswa terhadap materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Tujuannya adalah agar siswa dapat lebih memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru dan meningkatkan partisipasi mereka dalam proses

belajar, sehingga semangat dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya media pembelajaran ini.

#### **c. Bagi Guru**

Bagi guru manfaat yang didapatkan dari pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA), Peningkatan media ini dapat diaplikasikan sebagai kontribusi dalam mengajar dan belajar materi IPA di ruang kelas, dan dapat digunakan juga sebagai bahan pilihan untuk memotivasi guru menggunakan sebuah media pembelajaran yang inovatif saat pembelajaran di kelas berlangsung serta dapat meningkatkan suasana keaktifan belajar siswa.

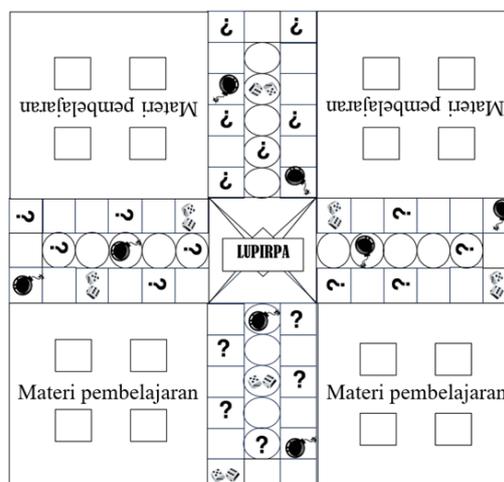
#### **d. Bagi Sekolah**

Bagi sekolah manfaat yang di dapatkan dari pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA), yaitu pengembangan media pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur/acuan untuk meningkatkan mutu sekolah dan pembelajaran, serta dapat bermanfaat bagi peningkatan mutu pendidikan.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk media yang dikembangkan oleh peneliti berupa sebuah media permainan *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dengan menggunakan materi Bagian Tubuh Tumbuhan pada pembelajaran IPA yang terdapat pada siswa kelas IV SD Negeri 13 Palembang. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut :

- a. Materi yang digunakan pada pengembangan produk media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) ini yaitu Bagian Tubuh Tumbuhan dengan mata pelajaran IPA, yang menggunakan kurikulum merdeka, materi ini terdapat pada siswa kelas IV.
- b. Media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Word dan aplikasi Canva.
- c. Media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dibuat dengan ukuran 50 cm X 50 cm.
- d. Komponen yang terdapat pada media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yaitu
  - 1) Papan permainan Ludo Pintar IPA berukuran 50 cm X 50 cm, memiliki bentuk persegi, dan menampilkan tiga simbol, dengan simbol pertama adalah tanda tanya, simbol tanda tanya ini merupakan simbol siswa harus menjawab pertanyaan yang sudah di sediakan, simbol kedua yaitu bom apabila siswa berhenti pada simbol bom tersebut maka siswa tersebut harus mundur 2 langkah, dan simbol yang ketiga yaitu simbol dadu kembar yang di mana apabila siswa berhenti di simbol dadu kembar maka siswa boleh melempar satu kali lagi dadu untuk bermain.

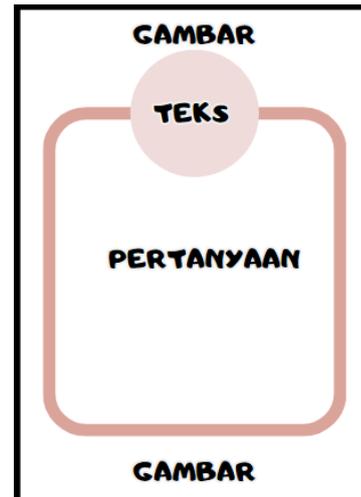


**Gambar 1.1 Rancangan Papan *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA)**

- 2) Kartu Pertanyaan dan kartu kunci jawaban yaitu kartu yang memiliki ukuran 5 cm X 7 cm. Terdapat 25 kartu pertanyaan yang harus di jawab siswa dan terdapat 25 lagi untuk kartu kunci jawaban untuk mengecek hasil jawaban siswa.



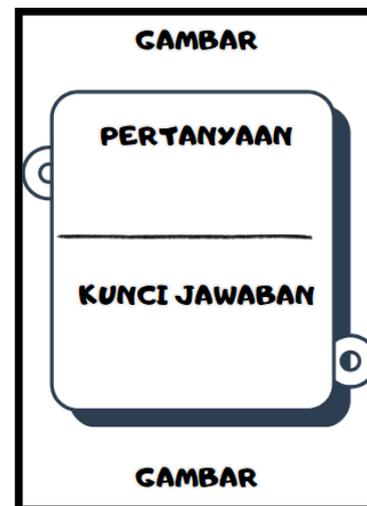
Gambar 1.2 Rancangan Kartu Pertanyaan Bagian Depan



Gambar 1.3 Rancangan Kartu Pertanyaan Bagian Belakang



Gambar 1.4 Rancangan Kartu Kunci Jawaban Bagian Depan



Gambar 1.5 Rancangan Kartu Kunci Jawaban Bagian Belakang

- 3) Pion merupakan instrumen yang dipakai dalam menjalankan perangkat pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA). Pion ini terbuat dari bahan akrilik yang berjumlah 16 buah.
- 4) Dadu yaitu digunakan untuk menentukan angka yang keluar dan menentukan langkah bagi para pemain. Dadu yang dipergunakan dalam platform *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) adalah dadu yang serupa dengan yang biasanya digunakan.
- 5) Petunjuk penggunaan merupakan petunjuk aturan dan cara bermain dari media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA). Petunjuk penggunaan dibuat sedemikian rupa agar siswa yang menggunakan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat lebih muda mengerti bagaimana cara bermain pada media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) ini.

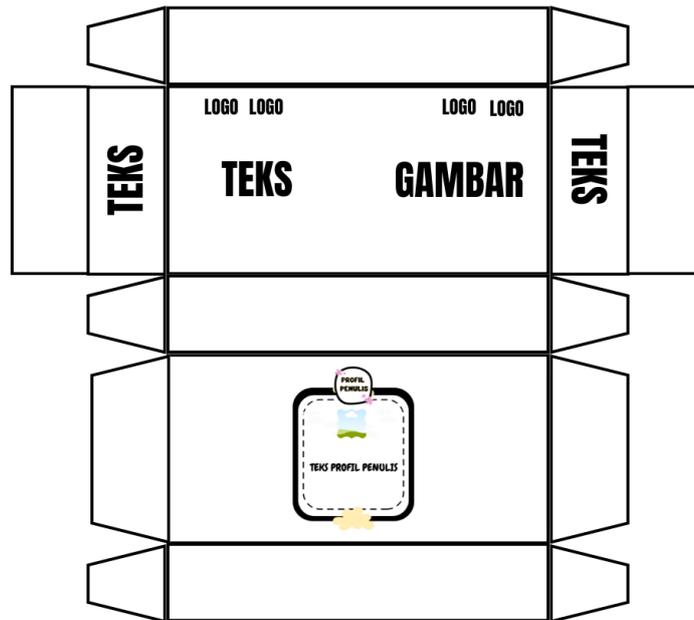


**Gambar 1.6 Rancangan Petunjuk Penggunaan Bagian Depan**



**Gambar 1.7 Rancangan Petunjuk Penggunaan Bagian Belakang**

- 6) Kotak penyimpanan media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) merupakan tempat yang akan digunakan untuk menyimpan seluruh komponen media permainan *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) agar media pembelajaran rapi.



**Gambar 1.8 Rancangan Kotak Penyimpanan**