

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan secara luas sebagai aktivitas psikofisik yang ditujukan untuk pengembangan pribadi secara keseluruhan. Belajar diartikan sebagai perolehan informasi dan pengetahuan dari pengalaman masa lalu di masyarakat dan lingkungan. Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya.

Kemudian, dalam arti sempit, belajar dipahami sebagai upaya mempelajari ilmu pengetahuan yang merupakan bagian dari suatu kegiatan yang bertujuan untuk mewujudkan karakter yang utuh. Sebagaimana kita ketahui, manusia dilahirkan di dunia tanpa mengetahui apapun. Oleh karena itu, ilmu ibarat pelita atau penerang di malam yang gelap. Pengetahuan menjadi pedoman bagi manusia dalam menjalani kehidupannya di dunia ini. Melalui ilmu, manusia dapat belajar mengetahui mana yang baik dan mana yang buruk.

(Ahdar Djamaluddin 2019) Menyebutkan Pengertian belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya

pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. (Ahdar Djamaluddin 2019).

Pada dasarnya hasil belajar dapat diperoleh dan akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yakni faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal mengacu pada suatu faktor yang asalnya berdasarkan dari luar individu itu sendiri, baik itu mengacu pada faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Maka dari pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dari waktu ke waktu yang diperoleh dari pengalaman belajar seseorang dengan respon yang baik, Maka belajar dapat dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulang materi yang sudah dipahami.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan banyak pihak terkait dan berkepentingan. Sehingga sebagai guru, harus mampu tanggap terhadap dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mengkaji tentang pembelajaran. Sebab sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar dengan inovasi ini membantu guru menyampaikan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai. (Usep Setiawan dkk, 2022).

Proses belajar memerlukan motivasi diri yang menunjang proses belajar menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup satu pihak namun juga memerlukan upaya yang berupa motivasi dan metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran disampaikan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan

baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Maka dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang didalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

A. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip merupakan suatu hal yang dipegang atau dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran. (Slameto 2018) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar.
Setiap peserta didik harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat, meningkatkan motivasi, dan membimbing dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional.
- 2) Sesuai hakikat Belajar.
Belajar adalah suatu proses kontinguitas, maka untuk pelaksanaannya harus dilakukan tahap demi tahap menurut perkembangannya.
- 3) Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari.
Materi belajar disajikan secara sederhana untuk memudahkan peserta didik menangkap materi yang di pelajari.
- 4) Syarat keberhasilan belajar
Fasilitas yang mendukung yang akan membuat peserta didik merasa tenang pada saat belajar. Selain itu peserta didik perlu mendalami materi pembelajaran dengan melakukan ulangan berulang-ulang.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah suatu pedoman yang harus disadari dan dilakukan oleh peserta didik dalam belajar. Prinsip-prinsip blajar meliputi keaktifan, minat, motivasi, dan

pengulangan peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

2.1.3 Hasil Belajar

A. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar juga dapat dilihat sebagai perwujudan dari perubahan dalam kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan individu sebagai hasil dari proses belajar. Pengertian hasil belajar juga mencakup penilaian atau pengukuran hasil belajar siswa melalui kegiatan evaluasi. Dalam konteks pendidikan, pemahaman tentang hasil belajar sangat penting karena hasil belajar adalah indikator utama untuk mengukur efektivitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020).

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan ranah kognitif dari jenjang kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Bentuk tes menggunakan tes objektif (*Pre-test* dan *Pos-test*).

B. Ranah Penilaian Hasil Belajar

Pada prinsipnya pernyataan hasil belajar ideal mencakup seluruh ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar siswa. Berhasil atau tidaknya seseorang dalam menguasai suatu ilmu suatu mata pelajaran dapat dilihat dari prestasinya. Siswa dikatakan berhasil apabila hasilnya baik dan sebaliknya. Kunci utama dalam mengukur hasil belajar siswa adalah memiliki pemahaman umum mengenai indikator-indikator terkait keberhasilan yang perlu diukur. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dengan

Taksonomi Tujuan Pendidikan membagi tujuan pendidikan menjadi tiga bidang, yaitu:

1. Kognitif (pengetahuan); bidang yang menggambarkan perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Kemampuan kognitif merupakan keterampilan berpikir hierarkis yang meliputi:
 - a) Mengingat; mengambil pengetahuan penting dari memori jangka panjang. Dengan kata lain, sekadar mengulangi apa yang telah dipelajari sebelumnya tanpa melakukan perubahan yang perlu diingat merupakan proses kognitif yang paling rendah.
 - b) Memahami; proses mengkonstruksi makna dari pesan pembelajaran, baik lisan, tulisan, maupun visual, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, dan sumber belajar lainnya.
 - c) Mengaplikasikan atau menerapkan; Menggunakan informasi, konsep, proses, dan prinsip teoritis yang telah dipelajari untuk hal yang belum dipelajari.
 - d) Menganalisis; Gunakan keterampilan yang dipelajari tentang informasi yang tidak diketahui untuk mengelompokkan informasi dan menentukan hubungan antara satu kelompok informasi dengan kelompok informasi lainnya
 - e) Mengevaluasi; mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan standar tertentu.
 - f) Mencipta; menciptakan sesuatu yang baru dari apa yang telah ada sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dan dari komponen-komponen yang digunakan untuk membuatnya.

2. Afektif

Ranah afektif (sikap dan perilaku); merupakan bidang yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup karakteristik perilaku seperti perasaan, minat, sikap, dan emosi. Untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi sikap siswa meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- a. Tingkat Menerima; Proses pembentukan sikap dan perilaku dengan meningkatkan kesadaran akan adanya rangsangan tertentu yang mengandung kualitas estetis
- b. Tingkat respons; dilihat dari sudut pandang pendidikan dan perilaku psikologis.
- c. Tingkat menilai; Pengakuan yang jujur bahwa siswa itu objektif.
- d. Tingkat organisasi; menyusun nilai-nilai, menentukan hubungan antar nilai, dan menerima bahwa satu nilai lebih unggul daripada nilai lainnya ketika nilai-nilai berbeda diberikan padanya.
- e. Tingkat karakterisasi: sikap dan tindakan yang dilakukan seseorang secara sistematis selaras dengan nilai-nilai yang mungkin dianutnya.

3. Psikomotorik

Bidang psikomotorik (keterampilan); suatu bidang yang berorientasi pada keterampilan motorik yang melibatkan bagian-bagian tubuh atau aktivitas yang memerlukan koordinasi antara saraf dan otot. Dalam bidang ini penjelasannya tidak banyak dan banyak yang lebih berkaitan dengan bidang studi yang berhubungan dengan menulis, berbicara, dan keterampilan.

C. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya dari hasil belajar kognitif. (Nugraha, dkk, 2020). Terdapat 2 faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa yaitu sebagai berikut:

- a) Faktor Internal, Faktor internal ialah faktor yang berhubungan erat dengan segala kondisi siswa, meliputi :
 1. Kesehatan fisik Siswa yang memiliki kesehatan fisik yang baik akan membantu mereka melakukan kegiatan belajar dengan baik dan mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya, siswa yang sakit,

terutama mereka yang menderita penyakit yang sangat parah yang memerlukan perawatan intensif di rumah sakit, akan mengalami kesulitan untuk berkonsentrasi pada belajar. Sudah pasti dia tidak akan berhasil dalam belajar, bahkan mungkin mengalami kegagalan belajar.

2. Psikologis.

a) Intelegensi (intelligence) Tingkat kecerdasan yang tinggi (rata-rata tinggi, unggul, jenius) pada siswa akan membantunya dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran di sekolah dengan lebih mudah. Dengan kemampuan intelektual yang baik, anak akan mampu mencapai hasil belajar yang terbaik. Sebaliknya, siswa yang tingkat kecerdasannya rendah ditandai dengan ketidakmampuan memahami permasalahan pembelajaran sehingga berdampak pada rendahnya prestasi akademik. Kecerdasan seseorang diyakini mempunyai pengaruh yang besar terhadap keberhasilan akademisnya. Menurut hasil penelitian, prestasi akademik secara umum berkorelasi positif dengan tingkat kecerdasan, artinya semakin tinggi tingkat kecerdasan seseorang maka semakin tinggi pula hasil akademik yang dicapai orang tersebut. Padahal menurut sebagian besar ahli, kecerdasan merupakan modal utama untuk belajar dan mencapai hasil yang optimal. Perbedaan kecerdasan yang dimiliki siswa bukan berarti guru harus memandang rendah siswa yang kurang, namun guru harus berupaya agar pembelajaran yang diberikan dapat membantu semua siswa, tentunya dengan berbagai cara.

b) Bakat Siswa Secara umum, bakat merupakan potensi kemampuan seseorang untuk sukses di masa depan. Dengan demikian pada hakikatnya setiap orang mempunyai bakat dalam arti kesanggupan untuk mencapai suatu tingkat prestasi tertentu sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Secara umum, bakat mirip dengan kecerdasan. Oleh karena itu, anak yang sangat pintar (superior)

atau sangat pintar (sangat luar biasa) disebut juga anak berbakat, yaitu anak berbakat.

- c) Minat adalah kepentingan internal yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu atau mempunyai kecenderungan dan semangat atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sifat bunganya mungkin bersifat sementara namun bisa bertahan lama. Suku bunga sementara hanya bertahan dalam jangka waktu yang singkat, dalam hal ini dapat dikatakan suku bunga rendah. Minat yang kuat (high interest) pada umumnya dapat bertahan lama karena seseorang benar-benar mempunyai semangat, semangat, dan keseriusan untuk mengerjakan sesuatu dengan baik. Jika itu terkait dengan mata pelajaran apa pun, dia akan mempelajarinya dengan serius. Hal ini memungkinkan seseorang mencapai hasil akademik yang tinggi. Namun siswa yang tidak berminat (kurang tertarik) terhadap pelajaran tersebut tidak akan serius dalam belajar sehingga hasil belajarnya akan rendah.
 - d) Kreativitas adalah kemampuan berpikir secara berbeda ketika menghadapi suatu masalah, sehingga dapat menyelesaikannya dengan cara yang baru dan unik. Kreativitas dalam belajar memberikan pengaruh positif terhadap individu yang mencari cara-cara baru dalam memecahkan masalah belajar. Ia tidak akan mengikuti metode klasik tetapi akan berusaha mencari kemajuan baru agar tidak mengabaikan studinya.
3. Motivasi merupakan dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang serius. Motivasi belajar merupakan dorongan yang membuat siswa bersungguh-sungguh belajar di sekolah. Motivasi berprestasi merupakan motivasi yang akan mendorong individu untuk mencapai hasil akademik yang setinggi-tingginya. Orang yang termotivasi untuk mencapai prestasi yang tinggi sering kali ditandai dengan bekerja keras atau belajar dengan sungguh-sungguh, menguasai materi, tidak menyerah dalam menghadapi kesulitan, dan

jika menemui kesulitan akan berusaha mencari solusi lain. menggerakkan atau menginspirasi seseorang, maka timbullah keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu guna mencapai hasil atau mencapai tujuan tertentu. Dari semua pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah Pencapaian yang didapat dari sebuah proses belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dan memiliki skala nilai berupa angka, simbol, maupun huruf.

4. Kondisi emosional merupakan keadaan pikiran seseorang. Kondisi emosional merupakan keadaan pikiran seseorang. Kondisi emosional seringkali dipengaruhi oleh pengalaman hidup. Misalnya Dimarahi orangtua dapat membuat siswa kurang berminat belajar karena merasa sedih atau tertekan sehingga berdampak pada buruknya hasil akademik.
- a) Faktor Eksternal, Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.
1. Lingkungan fisik sekolah adalah lingkungan berupa peralatan dan prasarana yang tersedia di sekolah. Sarana dan prasarana sekolah yang memadai seperti ruang kelas yang terang dan berventilasi baik, tersedia pendingin ruangan (AC), overhead proyektor (OHP) atau layar LCD, papan tulis, spidol, perpustakaan lengkap, laboratorium dan fasilitas pendukung untuk belajar lebih jauh. Sinkronisasi sarana dan prasarana akan berdampak positif terhadap keberhasilan akademik.
 2. Lingkungan kelas adalah suasana psikologis dan sosial yang berlangsung selama proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas. Lingkungan kelas yang mendukung mendorong siswa untuk bersemangat belajar dan berprestasi dalam mata pelajaran.
 3. Lingkungan sosial keluarga adalah suasana interaksi sosial antara orang tua dan anak dalam lingkungan keluarga. Orang tua tidak bisa menjaga anak dengan baik, karena orang tua cenderung otoriter,

sehingga anak bersikap seolah-olah berpura-pura patuh dan memberontak ketika berada di belakang orang tuanya. Pola asuh yang terlalu permisif membuat anak berperilaku seenaknya tanpa kendali orang tua, sehingga menyebabkan anak tidak sadar akan tuntutan dan tanggung jawab kehidupan pelajarannya. Kedua jenis pengasuhan tersebut akan berdampak negatif terhadap prestasi anak di sekolah. Namun, orang tua menerapkan pola asuh demokratis yang ditandai dengan komunikasi orang tua-anak yang aktif, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, dan orang tua mendorong anak untuk melakukan yang terbaik. Praktik pola asuh yang baik ini akan berdampak positif pada prestasi akademik anak di sekolah.

2.1.4 Media Pembelajaran

(Usep Setiawan, 2022) menyatakan media pembelajaran secara umum adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan peserta didik untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dari apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, atau keduanya, dengan tujuan utama untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

Media pembelajaran adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana dengan adanya media dapat membangkitkan minat belajar dan memberikan motivasi. Media pembelajaran yang digunakan tidak perlu yang rumit akan tetapi yang dapat menarik perhatian sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dan mampu belajar secara mandiri serta materi-materi yang dimuat di dalam media pembelajaran dapat tersampaikan secara jelas

dan akan mempermudah peserta didik untuk memahaminya (Nabilla & Suyadi, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat, sarana, metode atau teknik yang digunakan untuk menjalin interaksi maupun komunikasi antar guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung (Zaki & Diyan, 2020).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran berperan penting sebagai alat interaktif dalam pembelajaran dengan memfasilitasi pemahaman siswa dan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.

A. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media tentunya sangat beragam, ada banyak ahli yang menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran namun sifat dari semua pembgian media memiliki beberapa kesamaan garis besar, dibagi menjadi:

- a. Media audio merupakan media komunikasi yang hanya bisa diapresiasi dengan keduanya mendengarkan dan memiliki elemen suara, dll. seperti radio atau rekaman. Menurut SM Musfiqon dalam Bukunya menjelaskan bahwa media Suara adalah alat komunikasi Penggunaannya menekankan unsur-unsur pendengaran kita sendiri. Media visual hanya dapat diamati dengan unsur audio dan visual atau dapat kita nikmati sebagai tontonan yang dapat berupa gambar, lukisan, foto dan lain sebagainya.
- b. Media visual adalah media yang memberikan gambaran langsung baik berwujud maupun tidak berwujud dan dapat dialami oleh pengguna dengan panca inderanya. Bisa dikatakan merupakan media yang memadukan berita dan ide melalui gambar.
- c. Media audiovisual adalah media yang mengandung unsur audio dan visual. Ini merupakan gabungan kedua metode yang mengandung unsur gambar audio dan dapat berupa film video dll. Media audiovisual merupakan gabungan antara media audio dan media visual,

artinya media audiovisual mempunyai 2 komponen yaitu visual dan juga audio. Dalam penggunaan media ini juga digunakan indera penglihatan dan pendengaran dalam proses. Media visual tersebut juga dapat berupa film, LCD proyektor, video dan TV.

2.1.5 Media Ludo

Permainan ludo yakni permainan tradisional yang mana permainan ini dilakukan 2-4 orang yang diwajibkan guna menentukan strategi yang dipakai guna memindahkan 4 bidak pion dengan memakai dadu (Ningsih & Pritandhari, 2019)

Menurut Ali, Kalyan, & Kumar (2019) yang mendefinisikan ludo sebagai permainan yang sudah dimainkan sejak abad ke-6 yang ditemukan di Gua Ajanta India, permainan ini tersebar di berbagai negara dengan sebutan yang berbeda. Media Ludo pintar IPAS yang akan peneliti gunakan didukung oleh beberapa komponen diantaranya: Papan Ludo, kartu soal, bidak, dadu, petunjuk penggunaan media, dan lembar kerja siswa.

Permainan ludo ini memiliki nilai positif, seperti membiarkan anak-anak berinteraksi satu sama lain dan belajar bagaimana bermain satu sama lain. Karena permainan dimainkan oleh 2–4 anak, mereka akan lebih terhubung satu sama lain. Anak-anak dapat belajar menghitung dengan bermain Ludo. Aspek perkembangan anak dalam permainan Ludo yaitu: 1) Melatih motorik halus, 2) Melatih kesabaran dan ketelitian (emosional), 3) Melatih sportivitas, 4) Melatih kemampuan analisis (kognitif) dan 5) Melatih hubungan sosial kekinian. Sedangkan kelebihan dari permainan tradisional Ludo adalah 1) Dapat melatih pemikiran otak kiri anak, 2) Melatih strategi mengumpulkan angka terbanyak untuk dapat mengalahkan lawan, terkesan sederhana namun jika dimainkan kembali otak kiri dan kanan akan sama. aktif dengan perhitungan numerik, 3) Mengembangkan dan melatih otak kanan, 4) Melatih anak bekerja sama dan 5) Melatih emosi anak.

Anak-anak harus pandai membuat strategi untuk memenangkan Ludo.

Permainan Ludo dibuat dengan karton, Karton berukuran 30X30Cm, dan berbentuk segi empat atau bujur yang dapat dimainkan oleh empat anak. Setiap anak memiliki empat biji atau empat anak dadu berwarna merah, kuning, hijau, dan biru, sesuai dengan warna kolomnya, Untuk memenangkan permainan, orang pertama yang meletakkan seluruh pion ludo ke titik akhir adalah pemenang. Hal yang menarik dari permainan ini adalah jika pion ludo berada di antara lawan dalam satu kotak jalur, pion yang lebih dulu di kotak tersebut akan kembali ke rumahnya, kecuali pada titik tertentu yang ditandai dengan panah.

Sebelum menyajikan media Ludo kepada siswa, pendidik terlebih dahulu mempersiapkan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan permainan Ludo. Penggunaan media pembelajaran Ludo dilakukan secara berkelompok untuk menumbuhkan rasa persatuan dan semangat bersaing untuk memenangkan permainan. Dengan Ludo, pembelajaran IPAS menjadi lebih aktif dan kreatif, melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaan media, membangkitkan rasa ingin tahu saat menjawab pertanyaan dan memudahkan pemahaman mata pelajaran.

Salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas adalah permainan Ludo. Materi yang akan digunakan dalam pelajaran IPAS Kelas V adalah tentang “Ada Apa saja di bumi kita” Nanti, pada permainan ludo, papan ludo akan diberikan soal-soal dari materi tersebut yaitu agar peserta didik dapat memahami ada apa saja di bumi kita. Media permainan Ludo ini dapat membantu siswa mengingat dan memahami lebih baik materi yang diajarkan oleh guru. Permainan ludo ini memiliki pertanyaan yang dapat membantu siswa mengingat dan menemukan jawaban dari pertanyaan yang mereka hadapi. Dengan demikian, permainan ludo ini dapat digunakan untuk materi “Ada Apa Saja di Bumi Kita”

A. Kekurangan dan Kelebihan Media Ludo

Menurut (Firdayanti, I., & Suprpto, E, 2023) terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan saat memainkan media ludo ini didalam kelas, beberapa kelebihan dan kekurangannya adalah:

1. Kelebihan Media Ludo

- a) Media dikemas dengan menarik sehingga siswa akan tertarik mempelajarinya materi
- b) Suasana belajar akan lebih menyenangkan karena media pembelajaran yang digunakan adalah permainan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan mudah
- c) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar anggota kelompok, karena masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk menyelesaikan misi dalam permainan

2. Kekurangan

- a) Jika siswa tidak memahami benar bagaimana penggunaan media pembelajaran maka siswa hanya sekedar bermain tanpa memahami isi materi.
- b) Jika pembagian kelompok dalam penggunaan media media pembelajaran tidak diarahkan guru maka siswa akan memilih berkelompok dengan teman dekatnya.
- 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 pembelajaran dengan tetap berkeliling untuk memantau siswa dalam menjalankan permainan

Sedangkan Menurut (Setiawati ,2021) Kelebihan dan kekurangan media permainan ludo adalah:

1. Kelebihan Media ludo

- a) Media ini menyenangkan bagi anak-anak karena semua anak terlibat langsung dalam permainan tersebut.

- b) Media ini sangat mudah diterapkan karena dapat disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.
 - c) Media ini dilakukan secara berkelompok maka akan meningkatkan sikap komunikasi yang baik antar setiap anak.
 - d) Media ludo ini mengajarkan anak untuk mampu memecahkan masalah bersama tim tanpa disadari anak.
 - e) Menambah kosakata anak karena dalam permainan ini anak akan banyak berbicara satu sama lain.
 - f) Media ludo ini sangat portabel karena mudah dibawa kemana-mana dan dapat dimainkan dimana saja.
 - g) Media ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.
2. Kekurangan Media Ludo
- a) Media ini membutuhkan tempat yang luas.
 - b) Anak mungkin tidak memahami aturan permainan dengan benar, yang dapat menyebabkan keributan.

B. Cara membuat Media Ludo

A. Alat dan bahan

Alat

1. Gunting
2. Pisau
3. Penggaris
4. Pensil
5. Gergaji

Bahan

1. Papan Tripleks
2. Sterofoam
3. Kertas A3
4. Kertas origami
5. Lem UHU

6. Desain Ludo yang sudah di Print

7. Desain Kartu yang sudah di prin

B. Cara membuat Media Permainan Ludo

1. Desain ludo melalui aplikasi canva kemudian di print dengan ukuran kertas A3

2. Buat desain kartu bonus, boom dan pertanyaan di aplikasi canva dan kemudian di print sesuai jumlah dan kebutuhan

3. Siapkan papan tripleks yang berukuran 39cm x 59cm.

4. Tempelkan sterofoam diatas papan tripleks yang sudah di sediakan.

5. Buat kantong surat untuk setiap kartu bonus, boom dan pertanyaan lalu tempelkan disamping kanan papan ludo.

6. Siapkan Pion dan dadu serta ember untuk masing-masing kelompok agar media ludo dapat dijalankan.

C. Langkah-Langkah Media Ludo

Setiap permainan memiliki aturannya sendiri. Tujuan permainan Ludo ini adalah untuk mengajarkan anak-anak ketelitian dan fokus. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah (1). Papan Ludo (2). Dadu (3). Pion (4). Pemain.

Dalam permainan Ludo, ada beberapa langkah yang harus dilakukan:

- a) Untuk memulai, setiap kelompok melakukan suit untuk menentukan kelompok yang akan melempar dadu pertama.
- b) Letakkan pemain atau pion di kotak start, lempar dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan dadu. Lalu, pion di gerakan ke kotak berikutnya di jalur papan ludo sesuai dengan angka yang ditunjukkan dadu.

Langkah-langkah penggunaan media permainan ludo pada penelitian ini tidak jauh berbeda dengan langkah-langkah bermain Ludo secara umum, namun, Beberapa aturan telah sedikit dimodifikasi oleh para peneliti.

Langkah-langkah tersebut adalah:

1. Guru dan siswa berdoa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar.
2. Guru melakukan absensi dan melihat kesiapan siswa.
3. Guru memberikan apersepsi dan arahan sebelum memulai pembelajaran.
4. Guru melakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa tentang pelajaran yang lalu.
5. Guru mulai menyampaikan materi pembelajaran didepan kelas.
6. Guru membentuk 7 kelompok ini merupakan 2 kelompok besar yang akan bermain, masing masing kelompok beranggotakan 4 siswa.
7. Kelompok tersebut dipilih berdasarkan tingkat kemampuan kognitif, siswa dan jenis kelamin.
8. Guru menentukan urutan kelompok 1-7
9. Guru mencatat nama kelompok beserta anggota timnya di papan tulis yang merupakan papan turnamen.
10. Setiap kelompok diminta untuk membuat nama kelompoknya sesuai dengan materi yang akan dibahas yaitu “Ada apa saja di bumi kita” misalnya Bumi, hidrosfer, litosfer dan atmosfer dll
11. Setiap kelompok diminta untuk memahami kembali materi yang telah disampaikan guru sebelumnya sebelum memulai pelajaran.
12. 7 kelompok yang telah dibentuk sebelumnya dibagi menjadi 2. kelompok besar, dengan ketentuan kelompok 1-4

merupakan Tim A dan kelompok 5-7 merupakan Tim B, jadi akan ada 1 Pion dadu di Tim B yang tidak akan bermain karena hal ini dipengaruhi oleh jumlah siswa dikelas 5 ini yang hanya berjumlah 29 siswa, jika jumlah siswa ada 32 maka dapat dimainkan semua pion yang terdapat dipapan ludo.

13. Guru memberikan 1 set permainan ludo kepada 2 kelompok yang telah dibentuk.
14. Masing-masing Tim A dan B memulai Permainan sesuai dengan bimbingan guru.
15. Kelompok 1-4 yang merupakan Tim A memulai pertandingan dengan melakukan suit untuk menentukan pelembar dadu yang pertama. Dan hal yang sama pun dilakukan oleh kelompok 5-8 yang merupakan Tim B.
16. Anggota dari masing-masing kelompok yang berjumlah 4 siswa memiliki perannya masing-masing, dimana 1 siswa bertugas melempar dadu dan menjalankan pion sedangkan 3 siswa yang lain bertugas untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan. Soal yang digunakan dalam permainan ini adalah bentuk soal dengan jawaban singkat atau isian yang disampaikan secara lisan. Dalam proses permainan yang berlangsung siswa tidak diperkenankan untuk bertanya dan memperlihatkan kartu soal kepada tim lawan. Permainan ludo dilakukan selama 30 menit.
17. Setiap kelompok yang menjadi pemenang di Tim A dan B akan diberikan 1 pertanyaan rebutan untuk menentukan 1 kelompok pemenang dalam permainan ini.

Sebelum permainan dimulai guru akan menyampaikan peraturan permainan yang akan diikuti siswa selama permainan berlangsung.

- a. Masing-masing Tim A dan Tim B diberikan 1 set papan permainan.

- b. Sebelum melakukan permainan dalam setiap tim akan melakukan suit untuk menentukan giliran yang akan bermain terlebih dahulu.
- c. Masing-masing tim akan bermain sesuai dengan arahan dan bimbingan guru.
- d. Pada setiap kelompok hanya ada 1 yang bertugas untuk melemparkan dadu dan menjalankan Pion sementara 3 yang lain bertugas untuk menjawab pertanyaan.
- e. Murid meletakkan pion dikotak start.
- f. Murid melemparkan dadu
- g. Murid melihat angka yang dikeluarkan oleh dadu dan menjalankannya, dikotak jalannya ludo telah disediakan gambar bonus, pertanyaan dan boom, jika pion berhenti di tanda tanya maka kelompok harus menjawab pertanyaan jika benar Pion boleh maju 1 langkah jika salah maka pion mundur 1 langkah, jika Pion berhenti di tanda bonus maka siswa harus menjawab pertanyaan jika benar pion boleh dimajukan sesuai dengan perintah yang ada di kartu jika salah tidak mundur atau tetap diposisi awal, namun jika Pion berhenti di tanda boom maka siswa harus menjawab pertanyaan jika benar maju sesuai perintah di kartu boom dan jika salah mundur sesuai perintah di kartu boom.
- h. Setelah menjawab soal dengan benar siswa diperbolehkan menggerakkan pion sesuai perintah pada setiap kartu.
- i. Yang bertugas menjawab soal adalah 3 teman yang lainnya.
- j. Waktu untuk menjawab soal adalah 1 menit, jika dalam waktu 1 menit kelompok tersebut tidak dapat menjawab soal, maka soal tersebut akan menjadi rebutan bagi kelompok lain.
- k. Kelompok yang tidak dapat menjawab soal akan mendapatkan hukuman yaitu mundur 1 langkah dari posisi sebelumnya.
- l. Kelompok yang letak pionnya paling dekat dengan garis finish adalah kelompok pemenang dari permainan ludo.
- m. Permainan selesai jika waktu sudah mencapai 30 menit.

- n. Setiap kelompok yang menjadi pemenang di Tim A dan B akan diberikan 1 pertanyaan rebutan untuk menentukan 1 kelompok pemenang dalam permainan ini.
- o. Setelah permainan selesai setiap kelompok akan dibagikan LKPD untuk dikerjakan bersama teman kelompoknya
- p. Siswa dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran.



Gambar 2. 1 Media Permainan Ludo

Sumber:www.media+ludo&sca_esv.com

2.1.6 Materi/Tema

A. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

KTSP dan beberapa kurikulum sebelumnya mencakup mata pelajaran IPA dan IPS. Kedua mata pelajaran ini diajarkan secara terpisah. Namun pada Kurikulum 2013, kedua mata pelajaran tersebut akan diajarkan secara bersamaan (secara keseluruhan) untuk topik pembelajaran tertentu. Evaluasi hanya dilakukan secara individual. Perubahan-perubahan ini menunjukkan bahwa memang mungkin untuk mengajarkan sains dan ilmu sosial pada saat yang bersamaan. Apalagi kedua mata pelajaran tersebut bertemakan lingkungan hidup. IPA fokus pada kajian ilmiah fenomena alam, sedangkan IPS fokus pada konteks sosial (hubungan dengan masyarakat). Kurikulum mandiri menggabungkan IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran, IPAS.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

B. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik

Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Dengan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Seiring berjalannya waktu, ilmu pengetahuan juga terus berkembang. Apa yang kita sebut kebenaran ilmiah masa lalu bisa mengalami perubahan di masa kini dan masa depan. Inilah sebabnya mengapa sains begitu dinamis dan merupakan upaya manusia yang terus-menerus untuk mencapainya. Temukan kebenaran dan gunakan seumur hidup.

Kemampuan alam dalam memenuhi kebutuhan manusia pun semakin menurun seiring berjalannya waktu. Pertumbuhan penduduk yang eksponensial juga membawa banyak permasalahan. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan hanya dengan melihat dari satu sudut pandang saja, ilmu-ilmu alam atau hanya dari perspektif ilmu-ilmu sosial. Sebaliknya, diperlukan pendekatan yang lebih komprehensif yang mencakup berbagai bidang interdisipliner.

D. Materi Ada Apa Saja di Bumi Kita

Pertanyaan esensial

1. Bagaimana bentuk permukaan bumi kita?

2. Apa itu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer?



Gambar 2. 2 Refleksi

Sumber: Shutterstock.com/GUNDAM_Ai

Banu, Ian, Aga dan Mita tampak duduk dikantin sekolah. Mereka bercerita tentang pengalaman perjalanan selama liburan Banu terlihat sedang menceritakan pengalamannya mendaki gunung Rinjani pada liburan kemarin bersama orangtua dan kakaknya, pernahkah kalian naik ke puncak gunung atau bukit? Berdasarkan pengalaman kalian atau pengalaman Banu, apa saja yang bisa kita lihat dari puncak gunung.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan para ilmuwan, ternyata bentuk permukaan bumi itu tidaklah datar dan mulus, melainkan bermacam-macam bentuknya ada daerah yang menonjol, ada daerah yang cekung ada yang terisi oleh air dan ada juga yang kering, selain itu ada juga daerah yang dipenuhi tanaman dan ada juga yang gersang.

Dibagian bumi yang sangat luas ini banyak bagian dari alam yang bisa kita amati, bagian dari alam tersebut ada yang di daratan, lautan dan juga di udara. Dalam Bahasa ilmiah bagian bumi bisa dibagi menjadi 3 yaitu, Litosfer, Hidrosfer, dan atmosfer.

a. Litosfer (daratan)

Litosfer adalah lapisan kerak Bumi terluar, terdiri dari bebatuan dan tebal lapisannya sekitar 1.200 kilometer. Umumnya, lapisan litosfer banyak mengandung silikat dan aluminium. Batuan penyusun litosfer sendiri terdiri dari batuan beku, sedimen, dan metamorf. Fungsi lapisan litosfer mulai dari sebagai tempat makhluk hidup menjalani

aktivitas sehari-hari dan menghasilkan bahan tambang yang bermanfaat bagi kehidupan manusia.

Didaratan kalian bisa menemui daratan tinggi dan daratan rendah, sesuai namanya dataran tinggi adalah daerah daratan yang ketinggiannya lebih dari 200 meter diatas permukaan laut. Adapun dataran rendah adalah bagian dataran yang ketinggiannya antara 0-200 meter diatas permukaan air Laut.



Gambar 2. 3 Kenampakan Alam Daratan

Sumber: www.kompas.jenis-jenis-kenampakan-alam-wilayah

b. **Hidrosfer (perairan)**

Hidrosfer adalah lapisan air yang menyelimuti kerak bumi. Permukaan Bumi ditutupi oleh lapisan air dan menjadi sumber kehidupan makhluk hidup di Bumi.

Karena hidro atau air baik yang ada di sungai, danau, dan laut dibutuhkan oleh semua makhluk hidup, baik hewan, tumbuhan dan manusia.

Hidrosfer adalah lapisan perairan yang menyelimuti permukaan bumi. Sekitar 71% dari permukaan bumi tertutup air baik air yang ada di lautan, danau, sungai maupun rawa-rawa.



Gambar 2. 4 Danau

Sumber /www.detik.com keindahan-danau toba

c. Atmosfer bumi

Atmosfer adalah udara yang menyelimuti permukaan bumi. Didalam atmosfer terdapat udara yang menyelimuti permukaan bumi. Didalam atmosfer terdapat udara yang bisa dihirup/digunakan oleh makhluk hidup untuk bernafas. Selain itu, atmosfer berfungsi agar suhu bumi tetap stabil, menjaga cuaca dan kelembapan bumi, pembatas luar angkasa dan dalam bumi, melindungi gesekan dengan benda-benda luar angkasa, dan menjaga gravitasi bumi tetap stabil. Pembahasan dan jawaban ini bisa menjadi pemandu bagi orang tua dalam mendampingi anak selama belajar di rumah.



Gambar 2. 5 Lapisan Atmosfir Bumi

Sumber freepick.com/user9023173

Rangkuman yang sudah dipelajari

- a) Bumi kita secara umum terdiri dari 3 komponen, yaitu litosfer (lapisan tanah yang menyelimuti bumi/dataran), hidrosfer (lapisan air yang menyelimuti bumi/perairan), dan atmosfer (lapisan udara yang menyelimuti bumi).
- b) Kenampakan alam yang ditemui di daratan diantaranya gunung, bukit, lembah, dataran tinggi, dan dataran rendah.
- c) Kenampakan alam yang ditemui di perairan diantaranya sungai, danau, muara dan laut. Atmosfer dapat dibagi-bagi menjadi beberapa lapisan, yaitu troposfer, stratosfer, dan ekosfer.

2.2 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran dianggap berkualitas apabila berjalan secara efektif, memiliki makna, dan didukung oleh sumber daya yang memadai. Keberhasilan dan keefektifan proses pembelajaran dapat diukur dari pencapaian belajar siswa, partisipasi aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, serta tanggapan siswa terhadap pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, sebagai pendidik, guru mempunyai tanggung jawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Dalam rangka mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan, guru perlu memiliki kemampuan dalam memfasilitasi murid agar mereka dapat dengan mudah menerima dan mengelola materi pembelajaran IPAS yang disampaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah Dengan memanfaatkan media Permainan Ludo, peserta didik menjadi tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga mampu memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

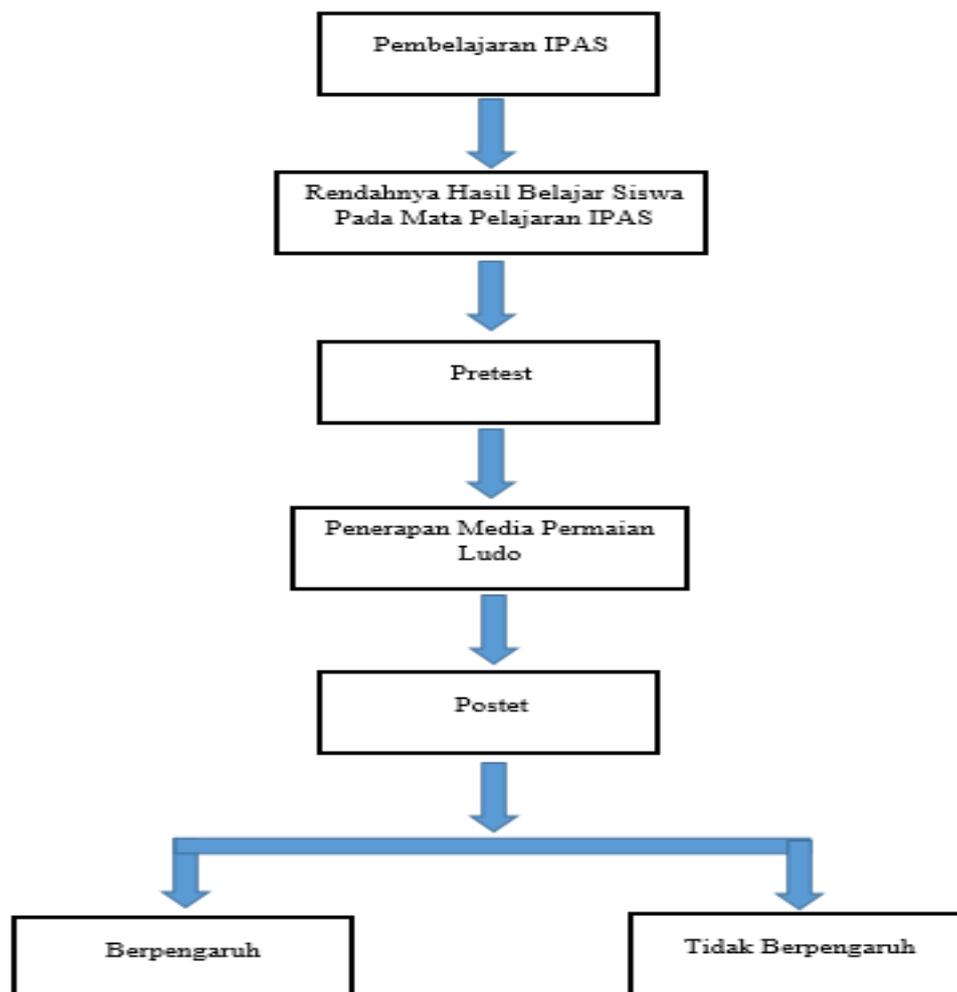
Salah satu media pembelajaran yang dapat diimplementasikan adalah permainan Ludo. Tujuan dari permainan ini adalah memberikan kesempatan

kepada murid untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan belajar, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab individu. Selain itu, permainan ini juga memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan belajar bersama teman-temannya.

Berdasarkan hal tersebut, sebagai landasan berpikir, diterapkanlah media Permainan Ludo untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas V di SD

Negeri 105308 Pancur Batu, Untuk lebih rincinya, dapat dilihat pada skema kerangka pikir berikut ini:

Bagan Kerangka Berfikir



2.3 Definisi Operasional

Gambar 2. 6 Bagan Kerangka Berfikir

1. Pembelajaran merupakan suatu proses yang menghasilkan perubahan dari waktu ke waktu yang diperoleh melalui pengalaman belajar individu dengan respon yang positif. Keberhasilan pembelajaran dapat dicapai apabila individu mampu mengulang kembali materi yang telah dipelajari.
2. Media pembelajaran merupakan sarana prantara yang penting dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat prantara yang membantu dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran, dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah ludo.
3. Media Ludo merupakan suatu permainan yang terdiri dari selembar kertas berisi gambar kotak-kotak, terdiri dari empat kotak besar dan 72 kotak kecil, dalam penelitian ini media ludo yang dibuat diisi dengan kotak-kotak tantangan, bonus dan bom yang berisi pertanyaan.
4. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran ilmu pengetahuan mengenai kehidupan makhluk hidup, objek mati, serta interaksi di dalam alam semesta ini.
5. Hasil belajar adalah Kompetensi atau kemampuan spesifik yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dalam penelitian ini diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkatkan

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu dugaan mengenai hubungan antara dua variabel atau lebih, atau sebagai jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, yang akan dibuktikan melalui data yang dikumpulkan. Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan media permainan Ludo terhadap hasil belajar IPAS pada murid kelas V di SD 105308 Pancur Batu.

H_1 :Pengaruh media permainan Ludo terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada murid kelas V di SD Negeri 105308 Pancu Batu.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media permainan ludo terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada murid kelas V SD Negeri 105308 Pancur Batu.

