

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan keterampilan, pemahaman, atau perubahan perilaku melalui interaksi dengan informasi atau pengalaman. Belajar merupakan akibat adanya intraksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan prilakunya.

Belajar, merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Tentu saja, perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang positif (Gunawan, 2019) (Gunawan, 2019) menyatakan bahwa seseorang telah melakukan proses belajar adalah terjadinya perubahan perilaku pada diri seseorang. Perubahan perilaku misalnya, dapat berupa: dari tidak tahu sama sekali menjadi samar-samar, dari kurang mengerti menjadi mengerti, dari tidak bisa menjadi terampil, dari anak pembangkang menjadi penurut, dari pembohong menjadi jujur, dari kurang taqwa menjadi lebih taqwa, dll. Jadi, perubahan sebagai hasil kegiatan belajar dapat berupa aspek kognitif, psikomotor maupun afektif.

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. 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 Djameluddin, 2019). (Ahdar Djameluddin,

2019) menyatakan belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan, pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Belajar di sekolah perlu dirumuskan secara jenis pengertian belajar, di kalangan para ahli psikologi terdapat keragaman dalam cara menjelaskan dan mendefinisikan tentang belajar (learning). Namun demikian secara eksplisit maupun implisit pada akhirnya terdapat kesamaan maknanya, ialah bahwa dalam definisi maupun konsep perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu. (pupu setiawan 2019)

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau sikap baru melalui pengalaman, studi, pengajaran, atau interaksi dengan lingkungannya. Ini adalah proses fundamental yang terjadi sepanjang hidup seseorang dan memungkinkan mereka untuk mengembangkan diri, beradaptasi dengan perubahan, dan meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai aspek kehidupan.

Pembelajaran dapat terjadi di sekolah, universitas, tempat kerja, atau bahkan secara mandiri. Ini melibatkan penerimaan informasi, pengolahan informasi tersebut, dan penggunaan hasilnya untuk memahami dunia, membuat keputusan, atau mengatasi masalah. Pembelajaran juga dapat bersifat formal atau informal. Pembelajaran formal biasanya terjadi di lingkungan yang terstruktur, seperti kelas atau pelatihan formal, sementara pembelajaran informal seringkali terjadi melalui pengalaman sehari-hari, observasi, atau interaksi sosial tanpa rencana pembelajaran yang jelas.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran adalah fokus utama, dan berbagai teori dan pendekatan telah dikembangkan untuk memahami bagaimana manusia belajar dan bagaimana proses ini dapat dioptimalkan. Beberapa teori pembelajaran yang terkenal termasuk teori behaviorisme, teori kognitif, teori konstruktivisme, dan teori pembelajaran sosial, yang semuanya memberikan wawasan tentang bagaimana manusia memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Pembelajaran yang efektif artinya tujuan belajar dan pembelajaran baik secara kuantitas dan kualitas tercapai sesuai dengan waktu yang telah direncanakan atau ditargetkan. Sementara efisien artinya tujuan belajar dan pembelajaran tercapai secara tepat, baik menyangkut biaya maupun tenaga.

(Usep Setiawan dkk, 2022) menyatakan Proses pembelajaran merupakan perpaduan kegiatan siswa atau seseorang yang melakukan kegiatan belajar serta guru atau seseorang yang dianggap memiliki ilmu yang lebih dan dapat melakukan kegiatan pengajaran. Keterpaduan dua aktivitas yang dilakukan guru dan murid pada waktu yang bersamaan tentunya memiliki ciri-ciri tersendiri. Adapun ciri-ciri proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Adanya unsur guru
2. Adanya unsur siswa
3. Adanya aktivitas guru dan siswa
4. Adanya interaksi antar guru dan siswa
5. Bertujuan kearah perubahan tingkah laku siswa
6. Proses dan hasilnya terencana atau terprogram

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.

(Yantoro, Hariandi, dkk, 2022) Pembelajaran melibatkan berbagai pemangku kepentingan dan kepentingan yang saling terkait. Oleh karena itu, sebagai guru, penting untuk responsif terhadap dinamika pendidikan, termasuk dengan mengkaji

kembali praktik pembelajaran yang ada. Inovasi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan agar guru dapat menyampaikan materi ajar secara efektif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan lebih mudah. 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.

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Pengertian Hasil Belajar Siswa. Masalah belajar adalah masalah bagi setiap manusia, dengan belajar manusia memperoleh keterampilan, kemampuan sehingga terbentuklah sikap dan bertambahlah ilmu pengetahuan. Jadi hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

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. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

2.1.3.2 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.

Kesehatan fisik yang prima akan mendukung seseorang siswa untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga ia akan dapat meraih prestasi belajar yang baik pula. Sebaliknya, siswa yang sakit, apabila kondisi sakitnya sangat parah dan harus dirawat secara intensif di rumah sakit, maka ia tidak dapat berkonsentrasi belajar dengan baik.

2. Psikologis

a. Intelegensi (*intelligence*)

Taraf intelegensi yang tinggi pada seseorang siswa, akan memudahkan bagiannya, dalam memecahkan masalah-masalah akademis disekolah. Dengan kemampuan intelegensi yang baik tersebut, maka mereka pun akan mampu meraih prestasi belajar terbaik.

b. Bakat Siswa (*Student Tallent*). Secara umum kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang mempunyai dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi secara global bakat itu mirip dengan intelegensi. Itulah sebabnya seorang anak yang berintelegensi sangat cerdas atau cerdas luar biasa.

c. Minat (*Interest*) adalah ketertarikan secara internal yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu atau kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

d. Kreativitas (*Creativity*) ialah kemampuan untuk berpikir alternatif dalam menghadapi suatu masalah, sehingga ia dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan cara yang baru dan unik. Kreatifitas dalam belajar memberi pengaruh positif bagi individu untuk mencari cara-cara terbaru dalam menghadapi suatu masalah akademis. Terpaksi dengan cara-cara klasik namun berupaya mencari terobosan baru, sehingga tidak akan putus asa dalam belajar.

3. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar (*learning motivation*) adalah dorongan yang menggerakkan seorang pelajar untuk sungguh-sungguh dalam belajar menghadapi pelajaran di sekolah. Motivasi berprestasi (*achievement 3 motivation*) ialah motivasi yang akan mendorong individu untuk meraih prestasi belajar yang setinggi-tingginya. Mereka yang memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, pada umumnya ditandai dengan karakteristik bekerja keras atau belajar secara serius, menguasai materi pelajaran, tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan, bila menghadapi suatu masalah maka ia berusaha mencari cara lain. Tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu.

4. Kondisi Psikoemosional Yang Stabil

Kondisi emosi adalah bagaimana keadaan perasaan suasana hati yang dialami oleh seseorang. Kondisi emosi sering kali dipengaruhi oleh pengalaman dalam hidupnya. Misalnya putus hubungan dengan kekasihnya maka membuat seseorang pelajar tidak bergairah dalam belajarnya karena merasa sedih, atau depresi, sehingga berakibat rendahnya prestasi belajarnya.

b. Faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

1. Lingkungan fisik sekolah ialah lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah yang bersangkutan. Sarana dan prasarana di sekolah menandai seperti ruang kelas dengan penerangan, ventilasi udara yang cukup baik.
2. Lingkungan sosial kelas ialah suasana psikologi dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara guru dan murid di dalam kelas, iklim kelas yang

kondusif memacu siswa untuk bergairah dalam belajar dan mempelajari materi Pelajaran yang baik.

3. Lingkungan sosial keluarga (*Family sosial environment*) ialah suasana interaksi sosial antara orang tua dengan anak-anak dalam lingkungan keluarga. Orang tua yang tidak mampu dalam mengasuh anak-anak dengan baik, karena orang tua cenderung otoriter sehingga anak-anak bersikap patuh semu (*pseudo obedience*) dan memberontak bila di belakang orang tua. Pengasuhan permisif yang serba memperbolehkan seorang anak untuk berperilaku apa saja, tanpa ada kendali orang tua, akibatnya anak tidak tahu akan tuntutan dan tanggung jawab dalam hidupnya sebagai pelajar. Kedua pengasuhan ini akan berdampak buruk pada pencapaian prestasi belajar anak di sekolah. Namun orang tua yang menerapkan pengasuhan demokratis yang ditandai dengan komunikasi aktif orang tua/anak, menetapkan aturan dan tanggung jawab yang jelas bagi anak, orang tua yang mendorong anak untuk berprestasi terbaik, maka pengasuhan yang kondusif ini akan berpengaruh positif dalam pencapaian prestasi belajar anak di sekolah.

2.1.4 Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya (Bastian 2019:29). Sri Anitah dalam kutipan Indramawan mengemukakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat, atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan beberapa definisi ini dapat dipahami bahwa makna media meliputi perantara, sarana, alat, dan saluran komunikasi

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, teknologi, atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai konsep, keterampilan, atau pengetahuan tertentu. Media pembelajaran dapat berperan sebagai alat bantu yang membantu guru atau instruktur dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan juga sebagai sumber informasi yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Media juga bisa diartikan sebagai media yang mempunyai peran yang penting dalam pembelajaran dan media memiliki peran serta fungsi untuk mengatur keefektifan dalam proses pembelajaran yaitu antara guru dan peserta didik.

Media dalam pembelajaran sangat berperan penting di mana media merupakan alat yang dapat dilakukan oleh guru untuk tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang baik sesuai rencana yang telah di susun oleh guru. Seperti halnya kegiatan pembelajaran juga harus dilakukan seorang guru. Oleh karena itu guru harus bisa memperlihatkan dan mengembangkan unsur-unsur pada saat proses pembelajaran kepada siswa. karena seperti banyak hal yang dijumpai siswa salah satunya tertarik mempelajari sesuatu materi karena materi pelajaran tersebut cenderung membosankan. Untuk menghadapi gejala tersebut guru harus mampu memilih dan mengorganisasikan materi tersebut dengan sedemikian rupa sehingga mampu merangsang dan menantang siswa untuk mempelajarinya. (Usep Setiawan, 2022).

(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).

2.1.4.1 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media belajar dibagi menjadi 3, yaitu :

1. Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepetnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.
2. Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.
3. Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar.

2.1.5 Media Ludo

2.1.5.1 Pengertian Media Ludo

Media Ludo merupakan media bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai pofitif, misalnya anak menjadi saling berinteraksi satu dengan yang lain. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh 2 sampai 4 anak. Bermain ludo juga dapat melatih anak-anak pandai dalam menghitung dan berfikir secara kreatif.

Anak-anak harus pandai membuat strategi untuk memenangkan ludo, permainan ludo bermain dengan karton. Karton berukuran 30 x 30 cm, dan berbentuk segi empat atau bujur yang dapat dimainkan oleh empat anak, Salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas adalah permainan ludo. Materi yang akan digunakan dalam Pelajaran IPAS kelas III adalah tentang siklus hidup mahluk hidup. Nanti, pada permainan ludo, papan ludo akan diberikan soal – soal dari sub bab tersebut.

Ludo adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua hingga empat pemain. Tujuan utama permainan ini adalah membawa keempat token pemain dari titik awal mereka ke "rumah" mereka sendiri dengan cara menggerakkan token melalui jalur permainan. Permainan ini sering dimainkan dengan dadu, yang menentukan sejauh mana pemain dapat menggerakkan token mereka setiap gilirannya. Berikut adalah beberapa elemen penting dalam pengertian permainan Ludo:

- 1) Papan Ludo: Papan permainan Ludo biasanya berbentuk persegi panjang dengan jalur-jalur yang membentang di sekitarnya. Ada empat jalur yang identik, satu untuk setiap pemain. Di pojok masing-masing jalur ada titik awal tempat token pemain ditempatkan pada awal permainan.
- 2) Token: Setiap pemain memiliki empat token yang harus mereka pindahkan dari titik awal ke rumah mereka. Token-token ini biasanya berwarna dan unik untuk setiap pemain.
- 3) Dadu: Dadu digunakan untuk menentukan berapa banyak langkah yang dapat diambil pemain dalam setiap giliran. Dadu biasanya memiliki enam sisi dengan angka 1 hingga 6, dan pemain akan melemparkannya untuk menentukan jumlah langkah yang mereka lakukan.
- 4) Aturan Pergerakan: Pemain harus menggerakkan token mereka sejauh yang ditunjukkan oleh dadu. Mereka dapat memilih untuk menggerakkan satu token atau membagi langkah di antara beberapa token mereka. Pemain juga dapat mengambil token lainnya jika mereka berhenti pada kotak yang dihuni oleh token lawan, yang akan mengirim token lawan tersebut kembali ke titik awal.
- 5) Keamanan dan Rumah: Setelah token pemain berjalan melewati lintasan penuh, mereka memasuki "rumah" mereka sendiri dan dianggap aman. Tidak ada token lawan yang dapat memasuki rumah tersebut.
- 6) Menang: Pemain yang pertama kali membawa keempat token mereka ke rumah mereka dianggap sebagai pemenang permainan.

Ludo adalah permainan yang memadukan unsur keberuntungan (lemparan dadu) dan strategi (pemilihan token dan langkah yang tepat) sehingga cocok dimainkan oleh berbagai kelompok usia. Permainan ini sering dimainkan dalam

suasana santai dan sosial, dan telah menjadi populer dalam bentuk digital dan online, seperti dalam aplikasi Ludo King.

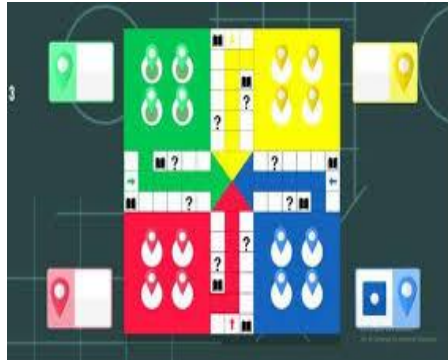
2.1.5.2 Cara Membuat Media Permainan Ludo

1. Alat dan Bahan

- a. Alat
 - a) Gunting
 - b) Cutter
 - c) Dadu
 - d) Penggaris
 - e) Pensil
 - f) Spidol / pensil warna
 - g) Botol aqua
- b. Bahan
 - a) triplex
 - b) cat kaleng
 - c) Kertas origami
 - d) Slasiban kertas
 - e) Lem
 - f) Kuas cat

2. Cara Membuat media permainan ludo

- a. Ukur triplex sesuai ukuran yang peneliti mau
- b. Gambar ludo di triplex menggunakan pensil
- c. Lalu, Sebelum di cat tutup garis-garis gambar ludo memakai slasiban kertas agar yang belum di cat tidak terkena cat.
- d. Setelah semua kellar di cat, jemur beberapa jam
- e. Setelah cat kering buka slasiban kertas secara perlahan.
- f. Setelah itu bentuk kertas origami menjadi bentuk dompet untuk tempat kartu bom, bonus, tantangan.
- g. Lalu tempelkan di atas media ludo tersebut.



Gambar 2. 1 media ludo

Sumber: detik.com diakses pada 13 September 2025 Pukul 04.21 WIB

2.1.5.3 Langkah-Langkah Media Ludo

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ludo memiliki beberapa aturan. Ada pun tujuan permainan ludo ini adalah untuk melatih anak supaya lebih konsentrasi dan melatih ketelitian anak. Peralatan yang di perlukan dalam permainan ludo yaitu (1) papan ludo, (2) dadu, (3) pion, dan (4) pemain. Langkah -langkah dalam permainan ludo,antara lain:

Langkah-langkah penggunaan permainan media ludo dalam penelitian ini tidak jauh berbeda dengan cara bermain ludo pada umumnya, namun ada beberapa peraturan yang di ubah sedikit oleh peneliti. Langkah-langkah tersebut adalah:

1. Guru dan murid berdoa Bersama sebelum memulai Pelajaran dan Guru mengecek kehadiran siswa, Guru melakukan ice breaking, dan menyampaikan tujuan pembelajaran, Guru menggali pengetahuan siswa terakit materi dan Guru menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas.
2. Guru membuat / membentuk siswa menjadi 7 kelompok. Masing-masing kelompok beranggota 4 siswa, Pemilihan kelompok dibuat oleh guru dengan cara melihat kemampuan serta jenis kelamin siswa, Guru menentukan urutan dari setiap kelompok satu hingga kelompok 7, Guru mencatat nama-nama setiap anggota kelompok pada papan tournament yan ada di depan kelas, Setiap kelompok akan diberi nama sesuai dengan materi yang akan di bahas misalkan hewan dan tumbuhan, Guru meminta setiap kelompok memahami materi yang sudah di sampaikan, dan masing-masing ketua kelompok memastikan anggotanya sudah menguasai materi tersebut.
3. 7 kelompok yang sudah di bagi menjadi 2 kelompok besar, dengan pembagian kelompok 1-4 merupakan tim A dan kelompok 5-7 merupakan tim B, Guru membagikan 2 set media permainan ludo pada tim A dan B, Masing-masing tim

A dan B memulai permainan sesuai arahan dari guru, Kelompok 1-4 yang merupakan tim A melakukan suit untuk menentukan siapa yang melempar dadu terlebih dahulu. Dan hal yang sama pun dilakukan oleh tim B, 1 Anggota dari masing-masing kelompok bertugas melempar dadu, 1 anggota dari masing-masing kelompoknya bertugas menjalankan pion / tidak, Sedangkan 2 orang lainnya bertugas untuk menjawab soal, Bentuk soal yang akan di jawab adalah jawaban singkat yang di buat oleh guru.

4. Pada saat permainan ludo berlangsung, siswa tidak boleh memberitahukan jawaban yang ada di kartu soal kepada tim lawan, Permainan ludo di lakukan selama 30 menit.

Sebelum memulai permainan guru membacakan aturan permainan ludo yaitu:

- a) Masing – masing tim dibagikan 1 set media permainan ludo (Tim A dan Tim B), Untuk memulai permainan dalam setiap tim, setiap kelompok melakukan suit / ompimpang untuk menentukan giliran bermain terlebih dahulu, Masing masing tim / kelompok secara bersamaan bermain sesuai arahan dari guru, Setiap kelompok hanya 1 yang bertugas melempar dadu dan 1 orang nya lagi menjalankan pion sesuai jumlah dadu yang di lempar sedangkan 2 orang nya bertugas untuk menjawab soal.
- b) Murid meletakkan pion di kotak start.
- c) Murid melemparkan dadu.
- d) Murid menghitung angka yang di tunjukkan oleh dadu, setelah itu murid harus mengambil kartu soal sesuai dengan angka yang di tunjukkan oleh dadu.
- e) Setelah murid mengambil kartu soal, murid akan disuruh terlebih dahulu mengambil kartu soal, murid diperkenankan terlebih dahulu untuk membaca soal dengan suara lantang yang ada di belakang kartu soal. Yang bertugas menjawab soal adalah 2 anggota kelompok lainnya. Jika jawabannya salah maka murid akan mundur satu Langkah dari posisi awal, dan soal yang belum terjawab menjadi soal rebutan untuk pemain yang lain.
- f) Murid menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur karton ludo sesuai dengan angka yang ditunjukkan dadu.

- g) Misalkan, murid melempar dadu dan keluar angka 5 dengan letak tantangan maka murid harus mengambil isi dompet tantangan yang bertugas untuk menjawab soal adalah 2 orang waktu yang diberikan untuk menjawab soal adalah 1 menit, Ketika lewat 1 menit maka akan menjadi soal rebutan untuk kelompok lainnya.
- h) Kelompok yang tidak bisa menjawab soal maka akan mundur dari kotak sebelumnya.
- i) Kelompok dengan pion yang berada pada posisi terdekat dari garis finish adalah kelompok pemenang dari permainan ludo.
- j) Semua kelompok harus menghentikan permainan ludo setelah waktu permainan mencapai 30 menit.
- k) 2 kelompok yang menjadi pemenang dari Tim A dan Tim B akan diberikan quiz rebutan untuk menentukan siapa pemenangnya dalam permainan ludo ini.
- l) Setelah selesai permainan ludo ini, masing – masing kelompok dibagikan LKPD untuk dikerjakan bersama-sama teman kelompoknya.
- m) Menyimpulkan hasil pembelajaran.

2.1.5.4 Kekurangan dan Kelebihan Media Ludo

a) Kelebihan Media Ludo

1. Media ludo ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi seorang anak karena terlibat langsung dalam permainan.
2. Media ini sangat menarik karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
3. Mengembangkan kekompakan anak satu dengan yang lain sebab media dilakukan secara kelompok.
4. Membuat anak berfikir kreatif.
5. Media ini dapat merangsang anak memecahkan masalah sederhana dalam permainan .

b. Kekurangan Media Ludo

1. Media ini sangat membutuhkan tempat yang luas agar anak dapat bermain dengan tenang

2. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

2.1.6 Materi / Tema

2.1.6.1 Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS)

IPAS merupakan 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. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan sistematis dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) dapat disimpulkan bahwa bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari berbagai aspek yang berkaitan dengan masyarakat manusia dan interaksi sosial. Ini mencakup pemahaman tentang bagaimana manusia berperilaku dalam konteks sosial, bagaimana masyarakat berkembang, dan bagaimana berbagai faktor sosial memengaruhi individu dan kelompok dalam masyarakat. IPAS mencakup berbagai subdisiplin, seperti sosiologi, antropologi, ekonomi, ilmu politik, psikologi sosial, geografi sosial, dan sejarah sosial.

2.1.6.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)

Adapun tujuan untuk 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. Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) membantu kita memahami berbagai aspek kehidupan sosial manusia, termasuk dinamika masyarakat, perubahan sosial, dan interaksi antara individu dan kelompok dalam konteks budaya dan lingkungan yang berbeda. Pengetahuan dalam bidang ini juga digunakan untuk merumuskan kebijakan, memecahkan masalah sosial, dan memahami peran manusia dalam membentuk masyarakat modern.

Berdasarkan pendapat tersebut tujuan pengajaran IPAS secara umum mempunyai kemampuan secara berfikir dan dapat melanjutkan konteks budaya dan lingkungan yang berbeda. Dan menambah wawasan siswa dalam berinteraksi dengan kehidupan alam di muka bumi ini.

2.1.6.3 Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan juga sentiasa mengalami perkembangan, apa yang kita ketahui sebagai sebuah kebenaran ilmiah di

masa lampau boleh jadi mengalami bergeseran di masa kini maupun masa depan. Daya dukung alam dalam memenuhi kebutuhan manusia dari waktu ke waktu juga semakin berkurang.

Pertambahan populasi manusia yang terjadi secara eksponensial juga memicu banyaknya permasalahan yang dihadapi. Seringkali permasalahan yang muncul tidak dapat diselesaikan dengan melihat dari satu sudut pandang. Keilmuan alam atau dari sudut pandang ilmu sosial saja, melainkan dibutuhkan pendekatan yang lebih holistik yang meliputi berbagai lintas disiplin ilmu.

2.1.6.4 Materi Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan terjadi agar tidak punah. Dalam siklus hidup, hewan mengalami perkembangbiakan. Mulai dari melahirkan hingga mengalami pertumbuhan dan perkembangan menjadi besar. Hewan tumbuh dan berkembang melalui beberapa tahapan. Jadi, membentuk siklus hidup.

Siklus hidup hewan berbeda-beda. Ada hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahap. Hewan tersebut dapat dikatakan mengalami metamorfosis. Metamorfosis merupakan perubahan bentuk dan ukuran hewan secara bertahap. Adapula hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk setiap tahapnya. Namun, hanya mengalami perubahan ukuran menjadi semakin besar. Hewan tersebut dikatakan tidak mengalami metamorfosis.

Hewan yang tidak mengalami metamorfosis contohnya kucing, perhatikan gambar berikut:



Sumber: *akses kejar cita.com diakses pada 13 september 2025 Pukul 04.30*

Kucing tidak mengalami perubahan bentuk tubuh. Namun, kucing mengalami perubahan ukuran dari kecil menjadi besar, Metamorfosis

dibedakan menjadi dua macam. Ada metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

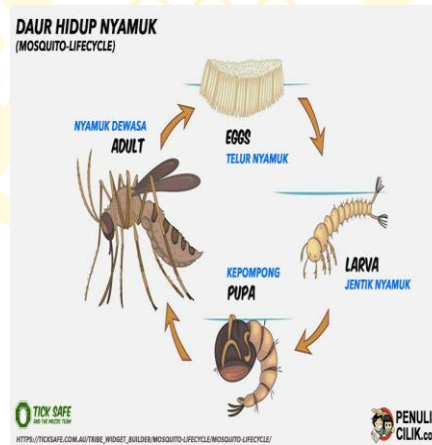
1. Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna merupakan perkembangan hewan dengan perubahan bentuk yang berbeda pada setiap tahapnya. Metamorfosis sempurna memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Memiliki bentuk yang berbeda antara anak dan induknya.
2. Mengalami tahapan kepompong.

Ada hewan yang mengalami metamorfosis sempurna. Contohnya kupu-kupu, katak, lalat, dan lebah.

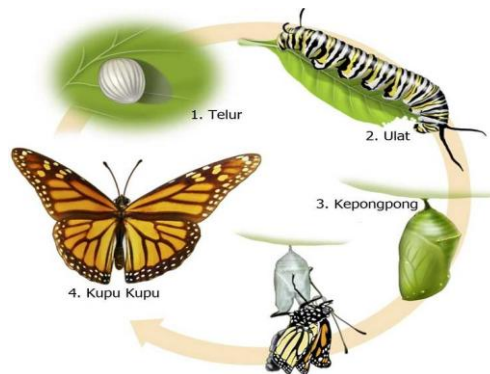
Gambar 2. 3 metamorfosis nyamuk



Sumber: *ipining.com diakses pada 13 September 2025 pukul 04.32*

Wib

Gambar 2. 4 metamorfosis kupu-kupu



Sumber: *ijagad.com* diakses pada 13 September 2025 Pukul 04.33

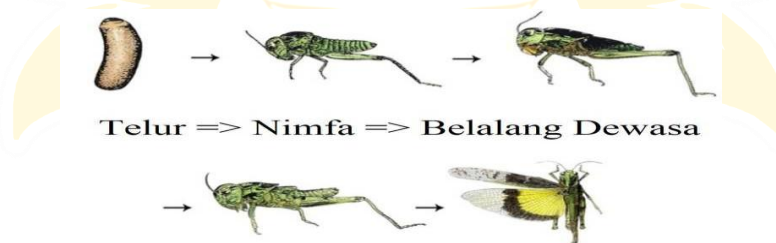
2. Metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna merupakan perkembangan hewan dengan perubahan bentuk yang tidak terlalu berbeda setiap tahapnya. Ciri-ciri metamorfosis tidak sempurna sebagai berikut.

1. Memiliki bentuk yang sama antara anakan dan induknya
2. Tidak mengalami tahapan kepompong.

Adapun hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, yaitu belalang, kecoak, dan capung.

Gambar 2. 5 metamorfosis belalang



Sumber: *matsah.com* diakses pada 13 September 2025 Pukul 04.34 WIB

2.2 Kerangka Berpikir

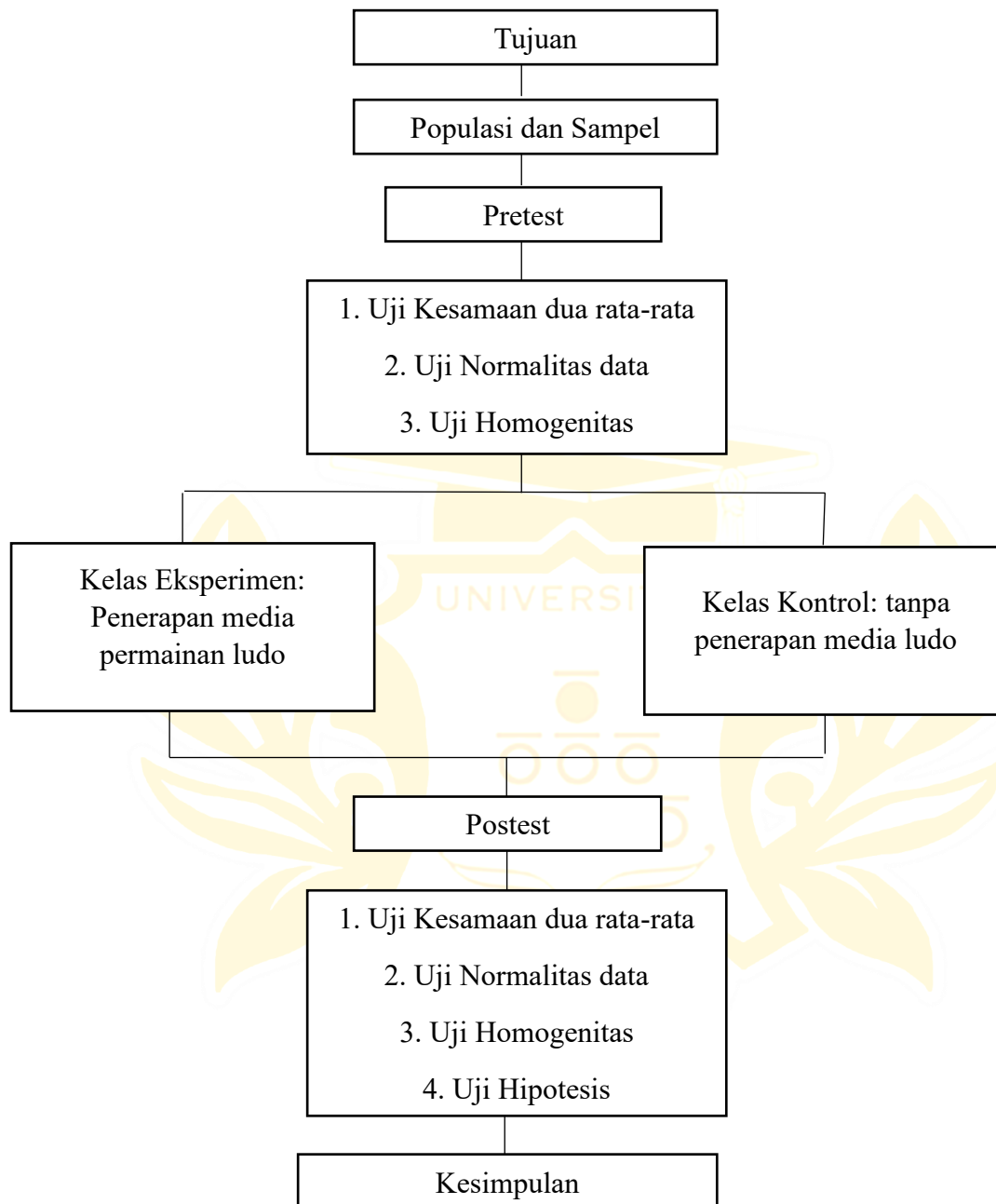
Proses pembelajaran dipandang berkualitas jika memenuhi beberapa kriteria penting. Proses pembelajaran harus memiliki tujuan yang spesifik dan jelas. Tujuan ini harus didefinisikan sebelumnya dan dapat diukur sehingga siswa dapat mengukur kemajuannya. Oleh karena itu guru sebagai pendidik bertanggung jawab merencanakan dan mengelola kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai tuntutan pembelajaran yang ingin dicapai.

Salah satu faktor yang menghambat meningkatnya hasil belajar murid dalam proses pembelajaran, Kurikulum yang tidak sesuai dengan kebutuhan atau minat siswa dapat menghambat motivasi mereka untuk belajar. Gangguan fisik atau lingkungan belajar yang tidak kondusif, seperti kebisingan, kerusakan fasilitas, atau ketidakamanan, dapat mengganggu konsentrasi dan belajar siswa. Kesehatan fisik yang buruk, masalah kesehatan mental, atau kurang tidur dapat memengaruhi kemampuan kognitif dan konsentrasi siswa dan Siswa yang mengalami stres atau masalah emosional seperti depresi, kecemasan, atau masalah keluarga mungkin kesulitan untuk fokus pada pembelajaran.

Salah satu media yang dapat diterapkan adalah permainan ludo bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan belajar, memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan belajar Bersama teman-temannya.

Sehubung dengan hal tersebut, maka sebagai landasan berfikir bahwa dengan menerapkan media permainan ludo terhadap hasil belajar IPAS murid kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam skema kerangka pikir berikut ini:

Bagan 2.2 Rancangan Penelitian



Gambar 3.2 Skema Kerangka berpikir

2.3 Definisi Operasional

1. 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.
2. Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya.
3. Ludo adalah permainan yang berbentuk kotak yang terbuat dari kertas ataupun papan. Peranan pokok dari media ludo dalam pengajarannya adalah kemampuannya dalam menciptakan hasil belajar para siswa.
4. Pelajaran IPAS adalah suatu Pelajaran yang wajib dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. adapun tujuan pembelajaran IPAS adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan diantaranya
5. 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. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih Sebagian jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan uraian, peneliti merumuskan hipotesis dalam Tindakan ini terdapat pengaruh penerapan media permainan ludo terhadap hasil belajar IPAS murid III SD Negeri 101864 Gunung Rintih.

H_0 : Ada Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPAS
murid kelas III UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih

H_1 : Tidak ada Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPAS III
UPT SPF SD Negeri 101864 Gunung Rintih

