

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME LUDO DAN LINK (GAUL)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR
PADA ERA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

**OLEH
I'IN CAHYA MAULIDDIYAH
NIM: 1886206015**



**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

JUNI 2022



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME LUDO DAN LINK (GAUL)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR PADA ERA PANDEMI
COVID-19**

SKRIPSI

Diajukan kepada

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat
Malang untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam
menyelesaikan program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh:

I'IN CAHYA MAULIDDIYAH

NIM. 1886206015

**UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG

JUNI 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME LUDO DAN LINK (GAUL)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF
SISWA KELAS 2 SEKOLAH DASAR PADA ERA PANDEMI
COVID-19**

SKRIPSI

Oleh:

I'in Cahya Mauliddiyah

NIM : 1886206015

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 4 Juni 2022

Dosen Pembimbing



(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd)

NIDN. 0721069102

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
JUNI 2022**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Pada hari : Kamis

Tanggal : 09 Juni 2022

Anggota I,



(Diana Kusumaningrum, M.Pd.)
NIDN. 0720068803

Anggota II,



(Andi Wibowo, M.Pd.)
NIDN. 0718128902

Ketua Penguji,



(Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd.)
NIDN. 0721069102

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Islam Raden Rahmat



(Hendra Rustantono, M.Pd.)
NIDN. 0725128303

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I'in Cahya Mauliddiyah
NIM : 1886206015
Program Studi : PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 09 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



I'in Cahya Mauliddiyah
NIM. 1886206015

ABSTRAK

Mauliddiyah, I'in Cahya. (2022). Pengembangan Media Game Ludo dan Link (GAUL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemic Covid-19. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Pembimbing Dyah Ayu Pramoda Wardhani, MPd.

Kata Kunci: Media Game Ludo dan Link (GAUL), Hasil Belajar Siswa.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya pandemic covid-19, sehingga pembelajaran dilakukan secara daring, tetapi pada tanggal 21 September 2021 pembelajaran dilakukan secara tatap muka terbatas. Dengan peralihan pembelajaran dan keterbatasan waktu yaitu 2 jam pembelajaran hasil belajar siswa menurun sebanyak 55%. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran GAUL pada kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo, untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran GAUL pada kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo dan untuk mengetahui apakah media GAUL dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE meliputi: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, angket validasi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: Pengembangan media pembelajaran GAUL valid digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak, validator ahli materi sebesar 97% dengan kualifikasi sangat baik. Respon siswa kelompok kecil mendapat presentase sebesar 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran media GAUL layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema 5 pengelamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah pembelajaran 1. Media GAUL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil hasil peningkatan kelompok kecil secara klasikal meningkat sebanyak 80% dari nilai pretest dan nilai posttest 80%, peningkatan hasil belajar klasikal pada kelompok besar meningkat sebanyak 88% dari nilai pretest 12% dan nilai posttest 100%.

ABSTRACT

Mauliddiyah, I'in Cahya. (2022). Pengembangan Media Game Ludo dan Link (GAUL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemic Covid-19. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Pembimbing Dyah Ayu Pramoda Wardhani, MPd.

Keywords: Media Game Ludo and Link (GAUL), Student Learning Outcomes.

This research was motivated by the Covid-19 pandemic, so learning was carried out online, but on September 21, 2021, face-to-face learning was limited. With the transition of learning and time constraints, namely 2 hours of learning, student learning outcomes decreased by 55%. The purpose of this research is to find out the validity of GAUL learning media in grade 2 SDN 1 Sukoraharjo, to determine the feasibility of GAUL learning media in grade 2 SDN 1 Sukoraharjo and to find out whether GAUL media can improve cognitive learning outcomes of grade 2 SDN 1 Sukoraharjo students.

The type of research used is development research with a qualitative approach. The research method used in this research is Research and development (R&D) with the ADDIE development model. ADDIE development procedures include: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Data collection techniques in this study used interviews, validation questionnaires, student response questionnaires, and learning outcomes tests.

The results of this development research indicate that: The development of GAUL learning media is valid for use in learning. Validity can be seen from the results of the validation of material experts by 100% with very decent qualifications, material expert validators by 97% with very good qualifications. Small group student responses get a percentage of 100%. This shows that the GAUL media learning media is feasible to be used as a learning medium on theme 5 of my experience, sub-theme 2 of my experience in learning schools 1. GAUL media can improve student learning outcomes with the results of increasing classically small groups increasing as much as 80% of the pretest and posttest scores. 80%, the increase in classical learning outcomes in the large group increased by 88% from the pretest value of 12% and the posttest value of 100%.

RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Shalawat beserta salam senantiasa selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa pola pikir manusia dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Game Ludo Dan Link (Gaul) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar kognitif Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Pada Era Pandemi Covid-19”.

Dalam kesempatan ini penulis bermaksud mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Drs. KH. Imron Rosyadi Hamid, SE, M.SI selaku Rektor UNIRA Malang.
2. Dr. Hendra Rustantono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNIRA Malang.
3. Dr Yulia Eka Yanti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Dyah Ayu Pramoda Wardhani, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Bapak/ Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat.
6. Achiriati, M.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN 01 Sukoraharjo yang telah menerima dan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

7. Siti Isnaniyah, S.Pd selaku guru kelas 2 yang telah mendampingi dan memberikan kesempatan penulis melakukan penelitian.
8. Orang tua, serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan.
9. Teman-teman seperjuangan PGSD 2018 yang telah bekerja sama serta belajar bersama dalam menempuh pendidikan.

Skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk menyempurnakannya.

Malang, 9 Juni 2022

Penulis,

I'in Cahya Mauliddiyah



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Spesifikasi Produk.....	7
H. Definisi Operasional.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Media Pembelajaran.....	10
B. Media Pembelajaran Game Ludo dan Link (GAUL).....	15
C. Pembelajaran Tematik.....	16
D. Hasil Belajar.....	17
E. Penelitian yang Relefan.....	19
F. Kerangka Berfikir.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
A. Model Pengembangan.....	22
B. Prosedur Pengembangan.....	22
C. Gambaran Produk yang Akan Dikembangkan.....	27
D. Rancangan Uji Coba Produk.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	37
A. Hasil pengembangan produk awal.....	37
B. Hasil uji coba produk.....	43
C. Revisi produk.....	47
D. Kajian produk akhir.....	49
E. Keterbatasan penelitian.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Mata pelajaran, pemetaan KD dan Indikator	17
Tabel 2.2 Kata kerja Oprasional (KKO) Edisi Revisi Teori Bloom	18
Tabel 2.3 Penelitian Terkait	19
Tabel 3.1 Storyboard pengembangan media Game ludo dan link (GAUL)	28
Tabel 3.2 Interpretasi validasi ahli	32
Tabel 3.3 Kategori penilaian skala Guttman.....	34
Tabel 3.4 Kriteria penilaian data angket respon siswa.....	34
Table 4.1 Produk awal media pembelajaran GAUL	39
Tabel 4.2 Hasil validasi media dosen ahli.....	40
Tabel 4.3 Hasil validasi media guru kelas	41
Tabel 4.4 Hasil validasi materi dosen ahli	42
Tabel 4.5 Hasil validasi materi guru kelas	42
Table 4.6 Hasil respon siswa.....	44
Table 4.7 Hasil belajar siswa kelompok kecil.....	44
Table 4.8 Hasil belajar siswa kelompok besar	45
Table 4.9 Peningkatan hasil belajar kognitif setiap aspek	46
Table 4.10 <i>One grup pretest-posttest design</i> kelompok besar	46
Table 4.11 Hasil revisi produk media GAUL ebelum dan sesudah.....	48



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bagan karangka berfikir	21
Gambar 3.1 Langkah-langkah pengembangan model ADDIE	23
Gambar 3.2 <i>One grup pretest-posttest design</i>	26
Gambar 4.1 Diagram hasil belajar penelitian kelompok besar	47



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat izin wawancara dan penelitian	54
Lampiran 2. Kisi-kisi pedoman wawancara.....	61
Lampiran 3. Lembar pedoman wawancara	62
Lampiran 4. Kisi-kisi dan angket validasi media.....	64
Lampiran 5. Kisi-kisi dan angket validasi materi	71
Lampiran 6. Kisi-kisi dan angket respon siswa	78
Lampiran 7. Kisi-kisi dan soal pilihan ganda.....	89
Lampiran 8. Soal pilihan ganda pretest dan posttest.....	91
Lampiran 9. Hasil belajar kelompok besar	131
Lampiran 10. Aspek kognitif peningkatan hasil belajar pretest dan posttest...	132



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi covid yang melanda telah mempengaruhi kebijakan-kebijakan pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan pembelajaran tatap muka terbatas.

Pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas dimulai pada tanggal 21 September 2021 sesuai surat edaran Bupati Malang No 188.45/587/KEP/35.07.013/2021.

Dengan pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas guru dapat mengetahui secara langsung hasil belajar siswa mengenai materi pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran.

Nilai dari hasil belajar dapat digunakan sebagai alat ukur salah satunya yaitu untuk mengukur pengetahuan siswa, sehingga guru dapat mengetahui siswa yang paham mengenai materi pembelajaran serta siswa yang belum memahami materi pembelajaran. Hasil belajar dapat terlihat dari perubahan tingkah laku siswa yang lebih baik setelah menerima pembelajaran. Hasil belajar menurut Nurrita (2018) adalah penilaian yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran dengan kategori penilaian pengetahuan, sikap keterampilan dengan adanya perubahan perilaku pada siswa setelah menerima pembelajaran. Tinggi rendahnya suatu hasil belajar dapat dilihat melalui nilai hasil belajar siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa selama pembelajaran tetap muka terbatas dikarenakan peralihan dari pembelajaran jarak jauh ke pembelajaran tatap muka terbatas. Pembelajaran jarak jauh membuat siswa dapat mencari jawaban melalui google atau dari orang tua, pernyataan ini sesuai dengan penelitian Khurriyati

(2021) yaitu tidak optimalnya suatu pembelajaran dikarenakan selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) guru tidak bisa langsung memantau siswa, orang tua terkadang bukan hanya sebagai pendamping selama pembelajaran tetapi terdapat beberapa orang tua memfasilitasi kunci jawaban untuk siswa sehingga nilai hasil belajar selama PJJ tidak sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.

Wawancara awal yang dilaksanakan dengan guru kelas 2 di SDN 1 Sukoraharjo pada tanggal 11 November 2021. Wawancara dengan guru kelas 2 mendapatkan kesimpulan bahwa, nilai hasil belajar siswa selama tatap muka terbatas di SDN 1 Sukoraharjo menurun sebanyak 55%. Penurunan ini diakibatkan karena peralihan pembelajaran jarak jauh menuju pembelajaran tatap muka terbatas. Pembelajaran selama jarak jauh mengakibatkan guru tidak bisa memantau siswa secara langsung. Pembelajaran tatap muka terbatas dilaksanakan setelah PJJ, sehingga terdapat siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang seharusnya sudah dikuasai siswa untuk memahami materi selanjutnya. Hal ini membuat guru menerangkan ulang materi saat pembelajaran tatap muka terbatas. Siswa selama pembelajaran tatap muka terbatas tidak menggunakan media *online* berbasis teknologi maupun *game* yang langsung dimainkan saat pembelajaran luring. Pembelajaran tatap muka terbatas berlangsung selama 2 jam, sehingga siswa lebih banyak menggunakan LKS saat pembelajaran untuk mengerjakan soal.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan media pembelajaran. Media Pembelajaran adalah suatu alat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Menurut Novia (2019) “menyatakan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau pengantar yang membantu menyampaikan pesan dari informan ke penerima informasi”. Media juga sebagai

perantara antara guru dan siswa, sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Novia, 2019). Media pembelajaran dapat mengatasi beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran dimasa pandemi, memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Penggunaan media kepada siswa dengan keterbatasan waktu yaitu 2 jam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Novia (2019) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Doriang (Ludo geometri Ruang) untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 02 Tegalmati kabupaten pemalang “menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ludo dengan materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Penelitian tersebut mendapatkan data yang telah disimpulkan bahwa dengan menggunakan media ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 0,39 dengan menggunakan N-gain kategori sedang.

Penelitian oleh Jihan (2019) mengenai media pembelajaran Ludo Raksasa dengan materi tema selalu berhemat energi kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. “Penggunaan media pembelajaran kepada siswa dapat membuat lebih termotivasi untuk belajar, sehingga motivasi belajar siswa selama pembelajaran meningkat”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan N-gain 0,40 pada uji coba lapangan dengan kategori sedang.

Berdasarkan penelitian terdahulu belum ada media ludo yang dilengkapi dengan *link* dan penyelesaian untuk mengerjakan soal pada media pembelajaran.

Media GAUL diwujudkan dalam bentuk *barcode* serta dilengkapi kartu soal dan kotak penyelesaian soal. Pembelajaran tatap muka terbatas dengan 50% daring dan 50% luring, sehingga diperlukan media yang dapat menunjang pembelajaran tatap muka secara luring dan daring.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan oleh peneliti diatas. Peneliti mengembangkan media GAUL dengan judul Pengembangan Media Game Ludo dan Link (GAUL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Pada Era Pandemi Covid-19.

B. Identifikasi Masalah

1. Keterbatasan jam pembelajaran tatap muka terbatas dimasa pandemi Covid-19
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran tatap muka terbatas
3. Belum adanya pemanfaatan *game* sebagai media untuk pembelajaran tatap muka terbatas.
4. Rendahnya hasil belajar siswa menurun sebanyak 55% pada masa pandemi karena keterbatasan variasi dan pemanfaatan media berbasis teknologi.
5. Media yang dimanfaatkan guru mengacu pada buku tematik atau papan tulis sebagai media pembelajaran

C. Batasan Masalah

Penelitian ini ditujukan untuk kelas 2 tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah pelajaran 1 dengan mengukur hasil belajar kognitif siswa. Link pada media GAUL di kemas dalam bentuk *barcode* yang tertera pada media cetak 2 dimensi. *Barcode* pada media cetak 2 dimensi digunakan untuk memberikan kuis saat pembelajaran secara daring. Penelitian ini tidak menggunakan validasi dan reliabilitas instrumen sebelum di berikan kepada responden, karena penundaan seminar proposal mengakibatkan tidak memungkinkannya melakukan validasi dan reliabilitas instrumen. Validasi dan reliabilitas dapat dilihat dari validasi ahli materi dan media serta angket respon siswa.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran GAUL pada kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran GAUL pada kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo?
3. Apakah media GAUL dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo?

E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran GAUL pada kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran GAUL pada kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo.
3. Untuk mengetahui apakah media GAUL dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan berupa media GAUL pada materi tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah kelas 2 SDN 1 Sukoraharjo yaitu:

1. Media GAUL dapat digunakan untuk tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 1 Sukoraharjo.
2. Materi pada media pembelajaran GAUL mengacu pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah. Kompetensi Dasar (KD) disesuaikan dengan mata pelajaran pada tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah yaitu Bahasa Indonesia, Matematika, SBdP.
3. Media GAUL dapat digunakan siswa untuk pembelajaran luring maupun daring.
4. Media GAUL menggunakan kertas jenis art paper tebal 260g yang dilengkapi oleh spidol dan penghapus yang menjadi satu.
5. Map digunakan sebagai tempat penyimpanan media agar media GAUL tidak mudah rusak.

6. Media GAUL dilengkapi spidol yang menjadi satu dengan penghapus, dadu, pion, kartu soal, dan kartu hukuman untuk bermain *game*.
7. Media GAUL dapat dihapus setelah menulis dengan spidol pada lembar penyelesaian soal karena sudah dilaminasi.
8. *Barcode* produk terhubung dengan link tree untuk mengakses *game* kuis untuk pembelajaran *online*.
9. Hasil akhir media pembelajaran GAUL berupa media cetak 2 dimensi serta multimedia yang dikemas dalam *barcode*.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan link diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran GAUL.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk lebih mempermudah dalam memahami materi tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru terkait media pembelajaran GAUL yang dapat diaplikasikan sesuai dengan keadaan saat ini.

c. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai informasi terkait media pembelajaran GAUL yang dapat diterapkan dimasa pandemi karena sesuai dengan keadaan saat ini.

H. Definisi Operasional

1. Media GAUL adalah bidang 2 dimensi yang disajikan dengan menggunakan bahan *Art Paper* 260g dan terdapat tempat untuk map media sehingga lebih tahan lama. Media GAUL dilengkapi spidol dan penghapus yang menjadi satu untuk menghitung secara langsung pada media dan bisa dengan mudah dihapus, terdapat kartu soal untuk *game* ludo,serta terdapat *barcode*. *Barcode* akan terhubung dengan *Link Tree* yang untuk mengakses kuis pembelajaran secara daring. penilaian kevalida dan kelayakan media GAUL untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan angket. Penilaian kevalitan diukur menggunakan angket validasi ahli materi dan validasi ahli media, sedangkan penilaian kelayakan diukur melalui angket respon siswa.
2. Hasil belajar dari media GAUL yaitu berupa perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran. Pengukuran hasil belajar pada penelitian ini menggunakan kemampuan pada aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan perolehan kemampuan dalam pengetahuan dan keterampilan secara kompleks dalam menerapkan konsep pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya. Aspek kognitif yang dikembangkan pada penelitian ini meliputi Menganalisa (C4),

Mengevaluasi (C5), Menciptakan (C6) dengan menggunakan alat ukur berupa *pretest* dan *posttest*.



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT