

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA LUDOPLAFIS (LUDO PLANE FIGURES)
PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS II MADRASAH
IBTIDAIYAH**

SKRIPSI

**OLEH
URFIATUL ISLAMIAH
NIM: 20862321035**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA LUDOPLAFIS (LUDO *PLANE FIGURES*)
PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS II MADRASAH
IBTIDAIYAH**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan
program sarjana

OLEH
URFIATUL ISLAMIAH
NIM: 20862321035

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU KEISLAMAN
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG
MEI 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA LUDOPLAFIS (LUDO PLANE FIGURES)
PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS II MADRASAH
IBTIDAIYAH**

SKRIPSI

OLEH

URFIATUL ISLAMIAH

NIM: 20862321035

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Malang, 20 Mei 2024

Dosen Pembimbing



ISNA NURUL INAYATI M, PD.I

NIDN 2113048904

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang
Dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada hari : Jum'at

Tanggal : 31 Mei 2024

Ketua,



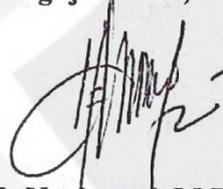
Isna Nurul Inayati, M.Pd.I
NIDN. 2113048904

Sekretaris,



Nanik Ulfa, M.Pd
NIDN. 2105018602

Penguji Utama,



Dr. Ifa Nurhayati, M.Pd
NIDN. 2111027701

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Keislaman



Dr. Saifuddin, S.Ag, M.Pd
NIDN. 210307601

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI



Nanik Ulfa, M.Pd
NIDN. 2105018602

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Urfiatul Islamiah
NIM : 20862321035
Prodi : PGMI
Fakultas : Fakultas Ilmu Keislaman
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika
LUDOPLAFIS (Ludo Plane Figures) Materi Bangun Datar
Kelas II Madrasah Ibtidaiyah."

Menyatakan bahwa skripsi yang telah saya tulis benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi saya merupakan hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai ketentuan yang berlaku.

Malang, 19 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan,

Ttd



Urfiatul Islamiah

ABSTRAK

Islamiah, Urfiatul. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran LUDOPLAFIS (Ludo Plane Figures) Pada Materi Bangun Datar Kelas II Madrasah Ibtidaiyah*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Keislaman, Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Pembimbing: Isna Nurul Inayati, M.Pd.I

Kata Kunci: bangun datar, LUDOPLAFIS, media pembelajaran, matematika.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya guru dalam penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran. Sedangkan siswa akan lebih fokus dan antusias apabila dalam penggunaan mediana dapat melibatkan siswa, akibatnya siswa mudah bosan sehingga hal tersebut bisa berdampak pada minat dan hasil belajar siswa. Maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mengembangkan media LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran matematika LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) pada materi bangun datar kelas II di MI Al Ihsan Jeru? (2) bagaimanakah kelayakan media pembelajaran matematika ludoplafis (*ludo plane figures*) pada materi bangun datar kelas II di MI Al Ihsan Jeru? (3) bagaimanakah keefektifan media pembelajaran matematika ludoplafis (*ludo plane figures*) pada materi bangun datar kelas II di MI Al Ihsan Jeru?

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*development and research*) model Borg & Gall dengan langkah-langkahnya yang terdiri dari 10 tahapan namun peneliti hanya menggunakan hingga tahap 7, berikut diantaranya: yaitu a.) Potensi dan masalah, b.) Pengumpulan data, c.) Desain produk, d.) Validasi desain, e.) Revisi desain, f.) Uji coba awal, g.) Revisi produk. Subjek ujicoba dalam penelitian ini merupakan siswa kelas II MI Al Ihsan Jeru Turen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran LUDOPLAFIS layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi dari ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Kelayakan dan keefektifan yang diberikan dari hasil validasi ahli media yaitu 90% praktisi media 93,75% dan ahli materi yaitu 88,3% dan praktisi materi yaitu 93,33%. Hal ini dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini layak dan valid digunakan pada peserta didik, hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* pada uji coba kelompok sedang sebanyak 56,25%

MOTTO

“*Only you can change your life, nobody else can do it for you*”

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Maka berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Namun kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini, tetap berjuang ya”



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Ludoplafis (Ludo Plane Figures) Pada Materi Bangun Datar Kelas II Madrasah Ibtidaiyah”.

Peneliti menyadari bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Dengan selesainya skripsi ini tidak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan arahan, bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak H. Imron Rosadi Hamid, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
2. Bapak Dr. Saifuddin, S.Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keislaman Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Ibu Nanik Ulfa, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Raden Rahmat Malang
4. Ibu Isna Nurul Inayati, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dengan memberikan arahan sehingga dapat terselesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
5. Bapak Kepala Sekolah, dan seluruh dewan guru MI Al Ihsan Jeru Turen yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Nenek, ayah dan segenap keluarga besar yang telah dengan sabar telah membesarkan, membimbing, mendo'akan, mengarahkan, memberi kepercayaan, bantuan moril dan materil demi kesuksesan penulis.
7. Almh. Ibu Luluk Isnaini yang menjadi salah seorang motivator terbesar untuk dapat menyelesaikan pendidikan sampai selesai agar dapat melihatnya dengan bangga dari atas sana.
8. Kakak laki laki, moch Irfan Dani Maulana dan istrinya Luluk Dewi P. yang telah memberikan banyak dukungan baik secara moril maupun materil.
9. Adik perempuanku, Zahrotul Kamilaini. Terima kasih karena sudah ikut serta dalam proses penulis dalam menempuh Pendidikan selama ini, terima kasih untuk semangat, dan doa yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi manusia dengan versi terbaikmu.
10. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, mahasiswa dengan NIM (23552021005), Terima kasih telah menjadi bagian dari proses perjalanan selama ini. Terima kasih untuk setiap waktu yang diluangkan, selalu menjadi support system penulis pada hari yang tidak mudah. Terima kasih telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat kepada penulis.
11. Teruntuk sahabat seperjuangan, Siska Krisanti. Terimakasih atas segala dukungan, motivasi, pengalaman, waktu dan ilmu yang telah dijalani bersama dari awal perkuliahan hingga selesai. Terima kasih telah menjadi rekan yang menemani penulis dari awal perkuliahan. Terima kasih atas waktu dan petualang hebat yang kiat lalui bersama selama masa

perkuliahan, banyak hal yang tidak bisa terulang dan nantinya akan kita rindukan di masa depan. Ucapan syukur karena sudah dipertemukan dengan sahabat sepertimu, *see you on the next top bestie*.

12. Teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2020 yang selalu memberikan motivasi dan pengalaman berharga yang tak terlupakan.

13. Dan yang terakhir kepada perempuan sederhana namun sulit untuk dimengerti isi kepalanya, yaitu sang penulis skripsi itu sendiri Urfiatul Islamiah, seorang Perempuan yang keras kepala namun terkadang sifatnya seperti anak kecil pada umumnya. Terimakasih telah hadir di dunia dan sudah bertahan sejauh ini melewati banyaknya rintangan hidup yang tidak tertebak adanya. Terima kasih telah memilih hidup dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walaupun seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum tercapai, namun terima kasih telah menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah. Terima kasih urfi, kamu hebat bisa menyusun skripsi ini dengan baik, berbahagialah selalu dimanapun berada.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Pengembangan	9
1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	10
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	11
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
1.7 Definisi Operasional.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Media Pembelajaran	14
2.2 Media Pembelajaran LUDOPLAFIS.....	21
2.3 Matematika di Madrasah Ibtidaiyah.....	24
2.4 Hasil Penelitian yang Relevan.....	30
2.5 Model Penelitian dan Pengembangan	35
2.6 Kerangka Berfikir	36
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	38
3.1 Model Penelitian dan Pengembangan	38
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	39

3.3 Uji Coba Produk.....	43
3.4 Desain Uji Coba	44
3.5 Subjek Uji Coba	45
3.6 Jenis Data	46
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	47
3.8 Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN.....	55
4.1 Penyajian Data Uji Coba	55
4.2 Analisis Data	67
BAB V PEMBAHASAN	79
5.1 Kajian Yang Telah Di Revisi	79
5.2 Analisis Efektifitas Produk.....	86
BAB VI PENUTUP	90
6.1 Kesimpulan.....	90
6.2 Saran Pemanfaatan	91
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN.....	99



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh segi lima di sekitar kita.....	29
Gambar 2. 2 Contoh Segi Enam di Sekitar kita	29
Gambar 2. 3 Bagan Kerangka Berfikir	38
Gambar 3. 1 Skema Penelitian Pengembangan Menurut Borg and Gall	39
Gambar 4. 1Foto Kegiatan uji coba kelompok kecil.....	69
Gambar 4. 2 Foto Kegiatan uji coba kelompok sedang	75



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan	32
Tabel 3. 1 Jawaban Angket dengan Skala Likert.....	50
Tabel 3. 2 Rentang Nilai Rata Rata.....	51
Tabel 3. 3 Kriteria Prosentase Kelayakan Produk	52
Tabel 3. 4 Kriteria Kelayakan Produk	52
Tabel 3. 5 Kriteria Penskoran Penilaian Peserta didik.....	54
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media Pada Tahap 1.....	56
Tabel 4. 2 Hasil Uji Ahli Media Tahap 2.....	58
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validasi Media pada Tahap 3	61
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validasi Materi Tahap 1	63
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Materi Tahap 2 Oleh Validator	65
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Pretest pada Kelompok Kecil	67
Tabel 4. 7 Hasil Nilai Posttest pada Kelompok Kecil.....	69
Tabel 4. 8 Hasil Nilai Pretest dan Posttest pada Kelompok Kecil	70
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Peserta didik Kelompok Kecil	71
Tabel 4. 10 Hasil Nilai Pretest pada Kelompok Sedang	73
Tabel 4. 11 Hasil Nilai Posttest pada Kelompok Sedang.....	75
Tabel 4. 12 Nilai Pre-Post Test Uji Skala Sedang	76



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan saat ini, sebab pendidikan dapat menjadi salah satu pedoman kehidupan bagi manusia sesuai dengan tujuan pendidikan yang diberikan, sehingga dengan menempuh pendidikan manusia dapat meraih cita-cita. Dalam kegiatan pendidikan di sekolah erat kaitannya dengan belajar dan pembelajaran. Belajar merupakan sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.¹ Sedangkan Pembelajaran dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.² Sehingga melalui kegiatan pembelajaran itu nantinya akan terjadi proses timbal balik yang dapat memperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan diri pada peserta didik.

¹ Festiawan, Rifqi. "*Belajar dan pendekatan pembelajaran.*" Universitas Jenderal Soedirman 11 (2020). hal: 1-17

² Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 No.20 Tahun 2003

Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran seorang pendidik dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan kondusif sehingga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran terdapat berbagai macam faktor yang perlu diperhatikan agar dapat mencapai efektivitas dalam proses belajar mengajar faktor tersebut diantaranya adalah faktor kemampuan guru, faktor sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran, faktor lingkungan sekolah; dan faktor penggunaan alat bantu mengajar (media pembelajaran).³ Faktor penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran sendiri merupakan alat bantu pendidik sebagai penyampai materi dalam proses belajar agar makna yang disampaikan menjadi jelas serta pembelajaran lebih efektif dan efisien.⁴ Melalui media pembelajaran, proses belajar dapat terjalin dengan baik antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan dapat didesain sedemikian rupa salah satunya dengan adanya media pembelajaran agar suasana kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, perlu adanya bantuan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi menjadi lebih jelas, efektif, dan efisien, serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik.

³ Suprioyo. 2018. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Sd". *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol 2, No 1.

⁴ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik", *Misykat*, 3:1, (Juni, 2018), 171.

Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa permainan, salah satunya adalah Ludo. Ludo merupakan perkembangan dari papan berpetak yang dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain dengan menggunakan dadu. Cara bermain dari Ludo tersebut yaitu terdapat pion sebagai pemain, dimana pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari awal hingga akhir permainan. Permainan ini dapat membawa pengaruh positif pada peserta didik salah satunya dengan menjadikan peserta didik dapat menerapkan nilai-nilai yang berkaitan dengan *peace education* (pendidikan perdamaian) yaitu Imam Machali menuliskan bahwa terdapat nilai-nilai yang dapat dipelajari dalam pendidikan damai.⁵

Adapun nilai-nilai yang dijabarkan meliputi kedamaian dan anti kekerasan, hak asasi manusia, demokrasi, serta toleransi. Salah satu nilai yang dapat diterapkan yakni tentang toleransi dan demokrasi yang mana selama proses menyelesaikan permainan pada saat pembelajaran berlangsung ini diharapkan peserta didik bisa menumbuhkan rasa toleransi atau saling menghargai kelompok lain, untuk tidak bersikap menang sendiri dalam menyelesaikan permainan ini dapat juga menerapkan nilai demokrasi yaitu saling berdiskusi mendengarkan masukan dari teman satu kelompok agar dapat mencapai suatu jawaban yang benar dalam mengerjakan suatu persoalan yang diperoleh. Permainan ludo tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain saja, akan tetapi dapat dijadikan sebagai media dalam menyampaikan materi matematika. Sehingga, peserta didik akan lebih tertarik

⁵ Imam Machali, *Peace Education dan Deradikalisasi Agama*, (Jurnal Pendidikan Islam, Volume II, Nomor I, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2013) hlm. 44

untuk mempelajari pelajaran matematika melalui perantara media yang dikemas dalam bentuk permainan.

Permainan Ludo ini sebelumnya dominan digunakan pada mata pelajaran Fisika, IPA, Kewirausahaan dan sedikit pada mata pelajaran Matematika. Sehingga, peneliti berinisiatif untuk menjadikan Ludo sebagai media pembelajaran berupa permainan. Salah satunya pada materi dalam pembelajaran matematika. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Anak sekolah dasar berada pada tahap operasi konkrit oleh karena itu pembelajaran di SD harus dimulai dengan menyajikan masalah konkrit atau realistik sehingga peserta didik dapat membayangkan proses pembelajaran yang berlangsung. Akan tetapi dalam penerapan pembelajaran yang ada di Indonesia masih sangat banyak terdapat berbagai masalah yang menyebabkan kualitas pembelajaran belum optimal khususnya, pembelajaran matematika.

Sulitnya memahami pelajaran matematika itu diperkirakan berkaitan dengan cara mengajar pendidik dikelas yang tidak membuat peserta didik merasa senang dan simpatik terhadap matematika. Pendekatan yang dilakukan pendidik pada umumnya telah mengaitkan pembelajaran matematika dengan masalah sehari-hari peserta didik, hanya saja pendidik tidak memberikan contoh yang real sehingga peserta didik sulit untuk menalar atau memahami dalam mengaplikasikannya. Pendidik yang menjelaskan materi pembelajaran, memberikan rumus dan peserta didik disuruh menghafal rumus tersebut tanpa mengetahui dari mana konsep rumus

tersebut didapat. Pembelajaran yang demikian tidak kondusif sehingga membuat peserta didik menjadi sasaran pembelajaran yang pasif.

Hal tersebut sejalan dengan hasil pra-survey yang peneliti lakukan pada tanggal 7 agustus 2023 di kelas IIA MI Al Ihsan Jeru Turen. Peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dengan pembelajaran matematika, peserta didik kelas IIA ini kurang memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh pendidiknya. Peneliti juga menemukan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran masih sangat kurang. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa peserta didik yang menjawab. Begitu pula ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, hanya beberapa peserta didik saja yang mengajukan pertanyaan berkaitan dengan tema pelajaran yang diajarkan oleh pendidik. Hal tersebut terjadi bukan tanpa alasan, akan tetapi hal ini dapat terjadi disebabkan oleh faktor eksternal salah satunya yaitu kurangnya penggunaan media untuk mendukung proses pembelajaran sehingga peserta didik merasakan kesulitan. Sehingga pembelajaran kurang kondusif dan berakibat pada peserta didik yang belum bisa memenuhi target Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pada saat pembelajaran juga masih berpusat kepada pendidik sehingga peserta didik belum mampu aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas terutama pada saat pembelajaran matematika.⁶

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik pada saat pembelajaran matematika di kelas ini juga menyebabkan rasa senang dan ketertarikan peserta didik pada saat pembelajaran matematika belum tercipta

⁶ Observasi awal peneliti di MI Al Ihsan Jeru Turen

sepenuhnya. Partisipasi peserta didik yang masih rendah ini juga merupakan permasalahan yang perlu dipecahkan untuk menarik peserta didik agar lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Akibatnya, Pelajaran Matematika dianggap sulit dan peserta didik merasa kesulitan memahami materi karena banyaknya konsep-konsep matematika yang dipelajari hanya melalui teori sedangkan yang dibutuhkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran harus dengan menggunakan benda konkret untuk dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Dengan demikian, aktivitas peserta didik dalam belajar menjadi rendah sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Maka untuk mengatasi masalah tersebut, pendidik harus memiliki inisiatif dan kreativitas untuk menerapkan pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengembangkan kemampuannya hingga mengena pada tujuan yang diharapkan.

Sehingga untuk mencapai tujuan tersebut peneliti mengupayakan untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Serta dapat menghilangkan anggapan pada peserta didik bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Salah satunya dengan mengaplikasikan materi bangun datar pada media permainan Ludo yang dimodifikasi berupa kartu-kartu soal berisi pertanyaan. Kartu soal yang digunakan dalam penelitian ini berisi materi bangun datar mengenai pengenalan bangun datar. Dalam hal ini peserta didik diharapkan turut berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar dan saling membantu selama permainan Ludo berlangsung agar dapat memunculkan motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena

itu, salah satu faktor dominan yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah penggunaan media dalam pembelajaran.

Untuk menguatkan peneliti dalam pemilihan media yang akan dikembangkan dapat dilihat melalui beberapa penelitian tentang media Ludo ini yang telah banyak dilakukan diantaranya seperti penelitian yang dilakukan oleh Alfiatun, dkk bahwasanya dengan pengembangan media Ludo Math pada materi pecahan sederhana bagi peserta didik kelas III SD Negeri Getas 02, maka dapat disimpulkan Media Ludo Math dinyatakan berkualitas untuk digunakan sebagai media pembelajaran.⁷ Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Syifa aulia, dkk pada peserta didik kelas IV SDS Muhammadiyah Jakarta Timur, bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan game ludo IPS ini dapat mendukung peserta didik percaya diri dan lebih aktif dalam belajar atau menjawab soal yang disediakan dalam permainan.⁸ Menurut penelitian yang dilakukan oleh Agit, dkk menyatakan bahwa Pengembangan media pembelajaran permainan ludo layak digunakan dalam pembelajaran.⁹

Sehingga melalui beberapa penelitian yang telah dinyatakan di atas efektif dan efisien maka penulis meyakini bahwa media pembelajaran Ludo ini sangat penting untuk dikembangkan guna meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

⁷ Alfiatun Nur Azizah, Meita Fitriawanati, "Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar", *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*. Volume 1, Nomor 1, 2020 hlm. 28-35.

⁸ Syifa Aulia Nissa, Novanita Whindi Arini "Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar" *Jurnal Basicedu* : <https://jbasic.org/index.php/basicedu> Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Hal 2563 – 2570

⁹ Agit Darojatil Izzaty , Sunanah , Meiliana Nurfitriani "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja", *BUANA PENDIDIKAN*: http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/index, Volume 17 No. 1, 2021

Maka dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran Ludo yang diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran yang berlangsung, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran LUDOPLAFIS (Ludo Plane Figures) Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II di MI”**



UNIVERSITAS ISLAM
RADEN RAHMAT

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti telah merumuskan masalah – masalah sebagai berikut :

1.2.1 Bagaimanakah Proses Pengembangan Media Pembelajaran LUDOPLAFIS

(*Plane Figures*) Pada Materi Bangun Datar Kelas II di MI Al Ihsan Jeru?

1.2.2 Bagaimanakah Kelayakan Media Pembelajaran LUDOPLAFIS (*Plane*

Figures) Pada Materi Bangun Datar Kelas II di MI Al Ihsan Jeru?

1.2.3 Bagaimanakah Keefektifan Media Pembelajaran LUDOPLAFIS (*Plane*

Figures) Pada Materi Bangun Datar Kelas II di MI Al Ihsan Jeru?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka peneliti menentukan tujuan dari pengembangan penelitian ini adalah sabagai berikut :

1.3.1 Untuk Mengetahui Proses Pengembangan Media Pembelajaran

LUDOPLAFIS (*Plane Figures*) Pada Materi bangun Datar Kelas II di MI

Al Ihsan Jeru

1.3.2 Untuk Mengetahui Kelayakan Media Pembelajaran LUDOPLAFIS (*Plane*

Figures) Pada Materi bangun Datar Kelas II di MI Al Ihsan Jeru

1.3.3 Untuk Mengetahui Keefektifan Media Pembelajaran LUDOPLAFIS (*Plane*

Figures) Pada Materi Bangun Datar Kelas II di MI Al Ihsan Jeru

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada Media Pembelajaran LUDO PLAFIS (Plane Figures) Pada Materi Bangun Datar Kelas II di MI Al Ihsan Jeru adalah sebagai berikut :

1.4.1 Materi dalam media pembelajaran LUDOPLAFIS berisi tentang Tujuan Pembelajaran G.1 Mengidentifikasi unsur bangun datar pada muatan Matematika kelas II.

1.4.2 Media pembelajaran LUDOPLAFIS didesain menggunakan aplikasi coreldraw.

1.4.3 Media pembelajaran LUDOPLAFIS dibuat dengan ukuran besar 3 x 3 m.

1.4.4 Komponen media pembelajaran LUDOPLAFIS terdiri dari:

1.4.4.1 Papan LUDOPLAFIS

Papan ludo pada media pembelajaran LUDOPLAFIS berbentuk persegi berukuran 3 x 3 m yang di dalamnya terdapat gambar menarik yang berkaitan dengan bangun datar persegi dan segitiga yang tersebar pada papan LUDOPLAFIS.

1.4.4.2 Kartu Permainan

Kartu permainan pada media pembelajaran LUDOPLAFIS terdiri dari dua jenis kartu, yaitu kartu pintar informasi dan kartu soal yang masing-masing berukuran sama yaitu 6 x 8 cm terbuat dari bahan kertas bufallo. Terdapat 15 buah kartu pintar informasi yang berisi materi mengenai bangun datar dan 30 buah kartu soal yang harus dijawab oleh peserta didik.

1.4.4.3 Bidak

Bidak adalah alat yang digunakan untuk mewakili pemain dalam media pembelajaran LUDOPLAFIS yaitu peserta didik.

1.4.4.4 Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD dalam media pembelajaran LUDOPLAFIS merupakan lembar kerja sebagai bentuk pengumpulan poin yang terbuat dari bahan bufalfo.

1.4.4.5 Dadu

Dadu adalah alat yang digunakan untuk menentukan langkah pemain pada papan LUDOPLAFIS. Dadu yang digunakan pada media pembelajaran LUDOPLAFIS ini sama seperti dadu pada umumnya yang terbuat dari kardus dengan panjang rusuk 30 x 30 cm.

1.4.4.6 Kartu Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan media pembelajaran LUDOPLAFIS berisi aturan bagaimana menggunakan media LUDOPLAFIS yang memuat capaian tujuan Pembelajaran, tujuan pembelajaran dan cara menggunakan media pembelajaran LUDOPLAFIS. Petunjuk penggunaan media ini didesain semenarik mungkin agar menarik serta mempermudah peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran LUDOPLAFIS dan dicetak dengan menggunakan kertas art paper dengan ukuran kertas A4

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan Media LUDOPLAFIS pada materi bangun datar untuk peserta didik kelas II ini merupakan salah satu produk pengembangan dari permainan ludo

yang akan dibuat dengan desain yang lebih menarik dengan menambahkan 2 buah macam kartu yaitu kartu soal, dan kartu pintar informasi. Oleh karena itu, melalui media ini diharapkan dapat menjadi media yang efektif dan efisien selama proses pembelajaran sehingga dapat mengatasi beberapa permasalahan yang telah tertera diatas. Tidak hanya itu peneliti berharap agar hasil penelitian dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dan bermanfaat kepada berbagai pihak.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran matematika LUDOPLAFIS pada materi bangun datar adalah:

1.6.1 Melalui uji validitas oleh para ahli dan praktisi diharapkan media pembelajaran LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) dapat digunakan dengan layak berdasarkan masukan dan saran yang telah diberikan.

1.6.2 Melalui uji coba lapangan diharapkan dapat diketahui nilai keefektifan media pembelajaran LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*).

1.6.3 Dengan menggunakan media LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) diharapkan selama proses pembelajaran berlangsung lebih menarik serta menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna pada peserta didik

1.6.5. Melalui media pembelajaran LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) ini pembelajaran yang dilaksanakan tidak hanya terpusat pada pendidik namun juga dapat beralih fokus pada peserta didik yang lebih dominan.

1.6.6 Dengan adanya media LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) ini diharapkan peserta didik lebih aktif serta termotivasi dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka peneliti memberikan batasan dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini yaitu pada keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada muatan matematika diantaranya: a). Pengembangan media LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) terbatas pada materi bangun datar kelas II terdiri atas pokok bahasan unsur dari bangun datar, b). Objek penelitian terbatas pada pengguna media LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) materi bangun datar matematika di kelas II MI Al Ihsan Jeru Turen, c). Penilaian kevalidan media pembelajaran LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) materi bangun datar dilaksanakan oleh 3 validator, yaitu satu dosen PGMI sebagai ahli materi, satu dosen PGMI sebagai ahli desain media, dan satu pendidik kelas II MI Al Ihsan Jeru Turen.

1.7 Definisi Operasional

Definisi operasional berguna untuk menghindari kekeliruan dalam memahami atau menafsirkan istilah-istilah yang ada, oleh karena itu diberikan penegasan dan pembahasan dari istilah yang berkaitan dengan judul penelitian meliputi:

1.7.1 LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*)

Media pembelajaran matematika LUDOPLAFIS (*Ludo Plane Figures*) merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dan diadopsi dari permainan

Ludo yang didalam nya terkandung materi bangun datar yang dipelajari di kelas II madrasah Ibtidaiyah.

1.7.2 Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses atau kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran matematika, yang di dalamnya terkandung upaya pendidik untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara pendidik dengan peserta didik serta antara peseta didik dengan peserta didik dalam mempelajari matematika.

1.7.3 Bangun Datar

Bangun datar merupakan sebuah bangun yang berbentuk datar yang dibatasi oleh garis garis lurus atau garis lengkung yang terdiri dari segitiga, segiempat, segi banyak, dan lingkaran.