

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG MASALAH**

Peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui bidang pendidikan merupakan salah satu kunci sukses dalam menghadapi era globalisasi. Sehubungan dengan hal itu, pemerintah terus melakukan segala upaya demi peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah merubah kurikulum. Kurikulum yang saat ini diterapkan sekolah adalah kurikulum 2013, dimana pembelajarannya berbasis tematik. Alat ukur tingkat keberhasilan dalam pembelajaran tematik ini menggunakan sistem penilaian autentik. Penilaian autentik merupakan penilaian yang mencerminkan dunia nyata atau konteks yang nyata, agar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Siswa dituntut untuk memiliki keterampilan berpikir dalam memecahkan suatu masalah yang diberikan guru.

Sesuai dengan fenomena sekarang hasil belajar siswa menurun seperti data yang ditunjukkan dalam penelitian Richard Adony Natty, dkk di SD Negeri Gendongan 02 Salatiga. Hasil belajar siswa yang rendah dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa pada mata pembelajaran tematik yang menunjukkan dari 31 siswa 15 siswa atau 48% berada di atas KKM dan 16 siswa atau 52% masih berada di bawah KKM. Standar ketuntasan minimum untuk pelajaran tematik kelas 3 adalah KKM 70.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Richard Adony Natty, dkk., Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu*, 3 (4)

Hasil belajar dalam kurikulum 2013 di dalamnya juga menuntut siswa untuk terbiasa berfikir kritis. Tingkatan berfikir diklasifikasikan kedalam tiga bagian dalam Taksonomi Bloom yaitu LOTS (*Lower Order Thinking Skills*), MOTS (*Medium Order Thinking Skills*), dan HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Kemampuan berpikir dasar (*Lower Order Thinking Skills*) hanya menggunakan kemampuan terbatas pada hal-hal rutin dan bersifat mekanis, misalnya menghafal dan mengulang-ulang informasi yang diberikan sebelumnya. Sementara, kemampuan berpikir tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) merangsang peserta didik untuk menginterpretasikan, menganalisis atau bahkan mampu memanipulasi informasi sebelumnya sehingga tidak monoton.<sup>2</sup>

Banyak dijumpai dilapangan bahwasanya peserta didik sekolah dasar yang kesulitan dengan evaluasi jenis HOTS atau berpikir kritis. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Purnaningsih dkk, di SDN Tegalrejo 01 sebagian besar peserta didik baru mencapai kemampuan berpikir kritis tingkat sedang yang berjumlah 14 peserta didik dengan persentase 50%. Sedangkan yang memiliki kemampuan berpikir kritis dalam predikat tinggi hanya 9 peserta didik atau persentase 32,14% dan sisanya memiliki kemampuan berpikir kritis dalam predikat kurang sebanyak 5 peserta didik atau persentase 17,86%. Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik berdampak pada ketuntasan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri Tegalrejo 01. Dari keseluruhan jumlah pendidik sebanyak 28 hanya 42,86 % yang mencapai ketuntasan dan sebesar 57,14% belum mencapai ketuntasan hasil

---

<sup>2</sup> Helmawati, *Pembelajaran dan Penilaian Bebas HOTS*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), 14

belajar.<sup>3</sup>

Guru berperan penting dalam melatih siswa agar memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang menjadi tuntutan kurikulum 2013. Agar memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), guru dapat memberikan soal tes berbasis HOTS untuk melatih siswa. Soal tes berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan dalam berpikir tingkat tinggi. Kemampuan yang dimaksud terkait dengan kemampuan berpikir kritis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif. Hal ini sesuai dengan tujuan dalam kurikulum 2013 pada PP No. 17 tahun 2010, untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.<sup>4</sup>

Pengajaran dan pembelajaran yang baik dalam dunia pendidikan tidak terlepas oleh situasi dan kondisi lingkungan sekitar. Melihat sistem pendidikan pada masa sekarang ini memang sulit dilaksanakan dan berkembang sebagaimana semestinya, karena terjadinya wabah pandemi covid-19 yang tergolong memakan waktu yang lama untuk kembali normal. Sehingga banyaknya kendala dalam dunia pendidikan yang menjadi faktor utama kegiatan pembelajaran terhenti atau tidak berjalan sesuai dengan tujuan.

---

<sup>3</sup> Wahyu Purnaningsih, Upaya Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan hasil Belajar Tematik Melalui Model *problem Based learning* (PBL) Kelas V SD, *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 03, No. 2, Tahun 2019

<sup>4</sup> Septi Aprilia, *Evaluasi Berbasis High Order Thingking Skills Dalam Pembelajaran Tematik Di SD Kelas Tinggi*, *Seminar Nasional Pendidikan Sains “Mengintegrasikan Nature dan Nurture untuk Memberdayakan HOTS di Era Disrupsi”*, (Surakarta: 27 Oktober 2018), 150

Banyak sekali peserta didik yang sudah bosan dengan sekolah dan terlanjur asik pada kehidupan bermainnya di rumah, dimana hal tersebut berpengaruh pada tingkat motivasi dan hasil belajar anak. Meskipun pembelajaran dalam masa pandemi ini dapat dilakukan secara daring maupun luring, namun hasil yang didapatkan dari proses belajar itu tidak dapat maksimal. Banyak kasus yang ditemui bahwasanya penugasan yang diberikan pendidik bukan dikerjakan oleh peserta didik, melainkan oleh orangtua ataupun guru les. Hal itu menyebabkan transfer ilmu yang diberikan guru kepada peserta didik tidak berjalan dengan maksimal karena hasil evaluasi yang dikerjakan juga bukan dari hasil pemikiran murni peserta didik.<sup>5</sup>

Diperkuat kembali dengan dilakukannya observasi lanjutan oleh peneliti, bahwasanya dengan adanya banyak kendala yang dialami saat pembelajaran selama pandemi, proses pembelajaran selanjutnya yang dilakukan tatap muka baik luring atau normal secara serentak akan tetap mengalami dampak dari kemalasan peserta didik dalam proses belajar. Sehingga pendidik harus lebih kreatif dan berinovasi dalam memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada peserta didik agar mereka dapat memahami materi dengan baik dan tidak mudah cepat bosan.<sup>6</sup>

Untuk mencapai tujuan pendidikan di atas maka perlu digunakan dukungan dalam proses pembelajaran seperti media pembelajaran. Susilana dan Riyana dalam penelitiannya menyatakan bahwa media merupakan alat yang memudahkan

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi dengan Ibu Laila dan Ibu Mifta selaku wali kelas V MIS Roudlotul Tholabah Kolak dan MI Roudlotul Muhtadiin Nglekok pada tanggal 18 April 2021

<sup>6</sup> Hasil Observasi peneliti di kelas V MIS Roudlotul Tholabah Kolak dan MI Roudlotul Muhtadiin Nglekok pada tanggal 18 April 2021

guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efisien dan dapat mencapai tujuan pendidikan.<sup>7</sup> Hal ini sejalan dengan pernyataan Y. Miarso dalam buku Hujair yang menyatakan bahwa media dapat menginspirasi dan mendorong kemajuan siswa.<sup>8</sup>

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang dapat merangsang proses belajar siswa. Media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat menyampaikan pesan dan perangkat lunak yang memuat pesan. Media tidak hanya sebagai alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh ilmu.<sup>9</sup> Namun dalam praktiknya masih banyak guru yang belum secara inovatif mengembangkan media pembelajaran. Ada banyak alasan mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran, antara lain: Guru berkeyakinan bahwa penggunaan media membutuhkan persiapan, media itu kompleks dan mahal, tidak bisa menggunakan media (gagap teknologi), media hanya digunakan untuk hiburan, dan pembelajaran harus serius, di sekolah tidak ada media yang tersedia, dan sekolah tidak memiliki peralatan dan bahan untuk memproduksi media pembelajaran, guru kurang memahami pentingnya menggunakan media pembelajaran, guru belum memiliki pengetahuan dan kemampuan membuat media pembelajaran sendiri, guru tidak memiliki keterampilan untuk mengembangkan media pembelajaran, dan sebagainya.<sup>10</sup>

Sejalan dengan fenomena di lapangan menurut penjelasan Ibu Laila dan Ibu Mifta, guru hanya menggunakan buku teks bergambar, lembar kerja siswa

---

<sup>7</sup> Satriianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 7

<sup>8</sup> Hujair Sanaky, *Media pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), 4

<sup>9</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 243

<sup>10</sup> Talizaro Tafonao, Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, Juli 2018, 103

(LKS), dan masih menggunakan soal LOTS (kemampuan berpikir tingkat rendah), sehingga minat siswa berkurang. Apalagi dengan alat evaluasi yang diberikan kepada peserta didik masih monoton dengan menggunakan tes tulis, sehingga membuat motivasi peserta didik dalam mengerjakan soal evaluasi cenderung malas dan asal-asalan. Hal tersebut menjadikan hasil belajar siswa tidak maksimal dimana masih terdapat nilai siswa yang jauh dari KKM.

Melihat permasalahan-permasalahan di atas dan berdasarkan hasil observasi membuat peneliti tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran. 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.<sup>11</sup> Cara bermain dari Ludo tersebut yaitu terdapat pion sebagai pemain, dimana pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari awal hingga akhir permainan.<sup>12</sup> Permainan ini dapat membawa pengaruh positif pada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan bisa menumbuhkan keinginan dan minat peserta didik.<sup>13</sup>

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Khodizah menunjukkan bahwa 82,76% media Ludo layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Fisika.<sup>14</sup> Sejalan dengan hal itu, hasil penelitian Ulfah menunjukkan bahwa media Ludo dapat digunakan untuk melatih

---

<sup>11</sup> Sendi Ekawan, "Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi", *Jurnal Radiasi*, 6:1, (2015), 3

<sup>12</sup> Marhadi, "Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar", *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 7:2, (Juli, 2019), 31

<sup>13</sup> Selviana Khodizah, Skripsi: "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar", (Lampung: UIN Raden Intan Lampung, 2018), 36

<sup>14</sup> *Ibid*

keterampilan perhitungan volume bangun ruang dan menumbuhkan hasil belajar serta dapat menumbuhkan kompetensi pedagogis dalam pembelajaran.<sup>15</sup> Dari beberapa hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ludo layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiantari, dkk menunjukkan bahwa memahami konsep Trigonometri dengan bantuan kartu soal dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik dengan baik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Widya dan Lativa menunjukkan bahwa kartu soal yang dipadukan dengan media Ludo dapat menumbuhkan pemahaman dan minat belajar. Hasil penelitian Agustin mengatakan bahwa salah satu faktor dominan yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah penggunaan media dalam pembelajaran.<sup>16</sup> Maka perlu adanya media pembelajaran yang dikembangkan berupa permainan sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik khususnya dalam pembelajaran matematika.

Penelitian tentang Ludo telah banyak dilakukan. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk bahwasanya penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Ludo mengalami peningkatan mulai dari aktivitas guru dan peserta didik, keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, serta respon peserta didik.<sup>17</sup> Namun, penelitian ini memiliki

---

<sup>15</sup> Novia Ulfah, Skripsi: “*Pengembangan Media DORLANG (Ludo Geometri Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 02 Tegalmati Kabupaten Malang*” (Semarang: UNNES, 2019)

<sup>16</sup> Widya A.M, Lativa Qurrotaini, “Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Ludo (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan”, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, (Oktober, 2019), 4

<sup>17</sup> Adelia R.A, Wahab Abdi, dan Syamsul Bard, “Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA inshafuddin Banda Aceh”, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*

perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan. Perbedaan tersebut terletak pada modifikasi media permainan Ludo yakni dengan menggunakan selebaran kertas domino berukuran 29 x 29 cm dengan pemain 4 pion. Dalam selebaran domatik tersebut terdapat latihan soal di beberapa kotak yang harus dijawab oleh pemain. Soal-soal yang akan digunakan sebagai alat evaluasi adalah soal pada pembelajaran tematik yakni terdapat beberapa mata pelajaran dalam 1 subtema, diantaranya: IPA, IPS, PPKn, SBdP dan Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, media permainan yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya.

Sesuai dengan tuntutan di Era Globalisasi, diharapkan kurikulum 2013 ini akan membentuk masyarakat Indonesia yang inovatif, produktif, dan memiliki nilai-nilai positif, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Sistem yang digunakan pada kurikulum 2013 menekankan pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Menurut Thomas dan Thorne, mengatakan bahwa HOTS merupakan menghafalkan fakta, menyatakan fakta, atau menerapkan peraturan, rumus, dan prosedur untuk memberikan cara berpikir yang lebih tinggi. HOTS harus mengimplementasikan dan melakukan sesuatu berdasarkan fakta. Misalnya: materi yang disajikan berkaitan dengan fakta, dikategorikan, dimanipulasi, ditempatkan dalam konteks baru, dan masalah dapat diselesaikan dengan menciptakan solusi baru.<sup>18</sup> Melihat pentingnya soal HOTS ini sesuai yang dicanangkan dalam kurikulum 2013, peneliti ingin melatih peserta didik untuk terbiasa dalam menghadapi soal HOTS.

---

*FKIP Unsiyah*, 2:2, (Mei,2017), 45

<sup>18</sup> Arifin Nugroho, *Higher Order Thinking Skills*. (Jakarta: PT Gramedia, 2019), 16

Berdasarkan uraian di atas maka media yang dikembangkan adalah berbasis soal berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) sehingga siswa dapat menggunakan kemampuan berpikirnya. Pertanyaan ini digunakan untuk mengetahui pengetahuan apa yang dimiliki siswa. Oleh karena itu, guru dapat mengukur hasil belajar siswa berdasarkan pengetahuannya. Seperti halnya teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak jenjang sekolah dasar umumnya berumur 9-11 tahun dalam perkembangan kognitifnya, anak memasuki tahap operasional konkret yakni anak mampu berfikir secara logika.<sup>19</sup> Sehingga pada kisaran umur tersebut (kelas 4,5,6) anak sudah mampu untuk berfikir tingkat tinggi (HOTS).

Melalui penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran diharapkan penelitian ini menjadikan pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa menjadi aktif, kreatif dan memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi karena ikut serta langsung dalam penggunaan media, sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran tim. Media ludo akan memberikan pengalaman belajar siswa yang menyenangkan, sehingga dapat digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bawasannya media *ludo game* sangat penting digunakan untuk menambah hasil belajar siswa. Sehingga seorang peneliti akan melaksanakan kegiatan penelitian yang diberi judul “Pengembangan Media Domatik (Ludo Tematik) Berbasis HOTS (Strategi Meningkatkan Hasil

---

<sup>19</sup> R. Wi. Dahar. *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet. V, (Jakarta: Erlangga, 2011), 21

Belajar Tema 6 Kelas V di MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Kabupaten Blitar)".

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan paparan latar belakang diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa ada suatu permasalahan yang akan dikaji yaitu:

1. Bagaimana desain pengembangan media Domatik (Ludo Tematik) berbasis HOTS dalam meningkatkan hasil belajar Tema 6 Kelas V di MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Kabupaten Blitar?
2. Bagaimana kelayakan media Domatik (Ludo Tematik) berbasis HOTS dalam meningkatkan hasil belajar Tema 6 Kelas V di MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Kabupaten Blitar?
3. Bagaimana implementasi media Domatik (Ludo Tematik) dalam meningkatkan hasil belajar di kelas V MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Kabupaten Blitar?
4. Bagaimana efektivitas media Domatik (Ludo Tematik) dalam meningkatkan hasil belajar di kelas V MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Kabupaten Blitar?

### **C. TUJUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Pemaparan rumusan masalah dapat membentuk beberapa tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui desain media Domatik (Ludo Tematik) berbasis HOTS dalam meningkatkan hasil belajar Tema 6 Kelas V di MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Kabupaten Blitar.
2. Untuk menjelaskan kelayakan media Domatik (Ludo Tematik) berbasis HOTS dalam meningkatkan hasil belajar Tema 6 Kelas V di MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Kabupaten Blitar.
3. Untuk mengetahui implementasi media Domatik (Ludo Tematik) dalam meningkatkan hasil belajar di kelas V MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Kabupaten Blitar?
4. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Domatik (Ludo Tematik) dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Roudlotul Muftadiin Jiwut Nglegok Kabupaten Blitar.

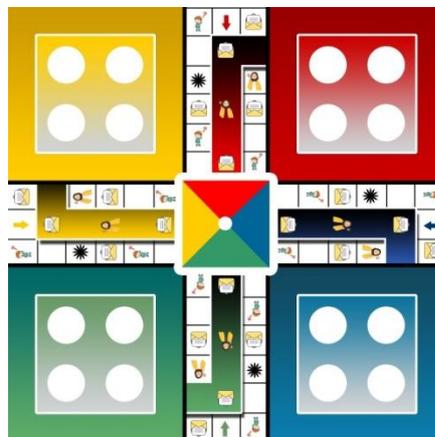
### **D. SPESIFIKASI PRODUK**

Media pembelajaran ini berupa domatik yang lengkap dengan cara penggunaannya. Media domatik diharapkan memiliki spesifikasi yaitu:

1. Menghasilkan sebuah media sebagai pendukung proses dan evaluasi

pembelajaran tematik.

2. Produk ini dikembangkan berwujud fisik instrumen ludo game dengan ukuran kertas *art paper* 29 x 29 cm dan didesain gambar petak ludo. Pada petaknya akan diberi angka secara acak.
3. Media ludo didesain dapat dimainkan secara berkelompok 2-4 orang dengan dipandu oleh sebuah dadu.
4. Jika pemain berhenti pada kotak yang bergambarkan surat yang terbuka, maka pemain harus mengambil kartu baca untuk dibaca dan dipahami. Bacaan pada kartu itu ialah materi-materi yang ada pada tema 6.
5. Namun, jika pemain berhenti pada sebuah petak ludo yang bertanda tanya, pemain wajib mengambil kartu tanya dan menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut untuk melanjutkan perjalanannya sampai finish.
6. Kartu pertanyaan terbuat dari kertas *artpaper*.
7. Butir-butir soal disesuaikan dengan kompetensi dasar pada siswa kelas V.
8. Media pembelajaran didesain dengan warna yang menarik dan dapat memberi semangat pada saat proses dan evaluasi pembelajaran.



**Gambar 1.1 Spesifikasi Produk Domestik**

## **E. MANFAAT PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

Secara umum, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, siswa lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan guru. Penelitian ini dapat menjadi pedoman untuk guru dalam melakukan pembelajaran dalam dunia pendidikan.

### **1. Manfaat Teoritis**

Sumbangan pemikiran mengenai media domatik dapat mengembangkan teori, menambah wawasan dan sebagai referensi pengembangan media dalam pembelajaran khususnya pada *game learning*.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Pendidik**

- 1) Media pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam hal inovasi media pembelajaran.
- 2) Memberikan wawasan dan referensi terkait media pembelajaran pada pembelajaran tematik basis HOTS kepada pendidik.
- 3) Membantu dan mempermudah penyampaian materi pembelajaran tematik kepada peserta didik secara inovatif dan kreatif.

#### **b. Bagi Peserta Didik**

- 1) Media pengembangan ini diharapkan dapat berperan sebagai pemicu dalam meningkatkan hasil belajar tematik basis HOTS sesuai dengan kemampuan peserta didik ditengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih.

- 2) Melalui penggunaan media pembelajaran domatik ini dapat memberi pengalaman belajar yang menyenangkan dan suasana pembelajaran yang berbeda serta lebih bermakna, sehingga melalui media ini diharapkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui perkembangan dunia pendidikan mengenai media pengembangan yang dihasilkan.
- 2) Menghasilkan sebuah produk berupa media domatik dalam pembelajaran tematik.

d. Bagi Peneliti yang akan datang

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu jalan bagi peneliti yang akan datang untuk menambah wawasan, informasi dan meningkatkan rancangan penelitian yang relevan dengan perkembangan IPTEK serta menjadi rujukan khususnya dalam hal berinovasi terkait pengembangan media pembelajaran cetak pada pembelajaran tematik siswa sekolah dasar.

## **F. ASUMSI DAN KETERBATASAN PENGEMBANGAN**

Asumsi yang melandasi pengembangan media pembelajaran Domatik (Ludo Tematik):

### **1. Asumsi**

Dugaan diharapkan oleh peneliti diantaranya adalah:

- a) Mewujudkan media domatik yang memiliki kualitas, kuantitas dan dapat

menarik perhatian siswa.

- b) Guru mampu menggunakan media domatik dalam proses dan evaluasi pembelajaran.
- c) Media domatik merupakan media yang menarik, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan hasil belajar.

## 2. Keterbatasan

Peneliti menyadari pengembangan media belajar memiliki keterbatasan, hanya dibatasi pada :

- a) Produk yang akan dikembangkan terfokus pada proses dan evaluasi pembelajaran tematik.
- b) Media yang dikembangkan hanya terbatas pada media *ludo game*.
- c) Produk yang akan dihasilkan merupakan media visual ludo.

## G. PENEGASAN ISTILAH

Memahami permasalahan yang akan dibahas, maka dibutuhkan penegasan dari penulis untuk membahas judul penelitian yaitu sebagai berikut:

### 1. Penegasan Konseptual

- a) Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan dapat mengembangkan suatu media yang dapat menarik dan memudahkan pelaksanaan evaluasi pembelajaran siswa pada pembelajaran tematik.

- b) Media Domatik

Media ludo didalamnya memuat petak angka untuk menuju finish yang akan diujikan yang dapat menarik dan memberi semangat peserta didik

dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran tematik.

c) *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)

Keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan kognitif menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

d) Tema 6

Salah satu pembelajaran tematik di kelas V yang terdiri dari mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, SBdP, dan PPKn di MIS Roudhotut Tholabah Kolak Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan MI Rodlotut Mubtadiin Jiwut Nglegok Blitar. Pelaksanaan evaluasi pada pembelajaran ini akan dikembangkan dengan soal-soal dalam sebuah media.

e) Hasil belajar

Suatu peningkatan pengetahuan peserta didik setelah menggunakan media. Hasil tersebut diukur dengan evaluasi atau *post test*.

## 2. Penegasan Operasional

Media pembelajaran Domatik berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar ini digunakan dalam mata pelajaran tematik untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah yang dilakukan untuk menambah persepsi positif mereka dalam belajar pembelajaran tematik khususnya pada tema 6. Penggunaan media domatik berbasis HOTS ini selain untuk meningkatkan hasil belajar, juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi semangat belajar peserta didik. Melalui *game learning* peserta didik merasa terdorong ingin belajar sambil

bermain sehingga akan tercipta pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Penelitian dan pengembangan serta kelayakan media pembelajaran domatik berbasis HOTS dalam pembelajaran tematik kelas 5 ini dilaksanakan di MIS Rodlotut Tholabah Kolak Ngadiluwih dan MI Roudlotul Mubtadiin Jiwut Nglegok.

#### **H. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Sistematika pembahasan disusun sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti. Untuk mempermudah penulisan maka peneliti membagi menjadi beberapa sub pembahasan berikut:

Bab pertama adalah pendahuluan membahas mengenai; latar belakang yang membahas sebab peneliti melakukan pengembangan media domatik pada pembelajaran tematik berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Rumusan masalah membahas tentang spesifikasi, kemenarikan, dan hasil belajar siswa setelah menggunakan media domatik. Tujuan pengembangan membahas tentang tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran domatik dalam pembelajaran tematik berbasis soal HOTS. Manfaat pengembangan membahas tentang kegunaan penelitian secara teoritis dan praktis. Asumsi pengembangan membahas dugaan peneliti tentang pengembangannya. Ruang lingkup pengembangan membahas tentang keterbatasan media yang dihasilkan. Spesifikasi produk membahas tentang gambaran produk yang dihasilkan. Definisi operasional membahas istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian. Sistematika penulisan membahas tentang pokok-pokok pembahasan pada setiap bab.

Pada bab kedua landasan teori membahas mengenai tinjauan pustaka berdasarkan teori-teori para ahli sesuai dengan judul dari penelitian yang diambil tentang “Pengembangan Media Domatik (Ludo Tematik) Berbasis HOTS (Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Tema 6 Kelas V)” diantaranya; (1) media pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa teori seperti: hakikat dan jenis media, (2) media domatik yang membahas tentang pengertian, komponen, dan manfaat, (3) pembelajaran tematik yang terdapat beberapa teori seperti: pengertian, tujuan tematik, dan KD tematik yang akan digunakan peneliti selama penelitian berlangsung, (4) soal berbasis HOTS berisi tentang pengertian, tujuan, dan jenis, (5) hasil belajar yang membahas teori di dalamnya yaitu: pengertian dan ruang lingkup, kemudian yang terakhir terdapat kerangka berfikir yang digunakan untuk melihat langkah-langkah dilakukannya penelitian. Kemudian pada bab dua ini terdapat bagan kerangka berfikir yang berfungsi untuk mengetahui alur dari penelitian yang akan dilakukan dan akan dihasilkan. Bagan tersebut digambarkan secara singkat dan jelas sebagai pokok-pokok tema penelitian. Bagian yang terakhir terdapat penelitian terdahulu berisi tentang penelusuran jurnal yang berkaitan tentang tema judul yang peneliti ambil yaitu media pembelajaran *ludo game*. Hal ini bertujuan untuk dijadikan bahan pertimbangan dan tambahan referensi bagi penulisan tesis berikutnya.

Pada bab ketiga metode penelitian membahas mengenai; (1) jenis penelitian yang membahas tentang metode penelitian yang digunakan, tujuan penelitian, dan subyek penelitian. Lokasi dan subyek penelitian juga dituliskan dalam bab ketiga ini (2) model pengembangan yang membahas tentang bagaimana langkah dan

prosedur penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan teori yang peneliti ambil, (3) prosedur pengembangan yang berisi langkah yang dilakukan peneliti dilapangan, dan (4) uji coba produk yang di dalamnya berisi desain uji coba, desain eksperimen, subyek uji coba yang secara keseluruhan terdapat empat validator diantaranya: validasi materi, validasi desain, validasi praktisi, dan validasi instrumen. Kemudian terdapat paparan jenis data kuantitatif yang akan diambil peneliti selama penelitian seperti instrumen beserta paparan cara teknik analisis datanya. Pada langkah uji coba yang terakhir adalah analisis keefektifan yang terdiri dari validitas dan homogenitas. Selain itu peneliti juga mengambil data kualitatif dengan menggunakan langkah-langkah yang sesuai dengan teori yang peneliti ambil.

Pada bab keempat hasil penelitian membahas mengenai: data penelitian dan pengembangan media domatik, kemenarikan media, dan keefektifan media domatik, dan analisis data kualitatif. Semua data yang diperoleh akan dipaparkan pada bab empat sehingga semua hasil yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Paparan data pada bab empat ini bisa dalam bentuk tabel dan analisis deskriptif sehingga meyakinkan pembaca dengan data kuantitatif dan kualitatif. Data yang diambil dari berbagai teknik pengumpulan data mulai dari observasi, wawancara, studi lapangan, angket, dan dokumentasi. Semua data yang diambil sesuai dengan fakta dilapangan sesuai dengan subyek penelitian yang peneliti ambil yaitu di MIS Roudlotut Tholabah Ngadiluwih Kediri dan MI Roudlotul Mubtadi'in Jwut Blitar. Hasil dari paparan data ditulis dengan sebenarnya sesuai realita lapangan. Setelah paparan data terdapat analisis data yang meliputi analisis

data kuantitatif yaitu berasal dari angket penilaian maupun validasi dan data kualitatif berupa deskripsi. Semua data kuantitatif akan diolah dalam SPSS sehingga data yang diperoleh sudah berupa olahan dari data mentah.

Pada bab kelima pembahasan yang didalamnya membahas mengenai: analisis media pengembangan, analisis hasil kemenarikan media dan analisis tingkat keefektifan media domestik analisis data kualitatif. Hasil yang dibahas pada bab lima ini akan dihubungkan dengan teori-teori yang sudah ada, sehingga meyakinkan pembaca bahwa penelitian yang peneliti ambil tidak sekedar mengarang dan mengada-ada. Pembahasan yang disampaikan pada bab ini akan menjawab dari pertanyaan dalam rumusan masalah. Jawaban dari rumusan masalah tersebut akan dikaitkan dengan temuan dan teori sebelumnya. Temuan penelitian dapat memperkuat teori sebelumnya atau menolak teori yang sebelumnya dengan penjelasan yang rasional.

Pada bab keenam penutup membahas mengenai pemaparan hasil penelitian yang akan disampaikan secara singkat dan sesuai dengan apa yang dipertanyakan dalam rumusan masalah. Kesimpulan berupa pernyataan hasil temuan yang dibahas pada bab pembahasan. Kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan masalah-masalah aktual dari temuan penelitian. Kemudian setelah dipaparkannya kesimpulan akan disertai saran. Saran ini berisi tentang harapan peneliti kepada pembaca demi perkembangan penelitian-penelitian yang lainnya dikemudian hari.

Bagian akhir yaitu berisi tentang daftar rujukan, lampiran-lampiran yang berhubungan dengan tema penelitian sebagai penunjang kevalidan dan keshahihan penelitian, serta berisi biodata penulis.