

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kesuksesan pendidikan terlihat dari tersampainya informasi yang berasal dari pendidik kepada peserta didik (penerima pesan). Materi pembelajaran tidak seharusnya hanya bersumber dari buku ajar semata, melainkan pendidik dituntut untuk merancang proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.² Secara sederhana, pembelajaran dapat dipahami sebagai bentuk interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar di sekitar lingkungan belajar.³ Selain itu, pembelajaran menjadi usaha pendidik membimbing peserta didik mencapai penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui suasana belajar yang kondusif.⁴

Sumber belajar bagian dari media pembelajaran sebagai alat perantara dalam komunikasi pendidik dengan peserta didik.⁵ Media bisa dimanfaatkan dalam merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian pengguna saat pembelajaran, melalui penyaluran pesan pihak pengirim pihak kepada

² Masdar Limbong dkk., “Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah: Learning Resources Based on Interactive Learning Media in School,” *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (2022): 27–35.

³ Isop Syafei, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Bandung: Widina Media Utama, 2025).

⁴ Siti Nurzannah, “Peran Guru Dalam Pembelajaran,” *ALACRITY: Journal of Education* 2, no. 3 (2022): 26–34.

⁵ Ceni Amalia Ayu Lestari dkk., “Peran Bahan Ajar, Media Dan Sumber Belajar: Kunci Sukses Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Mahasiswa FIAI-UII, at-Thullab* 7, no. 1 (2025): 1–21.

penerima.⁶ Ruth Lautfer, mengemukakan pendidik memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu menyampaikan materi secara berlangsung.⁷ Penggunaan berbagai bentuk media pembelajaran yang inovatif seperti yang berkaitan dengan permainan mampu membuat suasana belajar menarik untuk peserta didik.⁸ Peserta didik tingkat sekolah dasar pada umumnya selalu dikaitkan dengan aktivitas bermain.⁹ Permainan bisa dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang menyenangkan.¹⁰

Ilmu Pengetahuan Alam pada jenjang sekolah dasar adalah ilmu yang mempelajari dan mengulas terkait kejadian alam.¹¹ Selanjutnya, Ilmu Pengetahuan Alam diartikan hasil pemikiran manusia berupa ide, konsep, dan pengetahuan yang tersusun secara terstruktur menyangkut alam dan sekitarnya dari pengalaman serta serangkaian proses ilmiah yang diperoleh.¹² Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya sekedar hafalan saja, tetapi

⁶ Khemala Yuliani H dan Hendri Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 1 (2017): 27–33.

⁷ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103-114.

⁸ Dwi Susanti dkk., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Stimulus Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Handayam: PGSD Unimed* 15, no. 2 (2024): 380–92.

⁹ Syva Lestiyani Dewi, "Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 2 (2022): 313–19.

¹⁰ Lailia Kurniawati dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD," *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (2021): 860–73.

¹¹ Ni Komang Tri Julia Agustin dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran Tps Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA," *Journal for Lesson and Learning Studies* 2, no. 2 (2019): 239-249.

¹² Syuryani Syuryani., "Penggunaan Model Problem Based Instruction Dengan Media Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III SDN 47 Kota Jambi," *Jurnal Pesona Dasar* 7, no. 1 (2019): 27–36.

menekankan pada pengalaman belajar secara nyata.¹³ Ekosistem merupakan salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam yang dipelajari pada jenjang sekolah dasar, yang mengulas keterkaitan antara makhluk hidup dengan lingkungan tempat tinggalnya. Pembelajaran untuk materi ekosistem perlu adanya pembelajaran yang menarik dan interaktif supaya mempermudah peserta didik mengerti konsep berdasarkan pengalaman yang telah dilakukan. Hal ini untuk mencegah suasana pembelajaran yang membosankan dan monoton.¹⁴

Berdasarkan observasi di MIN 5 Tulungagung, mata pelajaran IPA yang sekarang menjadi IPAS pada materi ekosistem, cenderung mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, pencatatan, dan penugasan tertulis. Pendidik cenderung hanya mengandalkan buku pegangan tanpa memanfaatkan media pembelajaran sehingga suasana kelas cenderung monoton dan kurang membangkitkan antusias peserta didik. Kondisi ini menandakan adanya ketimpangan antara kebutuhan pembelajaran dan ketersediaan media di sekolah, sehingga berdampak pada kurang optimalnya pengalaman belajar yang peserta didik peroleh.

Upaya menyelesaikan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang berpotensi mendorong ketertarikan peserta didik selama pembelajaran. Upaya yang bisa diambil sebagai usaha mendorong partisipasi peserta didik saat pembelajaran yaitu, media pembelajaran dengan permainan

¹³ Ani Widyawati dan Anti Kolonial Prodjosantoso, "Pengembangan Media Komik Ipa Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Peserta Didik SMP," *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2015): 24–35.

¹⁴ Aisyah Satifa dkk., "Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Educatio* 9, no. 4 (2023): 2078–85.

ludo.¹⁵ Menurut Amkas, dkk, media pembelajaran ludo termasuk dalam permainan yang disajikan dalam bentuk visual. Permainan ludo dimanfaatkan sebagai mampu memberikan suasana menghibur dan sederhana untuk dimainkan oleh peserta didik.¹⁶ Media ludo dalam penelitian ini dimodifikasi menjadi permainan (*Challenge* Pertanyaan Ludo) di singkat Chapelu. Pengembangan media chapelu dilakukan menggunakan website Canva.¹⁷ *Challenge* Pertanyaan Ludo (Chapelu) adalah media pembelajaran yang dimodifikasi dengan mengadaptasi permainan papan tradisional ludo dan memadukannya dengan *Challenge* dan pertanyaan.

Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Azizah dan Fitriawanawati yang berjudul Pengembangan Media Ludo Math pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Siswa Kelas III Sekolah Dasar, menunjukkan bahwa media ludo math memperoleh nilai rata-rata 92 berdasarkan ahli, guru, dan siswa termasuk ke dalam golongan “sangat baik” serta layak dipakai untuk materi pecahan sederhana di kelas III sekolah dasar.¹⁸ Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan keberhasilan penggunaan media ludo dalam kegiatan pembelajaran. Seperti penelitian Nissa dan Arini dengan judul Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

¹⁵ Sinta Merta Sari dan Ni Nyoman Ganing, “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4, no. 2 (2021): 288–98.

¹⁶ Depi Ratnasari dkk., “Pengembangan Media LUTION (Ludo Education) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 4 (2025): 12.

¹⁷ Hilma Nuraliah dkk., “Pengembangan Media Ludo Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPS SD Kelas IV,” *Journal of Elementary Education* 6, no. 4 (2023): 794–800.

¹⁸ Azizah Alfiatun Nur dan Meita Fitriawanawati, “Pengembangan Media Ludo Math pada Materi Pecahan Sederhana,” *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 28–35.

Kelayakan media ludo sebagai media pembelajaran dibuktikan melalui hasil validasi ahli media sebesar 87,50%, ahli materi sebesar 90%, dan ahli Pendidikan sebesar 82%, yang keseluruhannya masuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, respon peserta didik pada uji coba lapangan memperoleh sebesar 91.25% kategori “sangat layak”. Berdasarkan temuan tersebut, media pembelajaran game ludo IPS dinyatakan sangat layak¹⁹

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang relevan menunjukkan bahwa perkembangan media ludo memiliki fokus materi berbeda-beda seperti materi pecahan sederhana mata pelajaran matematika dan keragaman budaya Ilmu Pengetahuan Sosial. Di sisi lain, penelitian ini difokuskan mengenai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan materi ekosistem. Peneliti berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ludo yang dimodifikasi awalnya berbentuk segi empat menjadi segi enam dengan ukuran 61x86cm yang dibuat sebagai papan permainan.

Berangkat dari uraian di atas, peneliti terdorong untuk mengembangkan media pembelajaran *Challenge* Pertanyaan Ludo (Chapelu) untuk media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada jenjang sekolah dasar kelas V. Melalui penggunaan media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo), diharapkan peserta didik tidak sekedar belajar ekosistem secara teori, namun juga mendapatkan pengalaman bermakna selama proses pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kolaboratif. Pengembangan

¹⁹ Syifa Aulia Nissa dan Novanita Whindi Arini, “Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2563–70.

media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo), diharapkan berguna bagi pendidik sebagai media perantara menjelaskan materi ekosistem secara lebih menarik. Atas dasar hal tersebut, penulis mengangkat judul penelitian: **“Pengembangan Media Pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) Pada Materi Ekosistem Kelas V Di MIN 5 Tulungagung”**

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran cenderung terpusat pada guru, menyebabkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran belum optimal.
2. Pengajaran cenderung monoton karena guru masih mengandalkan cara konvensional untuk menyampaikan materi.
3. Media pembelajaran yang diterapkan masih belum beragam.
4. Ketersediaan media pembelajaran masih terbatas.
5. Perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat peserta didik serta menghadirkan suasana yang tidak membosankan.

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah dan terfokus, maka ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) pada materi ekosistem kelas V di MIN 5 Tulungagung.

2. Kelayakan media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) pada materi ekosistem kelas V di MIN 5 Tulungagung.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) pada materi ekosistem kelas V di MIN 5 Tulungagung?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) pada materi ekosistem kelas V di MIN 5 Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) pada materi ekosistem kelas V di MIN 5 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui dan menjelaskan kelayakan media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) pada materi ekosistem kelas V di MIN 5 Tulungagung.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) pada materi ekosistem yang diperuntukkan bagi peserta didik kelas V, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo).
2. Dilengkapi aturan permainan Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) sebagai petunjuk permainan.
3. Media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) dimodifikasi menjadi segi enam yang selanjutnya di cetak untuk menghasilkan *banner* dengan ukuran 61x86cm sebagai papan permainan Chapelu.
4. Papan permainan didesain dengan gambar dan warna menarik, memuat jalur-lintasan permainan.
5. Media Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) memiliki 6 *base* yang masing-masing *base* terdiri dari 4 bidak pion.
6. Media Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) dilengkapi dadu dan bidak pion untuk menjalankan permainan.
7. Media permainan Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) dilengkapi dengan kartu *challenge* dan pertanyaan.
8. Cakupan materi yang disajikan adalah materi ekosistem kelas V.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Sebagai sumber referensi dalam memperluas serta memperdalam pengetahuan terkait pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik, khususnya ekosistem. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan rujukan selanjutnya guna mengembangkan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar yang mampu membantu peserta didik dalam memahami topik ekosistem sehingga menghadirkan suasana yang efektif, mengasyikkan dan bermakna saat pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Temuan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai inspirasi sekaligus mendorong kreativitas pendidik dalam mengembangkan atau memanfaatkan media pembelajaran sehingga mempermudah pendidik dalam menjelaskan materi serta keikutsertaan peserta didik secara aktif selama pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Melalui pengembangan ini, diharapkan peneliti dapat memperkaya pengetahuan sekaligus mengasah keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dan inovatif.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Untuk meminimalkan kesalahpahaman perbedaan penafsiran maka, dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu ditegaskan sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan maupun informasi dari pendidik kepada peserta didik. Kehadiran media pembelajaran dimaksudkan untuk menggerakkan pikiran, perasaan, tindakan, minat serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif.²⁰

b. Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo)

Ludo adalah permainan papan berpetak.²¹ Ludo dalam penelitian ini dimodifikasi dengan papan bentuk segi enam yang disebut Chapelu.

Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo) adalah media pembelajaran

²⁰ Intan Nurhasana, "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab," *Al-Fikru : Jurnal Pendidikan Dan Sains* 2, no. 2 (2021): 217–29.

²¹ Mariana S. Sahetapy dkk., "Peningkatan Penguasaan Materi Gerak Melingkar Beraturan Melalui Implementasi Permainan Ludo Dalam Setting Teams Game Tournament," *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* 13, no. 1 (2025): 230–40.

berbentuk permainan papan yang dikembangkan dari konsep permainan ludo tradisional.

c. Materi Ekosistem

Interaksi antara komponen biotik dan abiotik yang saling bergantung satu sama lain membentuk sistem kompleks yang disebut ekosistem.²²

Ekosistem mencerminkan hubungan interaksi antara makhluk hidup dengan lingkungannya.²³

2. Penegasan Operasional

Penelitian ini secara operasional bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Chapelu (*Challenge* Pertanyaan Ludo). Media pembelajaran Chapelu adalah hasil modifikasi dari permainan ludo tradisional yang dikembangkan menjadi enam *base* dengan tambahan kartu *challenge* dan kartu pertanyaan di setiap jalur permainan. Secara operasional, penelitian dan pengembangan mengadopsi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dimulai dari analisis kinerja dan kebutuhan, desain produk, pengembangan melalui penilaian para ahli, dan perbaikan hingga pelaksanaan coba kecil, lalu penerapan kepada peserta didik kelas V MIN 5 Tulungagung, terakhir evaluasi. Media pembelajaran dalam konteks penelitian ini dimaknai sebagai perangkat fisik yang dibuat untuk memfasilitasi proses

²² Aprilia Zahra dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Sub Tema Ekosistem pada Siswa Kelas 5 di SDN 19 Muara Telang," *ALACRITY: Journal of Education*, 1 Desember 2024, 449–59.

²³ Cahyati Firda Dwi dkk., "Pengembangan Aplikasi Website Pokok Bahasan Ekosistem di Sekolah Dasar Brawijaya Smart School," *Experiment: Journal of Science Education* 1, no. 1 (2021): 28–34.

pembelajaran agar lebih efektif, membangkitkan minat peserta didik. Sedangkan materi ekosistem secara operasional mengacu pada pembelajaran mengenai keterkaitan antara makhluk hidup dan lingkungannya.