

ABSTRAK

Asyiaturochmah, Mita. 2026. “*Pengembangan Media Pembelajaran Chapelu (Challenge Pertanyaan Ludo) Pada Materi Ekosistem Kelas V Di MIN 5 Tulungagung*”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung. Dosen Pembimbing Skripsi: Hafidz Rosyidiana, M.Pd.

Kata Kunci: *Pengembangan, Chapelu (Challenge Pertanyaan Ludo), Ekosistem*

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi ekosistem di madrasah ibtidaiyah masih mengalami berbagai hambatan. Salah satu yang ditemukan adalah minimnya variasi media pembelajaran, serta pendekatan yang masih berpusat pada guru terutama dalam menggunakan media pembelajaran yang belum beragam. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya keterlibatan peserta didik, sekaligus menyebabkan pemahaman terhadap materi ekosistem belum tercapai secara optimal. Menghadapi masalah tersebut, pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan selaras dengan karakteristik peserta didik menjadi langkah yang diperlukan, agar proses pembelajaran berlangsung secara menarik, aktif, dan bermakna.

Penelitian ini memiliki tiga tujuan utama: (1) mengetahui dan menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran Chapelu (*Challenge Pertanyaan Ludo*) pada materi ekosistem kelas V di MIN 5 Tulungagung. (2) mengetahui dan menjelaskan kelayakan media pembelajaran Chapelu (*Challenge Pertanyaan Ludo*) pada materi ekosistem kelas V di MIN 5 Tulungagung.

Penelitian ini menggunakan desain (*Research and Development*) dengan mengadopsi model ADDIE yang mencakup lima tahapan sistematis, yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Adapun subjek yang terlibat adalah peserta didik kelas V MIN 5 Tulungagung. Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yakni wawancara dan angket. Kelayakan media dinilai oleh ahli media dan ahli materi, sementara itu data respon peserta didik diperoleh melalui pengisian angket yang diberikan setelah media diimplementasikan.

Hasil penelitian menunjukkan dua temuan. Pertama, media pembelajaran Chapelu (*Challenge Pertanyaan Ludo*) berhasil dikembangkan secara terstruktur mengikuti setiap tahapan model ADDIE. Kedua, media pembelajaran Chapelu (*Challenge Pertanyaan Ludo*) dinyatakan layak berdasarkan validasi ahli media sebesar 88% (kategori layak) dan ahli materi sebesar 94% (kategori sangat layak). Dengan demikian, media Chapelu dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu mendorong keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial pada materi ekosistem.

ABSTRACT

Asyiaturochmah, Mita. 2026. "*Development of Chapelu Learning Media (Ludo Question Challenge) on Class V Ecosystem Materials at MIN 5 Tulungagung*". Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. Sayyid Ali Rahmatullah State Islamic University Tulungagung. Thesis Supervisor: Hafidz Rosyidiana, M.Pd.

Keywords: *Development, Chapelu (Ludo Question Challenge), Ecosystem*

Natural and Social Science learning in ecosystem materials at madrasah ibtidaiyah is still experiencing various obstacles. One of the findings is the lack of variety of learning media, as well as a teacher-centered approach, especially in using learning media that is not yet diverse. This condition has implications for low student involvement, as well as causing the understanding of ecosystem materials to not be achieved optimally. Facing these problems, the development of learning media that is more innovative, interactive, and in harmony with the characteristics of students is a necessary step, so that the learning process takes place in an interesting, active, and meaningful way.

This research has three main objectives: (1) to know and explain the process of developing Chapelu learning media (*Ludo Question Challenge*) in class V ecosystem materials at MIN 5 Tulungagung. (2) to know and explain the feasibility of Chapelu learning media (*Ludo Question Challenge*) in class V ecosystem material at MIN 5 Tulungagung.

This research uses design (*Research and Development*) by adopting the ADDIE model which includes five systematic stages, namely *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The subjects involved are students of class V MIN 5 Tulungagung. Data collection was carried out through two techniques, namely interviews and questionnaires. The feasibility of the media is assessed by media experts and material experts, while the students' response data is obtained through filling out a questionnaire given after the media is implemented.

The results of the study show two findings. First, the Chapelu learning media (*Ludo Question Challenge*) was successfully developed in a structured manner following each stage of the ADDIE model. Second, the Chapelu learning media (*Ludo Question Challenge*) was declared feasible based on the validation of 88% of the intermediate experts (feasible category) and 94% of the material experts (very feasible category). Thus, Chapelu media can be used as an alternative learning media that is interesting, interactive, and able to encourage the involvement of students in Natural and Social Sciences learning in ecosystem materials.

الملخص

أسياتورتوشماه، ميٲا. ٢٠٢٠. ٦٢٠٢. 'تطوير وسائٲ التعلم في تشابيلو (تحدي أسئلة لودو) حول مواد النظام البيئي من الفئة الخامسة في مدرسة ابتدائية نجري ٲولونغاونغ'. أطروحة. برنامج تعليم المعلمين في مدرسة ابتدائية. كلية التربية وتدريب المعلمين. السيد علي رحمت الله بجامعة الدولة الإسلامية في تولونغاونغ. مشرف الأطروحة: حافظ روزيديانا، ماجستير في الفلسفة.

الكلمات المفتاحية: التنمية، تشابيلو (تحدي أسئلة لودو)، النظام البيئي

لا يزال تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية في مواد النظم البيئية في مدرسة ابتدائية يواجه العديد من العقبات. أحد النتائج هو نقص تنوع وسائٲ التعلم، بالإضافة إلى النهج المرتكز على المعلم، خاصة عند استخدام وسائٲ التعلم التي لم تكن متنوعة بعد. لهذا الشرط آثار على انخفاض مشاركة الطلاب، كما يؤدي إلى عدم تحقيق فهم مواد النظام البيئي بشكل مثالي. في مواجهة هذه المشكلات، يعد تطوير وسائٲ تعلم أكثر ابتكارا وتفاعلية وتوافقا مع خصائص الطلاب خطوة ضرورية، حتى تتم عملية التعلم بطريقة مثيرة ونشطة وذات معنى.

لهذا البحث ثلاثة أهداف رئيسية: (١) معرفة وشرح عملية تطوير وسائٲ التعلم في تشابيلو (تحدي أسئلة لودو) في مادة النظام البيئي من الفئة الخامسة في مدرسة ابتدائية نجري ٲولونغاونغ. (٢) معرفة وشرح جدوى وسائٲ التعلم في تشابيلو (تحدي سؤال لودو) في مواد النظام البيئي من الفئة الخامسة في مدرسة ابتدائية نجري ٲولونغاونغ.

يستخدم هذا البحث التصميم (البحث والتطوير) من خلال اعتماد نموذج أدي الذي يتضمن خمس مراحل منهجية، وهي التحليل، والتصميم، والتطوير، والتنفيذ، والتقييم. كان المشاركون طلاب الصف الخامس من مدرسة ابتدائية نجري ٲولونغاونغ. تم جمع البيانات من خلال تقنيتين، وهما المقابلات والاستبيانات. يتم تقييم جدوى وسائٲ الإعلام من قبل خبراء الإعلام وخبراء المواد، بينما يتم الحصول على بيانات استجابة الطلاب من خلال تعبئة استبيان يعطى بعد تنفيذ الوسائٲ.

تظهر نتائج الدراسة نتيجتين. أولاً، تم تطوير وسائٲ التعلم في تشابيلو (تحدي أسئلة لودو) بنجاح بطريقة منظمة تتبع كل مرحلة من مراحل نموذج أدي. ثانياً، تم إعلان وسائٲ التعلم في تشابيلو (تحدي أسئلة لودو) قابلة للتنفيذ بناء على اعتماد ٨٨٪ من الخبراء المتوسطين (فئة ممكنة) و ٩٤٪ من خبراء المواد (فئة معقولة جدا). وبالتالي، يمكن استخدام وسائٲ تشابيلو كوسيلة تعليمية بديلة تكون مثيرة للاهتمام وتفاعلية وقادرة على تشجيع مشاركة الطلاب في تعلم العلوم الطبيعية والاجتماعية في مواد النظام البيئي.