

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL
BELAJAR IPS MURID KELAS V SD NEGERI 32 TUMAMPUA VI
KECAMATAN PANGKAJENE KABUPATEN PANGKEP**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Mengikuti Seminar Skripsi
Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar

OLEH

MUHAMMAD YAMIN HAERUDDIN

105401115119

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

2024



LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Muhammad Yamin Haeruddin** NIM 105401115119, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor; 229 Tahun 1446 H/2024 M, tanggal 19 Safar 1446 H/24 Agustus 2024 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari **Senin 26 Agustus 2024**.

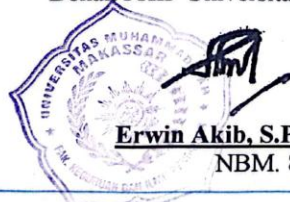
Makassar, 19 Safar 1446 H
24 Agustus 2024 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, ST., MT., IPM** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. H. Baharullah, M.Pd.** (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. **Dr. Idawati, S.Pd., M.Pd** (.....)
 2. **Dr. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.** (.....)
 3. **Dr. Muhammad Nawir, M.Pd** (.....)
 4. **Dr. Fitri Yanty Mughtar, M.Pd** (.....)

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM. 860 934





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Jalan Sultan Alauddin No.259 Makassar
Telp : 0411-860837/860132(Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : www.flip.unismuh.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar IPS Murid
Kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene
Kabupaten Pangkep.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : **Muhammad Yamin Haeruddin**

NIM : 105401115119

Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan


Setelah diperiksa dan diteliti ulang, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan.

Makassar, 02 Juli 2024

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Idawati, S.Pd, M.Pd.


Dr. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd, M.Pd

Diketahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi PGSD


Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NIDN. 0901107602


Dr. Aliem Bahri, S.Pd, M.Pd.
NBM. 1148913

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Yamin Haeruddin

NIM : 105401115119

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan TIM Penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun .

Demikianlah pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 26 Juni 2024

Yang Membuat

Muhammad Yamin Haeruddin
105401115119

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Yamin Haeruddin
NIM : 105401115119
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakkan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 1 Juni 2024

Yang Membuat Perjanjian

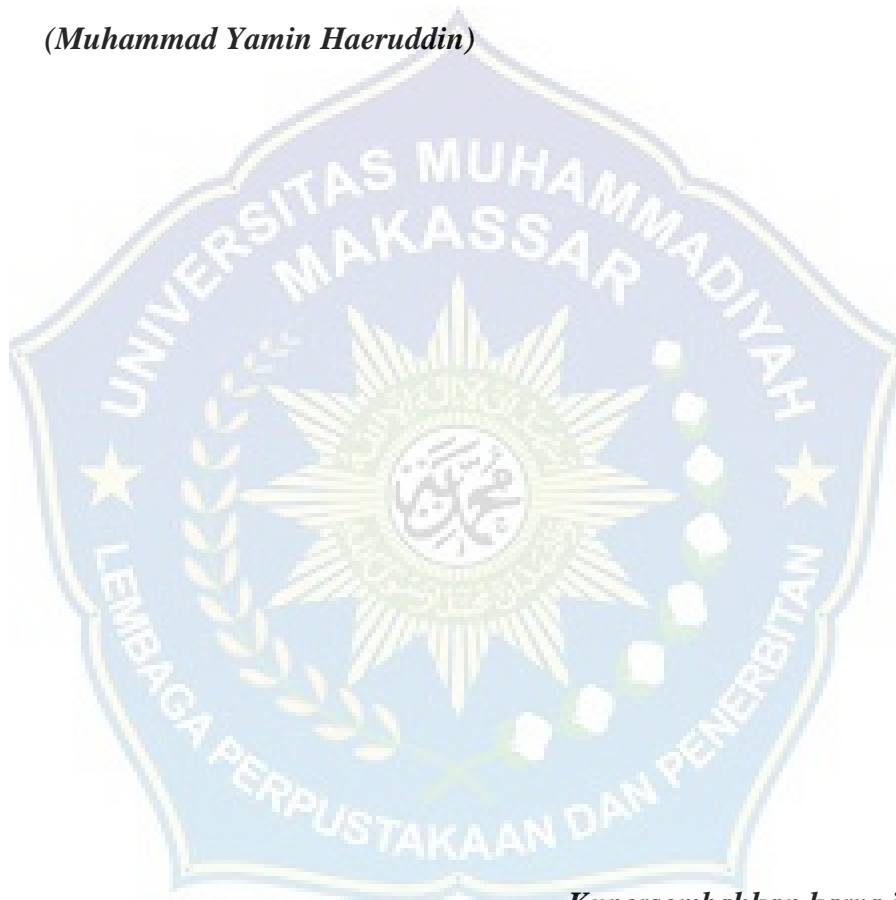
Muhammad Yamin Haeruddin

105401115119

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri” (QS Ar-Ra’d:11)

(Muhammad Yamin Haeruddin)



Kupersembahkan karya ini buat :

Kedua orang tuaku tercinta, saudaraku, sahabatku atas keikhlasan dan do'anya dalam mendukung penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan.

ABSTRAK

Muhammad Yamin Haeruddin, 2024. *Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing Oleh Dr. Idawati, S.Pd, M.Pd. dan Dr. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran permainan ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep, dan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran permainan ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental* dalam bentuk penelitian *One Group Pretest- Posttest* Populasi dari penelitian ini adalah murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh, dengan menjadikan populasi sebagai sampel yaitu 28 siswa. instrument penelitian yang digunakan yaitu tes hasil belajar (*Pretest* dan *Posttest*). sedangkan teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif dan analisis data inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji *Paired Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai signifikan (2-tailed) $< \alpha$ ($0,00 < 0,05$) atau t hitung $> t$ tabel ($9,961 > 2,051$).

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran permainan ludo berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Ludo, dan Hasil Belajar IPS Kelas 5 SD

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah swt, berkat rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep”. Shalawat serta salam tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw yang dinantikan syafaatnya di hari kiamat.

Dengan kerendahan hati, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari redaksi kalimat maupun sistematika penulisannya, karena segala keterbatasan kemampuan yang dimiliki peneliti. Penyusunan skripsi ini, peneliti menghadapi hambatan, namun berkat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercintai Ibunda Sitti Hasnah Ali, Ayahanda Haeruddin Hanaping yang senantiasa memberikan motivasi dan doa kepada peneliti. Serta kepada Ibu . Dr. Idawati, S.Pd, M.Pd sebagai Pembimbing I dan Ibu Syarifah Aeni Rahman, S.Pd., M.Pd. sebagai Pembimbing II yang 1 dengan sabar, tulus, dan ikhlas meluangkan waktun, tenaga dan pikiran serta memberikan motivasi, arahan dan saran yang berharga dan bermanfaat bagi peneliti sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih ditujukan kepada, Dr. Ir. H. Abd. Rakhim Nanda, S.T., M.T., IPU. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah memberi peluang untuk mengikuti proses perkuliahan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan izin sehingga penelitian ini dapat terlaksana, Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd. Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan seluruh staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang penuh perhatian dalam membimbing dan memfasilitasi selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

Ibu Nurfajar Amir, S.Pd. Kepala Sekolah SD Negeri 32 Tumampua VI dan merangkap sebagai wali kelas V, yang telah memberikan izin dan bantuan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian,

Teristimewa Saudara, teman-teman kelas E PGSD 2019 yang senantiasa menemani dan menyemangati dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyampaikan kepada semua pihak yang tak sempat disebutkan namanya atas bantuan dan bimbingannya, semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan ganjaran pahala yang setimpal. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembacanya, khususnya bagi pendidikan.

Makassar,

2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR LAMPIRAN	iv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Kerangka Pikir	32
C. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	36
B. Populasi dan Sampel	38

C. Variabel Penelitian	39
D. Prosedur Penelitian.....	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan.....	54
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	56
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	60
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

3.1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttest Desain	37
3.2 Populasi Murid SD Negeri 32 Tumampua VI	38
4.1 Statistik Skor Hasil Belajar IPS Sebelum Perlakuan	47
4.2 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Kategori Hasil <i>Pretest</i>	48
4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	49
4.4 Statistik Skor Hasil Belajar IPS Setelah Perlakuan.....	50
4.5 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Kategori Hasil <i>Posttest</i>	50
4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS.....	51
4.7 Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	52
4.8 Hasil Paired Samples T-Test.....	53

DAFTAR GAMBAR

2.1 Permainan Ludo	17
2.2 Bagan kerangka fikir	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Modul Ajar.....	61
Lampiran Soal Pretest.....	83
Lampiran Soal Posttest.....	86
Lampiran Instrumen lembar Observasi.....	89
Lampiran Daftar Hasil Belajar siswa (pretest).....	91
Lampiran Daftar hasil belajar siswa (posttest).....	93
Lampiran Surat Izin Penanaman Modal Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan.....	95
Lampiran Surat Izin Penanaman Modal Pemerintah Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.....	96
Lampiran Surat Permohonan Kesediaan Membimbing.....	97
Lampiran Surat Keterangan Bebas Plagiat.....	98
Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	109
Lampiran Dokumentasi pada saat Pretest dan Posttest.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang merupakan masalah dari suatu negara menjadi tanggung jawab pemerintah, masyarakat dan orang tua yang selalu mendapat perhatian. Maka sudah sepantasnyalah pemerintah menyelenggarakan pendidikan demi terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Pembelajaran di sekolah dasar berorientasi pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ketiga aspek tersebut merupakan upaya mengimplementasikan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga negara yang lebih sosialis di tengah masyarakat. Tidak hanya itu, mata pelajaran IPS berperan dalam membentuk murid menjadi manusia yang bermartabat dalam melakukan segala aktivitas kehidupan di tengah masyarakat dengan lebih kreatif,

mandiri, dan berakhlak budi pekerti. Pendidikan IPS tidak hanya memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada murid, tetapi pendidikan IPS juga berorientasi pada pengembangan keterampilan murid dalam berpikir kritis, bersikap dan kecakapan-kecakapan sosial dasar murid yang berpijak pada kenyataan kehidupan sosial kemasyarakatan sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial di masyarakat.

Peserta didik dituntut mempunyai minat terhadap pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS). Demikian juga dengan pengajar (guru) harus menguasai bahan yang akan diajarkan dan terampil dalam hal mengajar. Cara mengajar seorang guru sangat menentukan keberhasilan peserta didik. Jika murid menyukai cara guru dalam mengajar maka pelajaran yang diajarkan pun akan cepat diserap oleh murid. Oleh karena itu, seorang guru yang profesional dalam melaksanakan tugas mengajarnya harus mampu menerapkan berbagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4) menyatakan bahwa Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat murid sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Media yang digunakan guru saat proses pembelajaran hanya sebatas media bacaan. Misalnya, saat guru membacakan materi, beberapa murid tidak memperhatikan bacaan, sehingga memi murid lainnya untuk tidak memperhatikan bacaan yang diberikan oleh guru. Disamping itu, media yang digunakan guru terkadang kurang efektif dalam

pembelajaran. Media tersebut hanya berfokus pada guru itu sendiri sehingga sumber informasi hanya berfokus pada proses membaca media bacaan.

Kenyataannya, tidak sedikit guru menemukan kendala dalam mengajar di kelas. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya minat belajar murid terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Ditambah lagi dengan penggunaan media pembelajaran yang masih kurang. Guru lebih cenderung menggunakan media konvensional. Hal ini menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Sedangkan tuntutan proses pembelajaran sekarang harus melibatkan murid secara aktif.

Hal ini terungkap melalui observasi awal pada tanggal 08 Juni 2024 dengan melakukan wawancara langsung kepada beberapa guru di SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Menunjukkan bahwa proses pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS) di kelas tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa foto, ilustrasi, gambar pilihan dan potongan gambar, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain. Sehingga dalam proses pembelajaran murid kurang aktif karena merasa bosan, mengantuk, bahkan frustrasi dalam menghadapi pembelajaran. Proses pembelajaran semacam ini didominasi oleh guru dan tidak memberi akses terhadap murid untuk berkembang secara mandiri melalui penemuan dalam proses berpikirnya sehingga murid menjadi pasif. Permasalahan lainnya adalah murid masih beranggapan bahwa mata pelajaran IPS dipelajari hanya dengan cara hafalan sehingga membuat murid merasa berat untuk menghafalkan semua materi.

Selain itu, guru kurang melibatkan murid secara keseluruhan. Pengelolaan kelas yang masih bersifat klasikal serta belum digunakannya media yang diharapkan mampu mengaktifkan murid secara menyeluruh.

Hal ini bisa dibuktikan dari hasil belajar murid kelas V pada mata pelajaran IPS yang masih jauh dari kata tuntas pada KKM sekolah. Pada SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep memiliki KKM 75. Pada observasi awal masih ada murid yang memiliki ketuntasan hasil belajar mata pelajaran IPS dibawah 50% dari KKM sekolah. Hal ini membuktikan bahwa masih rendahnya minat belajar murid kelas V dengan jumlah siswa 28 orang pada mata pelajaran IPS di SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

Mengubah keadaan di atas, dibutuhkan peran guru dalam membantu dalam membantu meningkatkan hasil belajar murid. Guru dapat membantu murid dalam meningkatkan hasil belajar murid dengan menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan menyenangkan. Hal ini tentu akan memicu ketertarikan murid dalam mengikuti proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memberikan media-media pembelajaran yang menarik sehingga murid tidak bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap murid. Oleh karena itu, diperlukan optimalisasi

media yang berfungsi dari sisi aktivitas murid secara aktif terlibat langsung dalam penggunaan media pembelajaran. Disamping itu juga, berdampak pada peningkatan ketertarikan murid pada proses pembelajaran dan memberikan pengalaman nyata yang menyenangkan bagi murid dan tentunya akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Untuk memenuhi hal tersebut, penggunaan media yang menerapkan konsep belajar sambil bermain menjadi pilihan menarik. Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran Permainan Ludo.

Menurut Alvi dan Ahmed (2020:141) mengemukakan, Permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain. Dalam permainan Ludo para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan empat bidak pion dengan menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan agar memenangkan permainan.

Menurut Arsyad (2019:10) Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Mulyani (2019:124), Ludo adalah permainan yang terdiri dari selembar kertas bergambar kotak-kotak sebanyak 4 buah kotak besar dan 72 kotak kecil.

Permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak. Permainan ini merupakan permainan yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh murid. Dalam permainan ini di harapkan nj

seluruh murid dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan tentang materi IPS.

Berkaitan dengan masalah tersebut, dengan penggunaan beragam media dalam proses pembelajaran tentunya akan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar murid khususnya kemampuan kognitif termasuk halnya dalam mata pelajaran IPS. Dari uraian di atas, penulis termotivasi untuk mengkaji dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep ”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian ini adalah : Apakah ada Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai beberapa manfaat yang dapat diperoleh, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambahan wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir peneliti dan pembaca mengenai pengaruh Permainan Ludo pada materi-materi yang ada di sekolah terkhusus pada mata pelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

a. Bagi Murid

Penelitian diharapkan murid dapat memahami materi IPS melalui penerapan media Permainan Ludo sehingga diperoleh hasil belajar yang optimal.

b. Bagi Guru

Penerapan media Permainan Ludo dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam pembelajaran IPS dan Sebagai bahan masukan bagi guru dalam pengelolaan pendidikan di sekolah dasar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai lembaga pendidikan agar dapat menggunakan media-media pembelajaran yang inovatif.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah dan sebagai referensi bagi peneliti lain.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Amkas, dkk, (Khodizah, 2018 : 32). Pengembangan Media Ludo *Word Game* Murid Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018, *E-Journal Edutech* Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Ludo *Word Game* dengan model TGT untuk kelas IV efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris murid dilihat dari rata-rata nilai pre-test dan post-test yang dihitung dengan menggunakan uji-t.

Rahmawati, dkk (2016). Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Murid SMA Inshafuddin Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas guru dan murid antara siklus I 60%, siklus II 80% dan pada siklus III 90%, mengalami peningkatan telah mencerminkan penerapan model pembelajaran *TGT* berbantuan media ludo interaktif.

Dari beberapa penelitian relevan diatas, terdapat persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dalam penelitiannya sama-sama menggunakan media Permainan Ludo dalam menyampaikan materi. Sedangkan

perbedaannya terdapat dalam modifikasi media ludo, tata cara bermain permainan dan materi pelajaran yang digunakan.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran adalah proses dimana seorang guru menyampaikan materi-materi pembelajaran. Salah satu hal yang memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut adalah penggunaan media pembelajaran. Secara bahasa kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara. Media berasal dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar, kata medium ini berasal dari bahasa latin. Sehingga dapat dikatakan bahwa media merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya, 2012 :10). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian murid sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi (Arsyad, 2007).

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan murid dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dirumuskan bahwa media

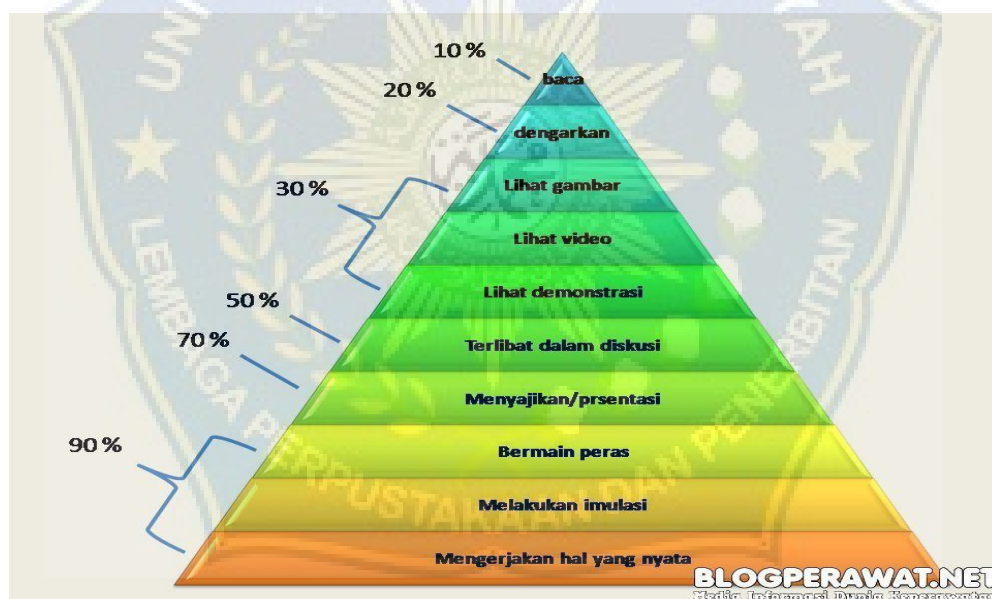
pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan murid, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri murid.

b. Hakikat Media Pembelajaran

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Sadiman (2012 : 6), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, batasan konseptual hakikat media pembelajaran dalam penelitian ini adalah suatu alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan

baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka. 31 Media yang digunakan sebagai alat bantu belajar ada bermacam-macam jenis dari media grafis hingga media yang berbasis komputer. Dalam pengembangan media sebagai alat bantu Edgar Dale yang diadopsi dari Arsyad (2007 : 11), mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut disebut kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerucut pengalaman (*cone of experience*)

Menurut Edgar Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) dalam Arsyad (2013:13) mengatakan bahwa “hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada

lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan perabaan". Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. 28 Teori belajar Edgar Dale bisa dikatakan, bahwa dalam penelitian ini mendukung media pembelajaran interaktif. Teori Edgar Dale tentang kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan media pembelajaran. Levie dan Levie dalam Arsyad (2013:12) menyimpulkan bahwa "stimulus visual membuahkan hasil belajar lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan kembali fakta dan konsep. Stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan berurut-urutan. Oleh sebab itu belajar dengan menggunakan indera ganda yaitu pandang dan dengar akan memberi keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak materi yang disajikan dengan stimulus pandang dan dengar. Gambaran diatas sejalan dengan gambaran yang dibuat oleh Edgar Dale. Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%,

dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Berdasarkan teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa teori media pembelajaran interaktif (audio-visual) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena dalam tampilan video, slide show yang ditayangkan dalam pembelajaran dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi untuk membantu proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yaitu (1) mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik, (2) memperoleh gambaran secara jelas tentang benda yang sulit diamati langsung, (3) memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungannya, (4) menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan realistis, (5) menumbuhkan keinginan dan minat baru peserta didik, (6) menumbuhkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar, (7) peserta didik diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu dari yang nyata sampai abstrak, (8) memudahkan peserta didik dalam membandingkan, mengamati, mendeskripsikan benda (Haryono, 2015:49).

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2017:73) dijelaskan bahwa, media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan memotivasi peserta didik karena bermakna isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama. 12

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat membantu pendidik dalam menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan mudah diterima oleh peserta didik. Menjadikan peserta didik tidak mudah bosan pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan murid sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. (Riyana dan Rudi Susilana : 2009) dalam bukunya menyebutkan beberapa manfaat media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak verbalitis,
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera,
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar,
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuanvisual, auditori dan kinestetiknya,
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

e. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran secara umum menurut Lestari, Ariani, & Ashadi (2014) adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan - pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi peserta didik. Tujuan

penggunaan media pembelajaran secara khusus yakni: 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat peserta didik untuk belajar. 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi. 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh peserta didik. 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif. 5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik (Rahmatia, Monawati, & Darnius, 2017).

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media dalam pembelajaran yaitu untuk mengefektifkan proses penyampaian informasi kepada peserta didik.

f. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menurut Latri (2017) yaitu media grafis (gambar, foto, poster, dan lain-lain), media tiga dimensi (model kerja, mock up, diorama), dan media proyeksi (slide, film, dan lain-lain), serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran. Jenis- jenis media berdasarkan fungsi pembelajaran dari klasifikasi Gagne yaitu media demonstrasi, penyampaian lisan, media cetak, gambar gerak, gambar diam, film dengan suara, dan mesin pembelajaran (Primasari, Zulfiani, & Yanti, 2014) Jenis- jenis media pembelajaran menurut Widyastuti (2017) antara lain:

- 1) Media visual yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indra penglihatan misalnya media cetak, seperti bukul, gambar, dan lain sebagainya.
- 2) Media audio yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan

pendengaran saja, misalnya radio.

- 3) Media audio visual yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv dsb.
- 4) Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.

Jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media memiliki berbagai jenis bentuk dengan kelebihan masing-masing, dalam penerapan media seorang guru harus menyesuaikan dengan isi materi, kebutuhan peserta didik, serta pertimbangan segi dana dan kerumitan saat menggunakan.

3. Media Permainan Ludo

a. Pengertian Permainan Ludo

Media permainan Ludo termasuk pengembangan dari media visual, karena melibatkan indera penglihatan yang dirancang dengan gambar dan tulisan, yang dikemas dalam bentuk kartu permainan. Menurut Sunaryo (dalam Kustandi, 2013: 98)

Media Ludo merupakan perkembangan dari permainan papan berpetak yang dirancang sebagai alat bantu media pembelajaran bagi murid agar lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran ludo ini dapat menjadikan suasana belajar yang disenangi oleh murid, meningkatkan kemampuan kognitif, perkembangan fisik, emosional serta dapat membentuk karakter positif. (Apriani. 2017 : 12).

Permainan Ludo merupakan media bermain yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun. Permainan-permainan tradisional memiliki nilai pofitif, misalnya anak menjadi saling berinteraksi satu dengan yang lain. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh 2 sampai 4 anak. Bermain ludo juga dapat melatih anakanak pandai dalam menghitung. Selain itu, anak yang bermain Ludo harus pandai membuat startegi agar bisa memenangkan permainan. (Afrianti, dkk. 2018: 52-59).

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Ludo merupakan jenis permainan tradisional berbentuk papan berpetak yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang dengan menjalankan pion atau bidak masingmasing dari start sampai finish berdasarkan nilai lemparan dadu untuk mencapai tujuan memenangkan permainan.

Langkah Permainan Ludo yakni setiap pemain terdiri dari empat orang, dimana para pemain berlomba-lomba menjalankan empat bidak mereka dari start hingga finish berdasarkan lemparan dadu. Ludo yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya sama dengan Permainan Ludo pada umumnya, namun untuk kepentingan pembelajaran terdapat modifikasi dalam permainan ini. Ekawan (2015 : 20)



Gambar 2.1 Permainan Ludo

Permainan ini dimodifikasi dengan kartu-kartu soal yang berisi pertanyaan pertanyaan tentang materi IPS. Permainan Ludo merupakan permainan yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh murid.

b. Kekurangan dan Kelebihan Permainan Ludo

1) Kelebihan permainan ludo

- a) Permainan Ludo ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan,
- b) Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan,
- c) Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok,
- d) Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya,
- e) Penggunaan media ini dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak,
- f) Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

2) Kelemahan permainan ludo

- a) Permainan ini membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan,
- b) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

c. Langkah-langkah Permainan Ludo

Setiap permainan memiliki peraturan masing-masing, oleh karena itu permainan ludo memiliki beberapa aturan. Tujuan Permainan Ludo ini adalah melatih anak supaya lebih berkonsentrasi dan melatih ketelitian. Peralatan yang akan dibutuhkan yaitu (1) papan ludo; (2) dadu; (3) pion, dan (4) pemain. Langkah langkah dalam permainan Ludo, sebagai berikut:

- 1) Untuk memulai, setiap kelompok melakukan suit untuk menentukan kelompok yang akan melempar dadu pertama.
- 2) Letakkan pemain atau pion di kotak start. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan dadu, lalu gerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ludo sesuai angka pada dadu.

Sedangkan dalam Permainan Ludo yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran, adapaun langkah-langkah yang harus dilakukan guru adalah:

- 1) Bagilah kelas menjadi 8 kelompok dengan pembagian 4 kelompok merupakan Tim A dan 4 kelompok yang tersisa menjadi tim B, satu kelompok terdiri atas 4 orang.
- 2) Masing-masing tim mendapat satu set papan Permainan Ludo
- 3) Sampaikan aturan main kepada murid. Permainan ludo sama seperti ludo biasanya yaitu pion bisa berjalan sesuai angka yang keluar dari kocokan dadu. Murid harus mengambil satu buah kartu soal dahulu. Bila dapat menjawab, ia boleh melaju ke angka berikutnya sesuai dengan jumlah dadu, jika tidak bisa, maka ia tidak boleh melangkah. Penentu jawaban benar atau tidak adalah kepada guru. Jika tidak mampu menjawab maka akan diberikan hukuman berupa mundur satu langkah dari posisi awal.

- 4) Guru memberikan aba-aba permainan dimulai
- 5) Permainan selesai ketika waktu yang ditentukan telah habis

4. Pengertian Belajar

Winataputra (2014 : 6) Istilah belajar dikenal luas di berbagai kalangan walaupun sering disalah artikan atau diartikan *common sense* atau pendapat umum saja. Pakar Psikologi melihat “perilaku belajar sebaagai proses *psikologis-pedagogis* yang ditandai dengan adanya interaksi individu dengan lingkungan belajar sekitarnya.

Menurut Ihsana (2017:4) Belajar adalah suatu aktivitas di mana terdapat sebuah proses dari tidak tahu menjadi tahu, tidak mengerti menjadi mengerti, tidak bisa menjadi bisa untuk mencapai hasil yang optimal.

Belajar merupakan perubahan seseorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan merupakan hasil dari proses belajar. Perubahan yang terjadi melalui belajar tidak hanya mencakup pengetahuan, tetapi juga keterampilan untuk hidup (*life skill*) bermasyarakat meliputi keterampilan berpikir (memecahkan masalah), keterampilan sosial, dan tidak kalah pentingnya yakni nilai dan sikap. Belajar merupakan perubahan yang terjadi berupa tingkah laku yang ditimbulkan atau peningkatan dari pengalaman.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya murid tidak menerima begitu saja konsep yang sudah jadi, akan tetapi murid harus memahami bagaimana dan darimana konsep terbentuk, yaitu melalui kegiatan

mencoba dan menemukan. Dengan ini harus sejalan dengan tugas guru sebagai pendidik yang harus memunculkan suasana pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan nyaman.

Beberapa pengertian belajar diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

a. Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja (Thobroni, 2016 : 8). Aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan yang secara hierarkis berurut dari yang paling rendah sampai paling tinggi.

Aspek kognitif mencakup *Knowledge* (pengetahuan,ingatan), *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *Application* (menerapkan), *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *Evaluating* (menilai).

Aspek afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, minat, nilai, dan apresiasi. Aspek afektif yang dapat dinilai di sekolah adalah sikap, minat, nilai, dan konsep diri. Hasil belajar merupakan perubahanperubahan yang

terjadi pada diri murid, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Susanto, 2016).

Berdasarkan berbagai pengertian hasil belajar tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang dapat berupa aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik sebagai akibat dari belajar yang didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Gestalt (dalam Susanto, 2016 : 12) mengatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perkembangan, artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan. Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri murid sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar murid dipengaruhi oleh dua hal, murid itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, murid dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan murid, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Menurut Wasliman (dalam Susanto, 2016 : 12) hasil belajar yang dicapai oleh murid merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara terperinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

a) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri murid, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

b) Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar murid yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami-istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar murid.

Dengan demikian, semakin jelaslah bahwa hasil belajar murid merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling mempengaruhinya. Rufendi (dalam Susanto, 2016 : 14) menyatakan bahwa:

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar kedalam sepuluh macam yaitu sebagai berikut: kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan, bakat anak, kemauan belajar, minat, anak model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, kondisi masyarakat.

Hasil belajar yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah menghusus kepada kemampuan kognitif, karena pada dasarnya dalam konsep kurikulum 2013 penilaian yang digunakan mencakup 3 ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian

atau peristiwa. Menurut para ahli dalam (Sujiono, 2006 : 12) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat serta mengenal dan menghitung angka 1 sampai 20. Sedangkan Menurut (Patmonodewo, 2003 : 27) kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan ranah kognitif dari jenjang kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Bentuk tes menggunakan tes objektif (*Pre test dan Postest*).

5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu -ilmu sosial. (Susanto, 2014 : 6) mengatakan bahwa Ilmu pengetahuan (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yaitu sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan sebagainya. Sedangkan (Hidayati, 2002 : 9) menerangkan bahwa IPS merupakan fusi dari disiplin-disiplin Ilmu-ilmu Sosial, dan dapat diartikan bahwa IPS adalah

suatu bidang studi yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang

ada. Hal ini berarti bahwa IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah, melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah suatu bahan kajian yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Berbagai konsep ilmu tersebut disesuaikan dengan perkembangan murid SD sehingga pembelajaran IPS dapat diterima dengan baik oleh murid.

b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Pengajaran IPS sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar dan menengah karena murid yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan masing-masing. Oleh sebab itu melalui pengajaran IPS murid dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dan tantangan-tantangannya.

Susanto (2014 : 13) Secara umum tujuan pembelajaran IPS di SD tujuan yang ingin dicapai ialah :

- 1) Memperoleh gambaran tentang suatu daerah lingkungannya sendiri
- 2) Mendapatkan informasi tentang suatu lingkungan daerah Indonesia
- 3) Memperoleh pengetahuan tentang penduduk Indonesia
- 4) Menumbuhkembangkan kesadaran dan wawasan kebangsaan
- 5) Mengetahui kebutuhan hidup
- 6) Mampu merasakan sebuah kemajuan khususnya teknologi mutakhir
- 7) Mampu berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing di tingkat lokal, nasional, dan internasional
- 8) Mampu berinteraksi sebagai makhluk sosial yang berbudaya
- 9) Memiliki kepekaan terhadap fenomena sosial budaya dan
- 10) Memiliki integrasi yang tinggi terhadap negara dan bangsa.

Berdasarkan pendapat tersebut tujuan pengajaran IPS secara umum adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa. Selain itu, IPS juga bertujuan untuk memperkaya dan mengembangkan kehidupan anak didik dengan mengembangkan kemampuan dalam lingkungannya dan melatih anak didik untuk menempatkan dirinya dalam masyarakat yang demokratis, serta menjadikan negaranya sebagai tempat hidup yang lebih baik.

c. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS sebagai disiplin ilmu yang merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu sosial memiliki intisari atau dasar agar dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai tahap perkembangan murid di sekolah. Hal tersebut dipaparkan oleh beberapa ahli berikut.

Gunawan (2011 : 17) IPS merupakan konsep pilihan dari berbagai ilmu lalu dipadukan dan diolah secara didaktis -pedagogis sesuai dengan tingkat perkembangan murid. Pengajaran IPS untuk tingkat pendidikan dasar dan menengah merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasi dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila.

Berdasarkan uraian diatas, (Hidayati, 2002 : 23) mengemukakan bahwa kehidupan itu banyak aspeknya, meliputi aspek-aspek:

- 1) hubungan sosial, semua hal yang berhubungan dengan interaksi manusia tentang proses, faktor-faktor, perkembangan, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu sosiologi
- 2) ekonomi, berhubungan dengan pemecahan kebutuhan manusia, perkembangan, dan permasalahannya dipelajari dalam ilmu ekonomi
- 3) psikologi, dibahas dalam ilmu psikologi
- 4) budaya, dipelajari dalam ilmu antropologi
- 5) sejarah, berhubungan dengan waktu dan perkembangan kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu sejarah
- 6) geografi, hubungan ruang dan tempat yang sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia dipelajari dalam ilmu geografi
- 7) politik, berhubungan dengan norma, nilai, dan kemampuan untuk mencapai kesejahteraan masyarakat dipelajari dalam ilmu politik.

Berdasarkan penjelasan diatas pembelajaran IPS adalah suatu proses belajar mengajar tentang manusia dengan lingkungan dari berbagai sudut disiplin Ilmu Sosial pada masa lampau, sekarang, dan yang akan datang. Pembelajaran IPS membina murid untuk mengembangkan pengetahuan, kecerdasan dan keterampilan yang bermanfaat bagi pengembangan dan kelanjutan pendidikan murid dan membina sikap serta kepekaan terhadap lingkungan.

d. Implementasi Media Permainan Ludo dalam Pembelajaran IPS SD

Permainan Ludo merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas. Materi pelajaran IPS Kelas V yang akan digunakan yakni tentang faktor-faktor penjajahan negara Indonesia dan usaha untuk mempertahankan kemerdekaan. Pada Permainan Ludo nantinya papan ludo akan diberikan soal-soal yang berkaitan dengan KD tersebut, misalkan menyebutkan tokoh-tokoh yang berperan penting dalam peristiwa proklamasi. Media Permainan Ludo ini dapat membantu murid untuk belajar mengingat dan lebih memahami materi yang akan diajarkan oleh guru. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada Permainan Ludo ini dapat membantu

murid untuk mengingat dan mencari tahu sendiri jawaban dari soal yang ada, berdasarkan hal tersebut permainan ludo ini bisa digunakan pada materi Faktor-faktor penyebab penjajahan Indonesia.

Langkah-langkah penggunaan media Permainan Ludo dalam penelitian ini tidak jauh berbeda dengan langkah permainan ludo pada umumnya, namun ada beberapa peraturan yang sedikit diubah oleh peneliti. Langkah-langkah tersebut adalah:

- 1) Guru dan murid berdoa bersama memulai pembelajaran
- 2) Guru mengecek kehadiran dan kesiapan murid
- 3) Guru melakukan apersepsi, dan menyampaikan tujuan pembelajaran
- 4) Guru melakukan eksplorasi awal untuk menggali pengetahuan murid terkait materi pembelajaran atau lebih murid
- 5) Guru menyampaikan materi pembelajaran di depan kelas
- 6) Guru membentuk 8 kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 4 murid
- 7) Pemilihan kelompok tersebut dilakukan oleh guru dengan memperhatikan tingkat kemampuan, jenis kelamin murid itu sendiri
- 8) Guru menentukan urutan dari setiap kelompok satu hingga kelompok 8
- 9) Guru mencatat nama kelompok beserta anggotanya, pada papan tournament yang ada di depan kelas.
- 10) Setiap kelompok diberi nama sesuai dengan tokoh-tokoh yang

- 11) memproklamasikan kemerdekaan Indonesia. Misalnya kelompok A diberi nama Ir. Soekarno, kelompok B diberi nama Fatmawati, dan seterusnya.
- 12) Setiap kelompok diminta untuk mempelajari materi pelajaran yang telah disampaikan guru, dan ketua kelompok memastikan masing-masing anggota kelompoknya telah menguasai materi tersebut
- 13) 18 kelompok yang sudah dibentuk dibagi menjadi 2 kelompok besar, dengan pembagian kelompok 1-4 merupakan tim A dan kelompok 5-8 merupakan tim B
- 14) Guru membagikan 2 set media permainan ludo pada masing masing tim A dan B
- 15) Masing-masing tim A dan B memulai permainan sesuai dengan arahan dari guru
- 16) Kelompok 1-4 yang merupakan Tim A memulai pertandingan dengan melakukan suit untuk menentukan pelempar dadu yang pertama. Dan hal yang sama pun dilakukan oleh kelompok 5-8 yang merupakan Tim B.
- 17) anggota dari masing-masing kelompok bertugas menjalankan pion/bidak,
- 18) sedangkan 3 orang lainnya bertugas untuk menjawab soal.
- 19) Bentuk soal yang digunakan dalam permainan ini adalah jawaban singkat

- 20) Pada saat permainan ludo berlangsung, murid tidak diperkenankan untuk saling memberitahukan jawaban yang ada di kartu soal kepada tim lawan
- 21) Permainan ludo dilakukan selama 20 menit
- 22) Sebelum memulai permainan guru membacakan aturan permainan ludo yaitu:
 - a) Masing-masing tim dibagikan 1 set media permainan ludo (Tim A dan Tim B)
 - b) Untuk memulai permainan dalam setiap tim, setiap kelompok melakukan suit untuk menentukan giliran bermain terlebih dahulu.
 - c) Masing-masing tim memulai permainan secara bersamaan sesuai dengan arahan dari guru
 - d) Setiap kelompok hanya 1 yang bertugas untuk menjalankan pion/bidak dan melemparkan dadu, sedangkan 3 orang lainnya bertugas untuk menjawab soal
 - e) Murid meletakkan pion di kotak start
 - f) Murid melemparkan dadu
 - g) Murid menghitung angka yang ditunjukkan dadu, setelah itu murid harus mengambil kartu soal sesuai dengan angka yang ditunjukkan
 - h) oleh dadu. Setelah murid mengambil kartu soal, murid diperkenankan terlebih dahulu untuk membaca dengan suara lantang materi singkat yang ada di belakang kartu soal. Setelah itu, baru diperbolehkan menjawab soal dengan benar. Yang bertugas

untuk menjawab soal adalah anggota kelompok lainnya. Jika jawaban salah maka murid akan mendapat punishment (mundur satu langkah dari posisi awal), dan soal yang belum terjawab menjadi soal rebutan untuk pemain yang lain.

- i) Murid menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur kerton ludo sesuai dengan angka yang ditunjukkan dadu.
- j) Misalkan, murid mengocok dadu dan keluar angka 4 maka murid harus menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu soal.
- k) Yang bertugas untuk menjawab soal adalah 3 orang teman lainnya.
- l) Waktu yang diberikan untuk menjawab soal adalah 1 menit, ketika lewat 1 menit maka akan menjadi soal rebutan untuk kelompok lain.
- m) Kelompok yang tidak dapat menjawab soal dengan benar maka akan diberikan hukuman mundur 1 angka dari posisi sebelumnya
- n) Kelompok dengan pion yang berada pada posisi kotak terdekat dengan garis finish adalah kelompok pemenang dari permainan ludo
- o) Semua kelompok menghentikan Permainan Ludo setelah waktu permainan mencapai 25 menit
- p) 2 Kelompok yang menjadi pemenang dari Tim A dan Tim B akan diberikan quiz rebutan untuk menentukan pemenang dalam permainan ini.

- q) Setelah permainan selesai, masing-masing kelompok dibagikan LKPD untuk dikerjakan bersama teman kelompoknya.
- r) Menyimpulkan hasil pembelajaran.

B. Kerangka Pikir

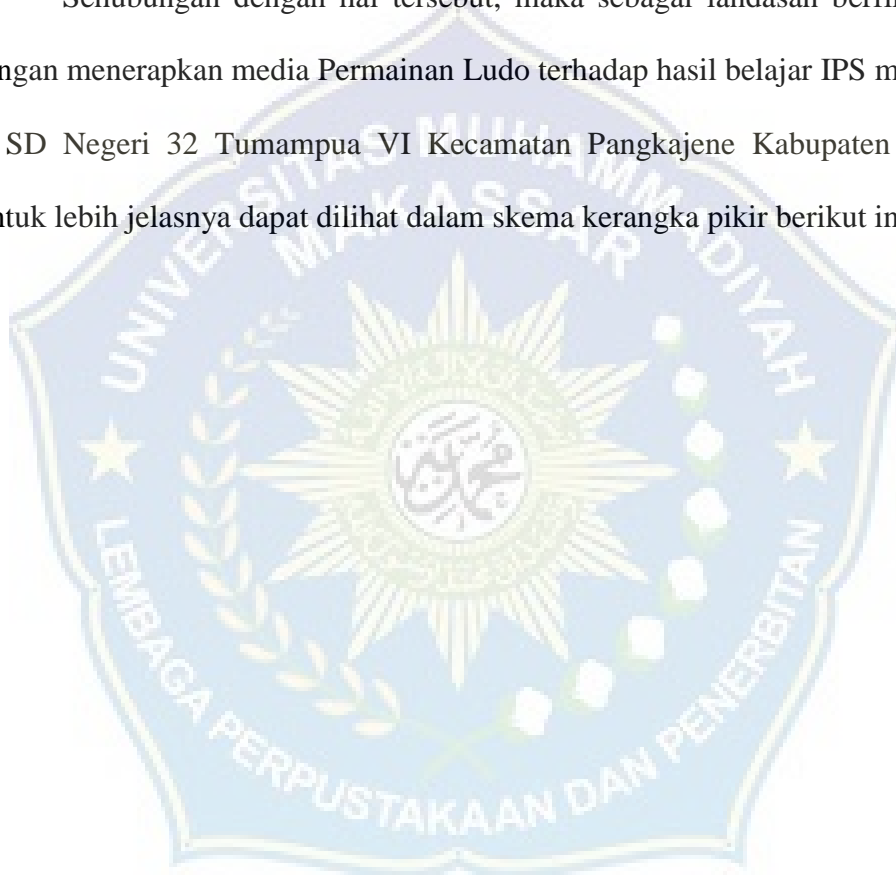
Proses pembelajaran dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang baik. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil dan efektif ditinjau dari ketuntasan belajar murid, aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, dan respon murid terhadap pembelajaran. Oleh karena itu guru sebagai pendidik bertanggung jawab merencanakan dan mengelola kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Salah satu faktor yang menghambat meningkatnya hasil belajar murid dalam proses pembelajaran kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran IPS yang sebagian murid mempunyai pemahaman bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit karena sifatnya abstrak.

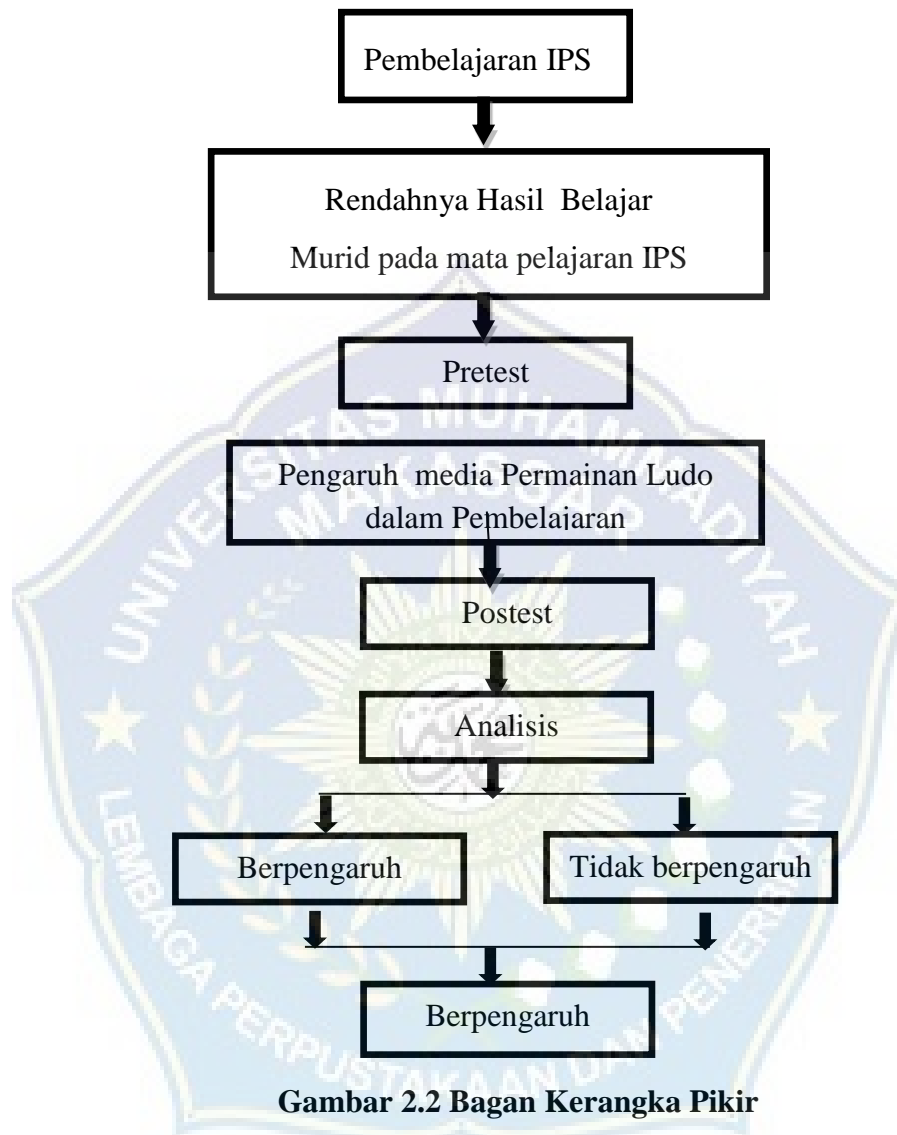
Untuk dapat mencapai hasil belajar yang telah ditargetkan tentunya guru harus bisa memfasilitasi murid, supaya murid lebih mudah menerima dan mengelola materi pembelajaran IPS yang disampaikan. Satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media Permainan Ludo. Dengan menggunakan media Permainan Ludo peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran, serta dapat memberi pengalaman nyata, dan dapat menarik motivasi belajar murid.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah Permainan Ludo bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada murid untuk terlibat secara aktif dalam proses berfikir dan belajar, menumbuhkan rasa tanggung jawab individual, memberikan kesempatan kepada murid untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama teman-temannya.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka sebagai landasan berfikir bahwa dengan menerapkan media Permainan Ludo terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam skema kerangka pikir berikut ini:



Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan sementara tentang pengaruh atau hubungan dua variabel atau lebih atau sebagian jawaban terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan uraian, peneliti merumuskan hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Design Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *Pre-eksperimental Design (Nondesigns)* yang akan mengkaji tentang Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda. Menurut Sugiyono dalam penelitian ini akan terdapat dua kelompok yang tidak dipilih secara random. Kemudian diberi pretest dan posttest untuk mengetahui perbedaan keadaan awal dan keadaan akhir untuk melihat pengaruh utama variabel bebas terhadap variabel terikat, yaitu pengaruh penggunaan media Ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa

2. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah "*One-Group Pretest-Posttest Design*". (Sugiyono, 2019:110) mengemukakan bahwa : "*Pre-experimental design (Nondesigns)* merupakan jenis eksperimen yang masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random". Penelitian ini di lakukan pada tanggal 09 mei samapai sengan tanggal 09 juni 2024.

Desain ini melakukan dua kali pengukuran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V. Pengukuran pertama (*pretest*) dilakukan untuk melihat kondisi sampel sebelum diberikan perlakuan, yaitu Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V sebelum diterapkan media Permainan Ludo dan pengukuran kedua (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V setelah diterapkan media Permainan Ludo. Desain yang digunakan dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest- Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O ₁	X	O ₂

(Sugiyono, 2019:111)

Keterangan :

- O₁ : *Pretest*, Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V sebelum diberi perlakuan dengan penerapan media Permainan Ludo.
- X : *Treatment*, pelaksanaan kegiatan pembelajaran setelah diterapkan penggunaan media Permainan Ludo.
- O₂ : *Posttest*, untuk mengukur Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V sebelum diberi perlakuan dengan penerapan media Permainan Ludo.

Dengan demikian, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan instrumen yang sama yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

Tabel 3.2 Populasi Siswa SD Negeri 32 Tumampua VI

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	
1	V	17	11	28
		Jumlah		28

Sumber : Dokumentasi jumlah murid SD Negeri 32 Tumampua VI Tahun Ajaran 2023/2024

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018: 118) bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila mana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Sugiyono (2014 : 118). Sampel pada penelitian ini berjumlah 28 orang, diantaranya 17 Laki-laki dan 11 Perempuan.

C. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah objek penelitian atau media terfokus dari dalam suatu penelitian yang berbentuk abstrak maupun real. dalam penelitian ini terdiri atas dua, yaitu :

1. Variabel Bebas

Variabel bebas (*independent*) adalah variabel yang memengaruhi atau penyebab berubahnya variabel terikat. Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Permainan Ludo.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau akibat dari adanya variabel bebas.

Variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS murid SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

D. Prosedur Penelitian

1. Memberikan (*pretest*)

Pretest ini diberikan melalui kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional pada mata pelajaran IPS untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V, *pretest* dilakukan secara klasikal.

2. Perlakuan (*Treatmen*)

Perlakuan diberikan melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media Permainan Ludo. Materi yang diberikan kepada kelompok eksperimen berkaitan dengan mata materi pada mata pelajaran IPS. Adapun waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran ini yaitu 4 kali pertemuan.

3. Memberikan (*posttest*)

Posttest adalah pengukuran hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan media Permainan Ludo. *Posttest* bertujuan untuk mengetahui keberhasilan dalam perlakuan dan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah perlakuan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrument adalah untuk memperoleh data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang ingin digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Bentuk tes yang diberikan adalah tes subjektif berbentuk *essay*. Tes *essay* sendiri adalah pertanyaan yang menuntut murid untuk menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberikan alasan dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan bentuk pertanyaan sebanyak 15 nomor terdiri dari soal 10 nomor pilihan ganda dan 5 nomor *essay*.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes awal dan tes akhir. adapun langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dengan jenis *Pretest* dan *Posttest*. *Pretest* yang digunakan sebelum penerapan media Permainan Ludo. sedangkan *posttest* digunakan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan penerapan media Permainan Ludo.

G. Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik *deskriptif* dan *inferensial*. Data yang terkumpul berupa nilai *posttest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan . membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *posttest*. Pengajuan perbedaan ini nilai hanya dilakukan terhadap rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu digunakan teknik yang disebut dengan uji – t (t-test). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2015:207) Statistik Deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Adapun langkah-langkah dalam penyusunan melalui analisis ini adalah sebagai berikut :

- a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

- b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Dimana :

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya sampel responden.

2. Analisis data Statistik Inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji – t) . Dengan Tahap sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}$$

(Arikunto, 2011:275)

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X₁ = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X₂ = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengajuan hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari Harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum d$ = Jumlah dari gain (Posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel.

b) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel

c) Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

X_1 = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

X_2 = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

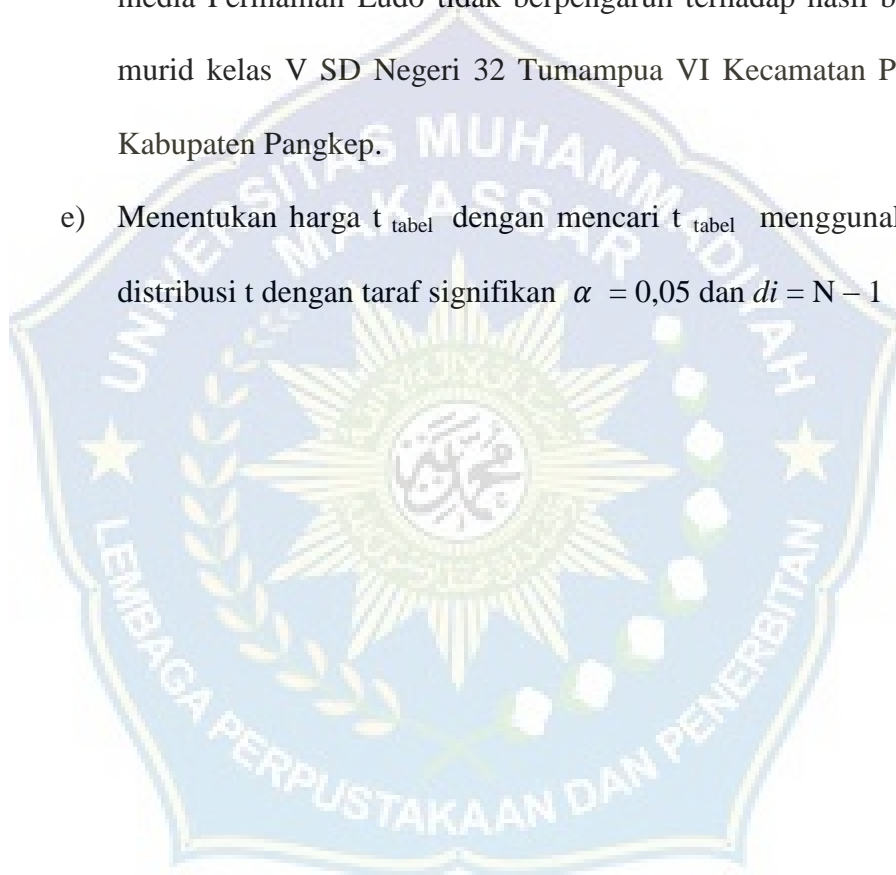
N = Subjek pada sampel

d) Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan. Kaidah pengujian signifikan :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, berarti penerapan media Permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep..

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima berarti penerapan media Permainan Ludo tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

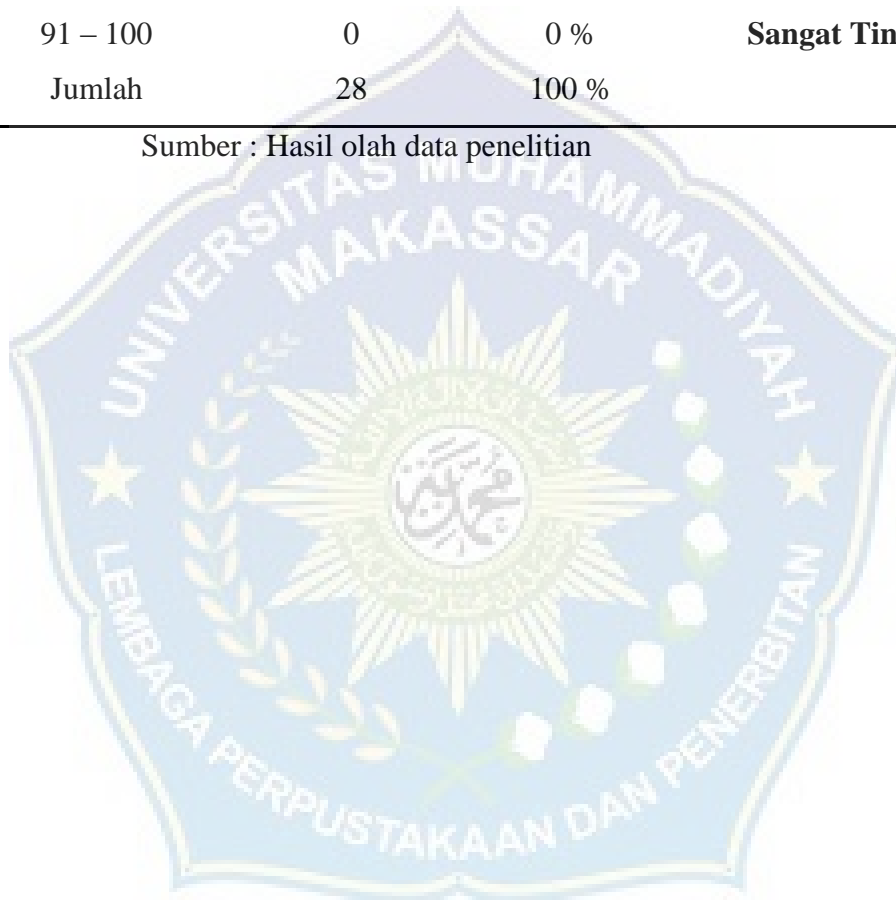
- e) Menentukan harga t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $di = N - 1$



Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Kategori Hasil *Pretest*

Tingkat Penguasaan (%)	Frekuensi	Persentase	Kategori Hasil Belajar
0 – 64	5	18 %	Sangat Rendah
65 – 74	8	29 %	Rendah
75 – 80	15	53 %	Sedang
81 – 90	0	0 %	Tinggi
91 – 100	0	0 %	Sangat Tinggi
Jumlah	28	100 %	

Sumber : Hasil olah data penelitian



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini adalah jawaban dari rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Penelitian ini dilakukan terhadap 28 murid mengenai Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan analisis data penelitian menggunakan teknik statistik deskriptif dan statistik inferensial. Hasil analisis tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan tentang karakteristik distribusi skor hasil belajar dari masing-masing kelompok penelitian sekaligus jawaban atas masalah yang dirumuskan dalam penelitian.

Data hasil belajar mata pelajaran IPS dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu data sebelum perlakuan (*pretest*) dan data setelah perlakuan (*posttest*).

a. Data Hasil *Pretest*

IPS di sekolah dasar adalah suatu bahan kajian yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Berbagai konsep ilmu tersebut disesuaikan dengan perkembangan murid SD sehingga pembelajaran IPS dapat diterima dengan baik oleh murid. Pada

penelitian ini tepatnya murid kelas V pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam indonesia dengan menggunakan media Permainan Ludo.

Skor hasil belajar IPS sebelum perlakuan atau sebelum diterapkan media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampung VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Disajikan secara lengkap sebagai berikut:

Berdasarkan skor hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS sebelum diberikan perlakuan atau sebelum diterapkan media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampung VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes. Data hasil belajar kelas V SD Negeri 32 Tumampung VI dapat diketahui sebagai berikut

Tabel 4.1 Statistik Skor Hasil Belajar IPS Sebelum Perlakuan

	<i>Posttest</i>
Ukuran Sampel	28
Rata-Rata	62,86
Median	65,00
Modus	60
Deviasi Standar	9,071
Variansi	82,275

Sumber : Output SPSS versi 25

Dari hasil analisis di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil pretest murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI sebelum pengaruh media Permainan Ludo (pretest) yaitu 62,86, sedangkan nilai terendah yang diperoleh murid adalah 45 dan nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 75. Adapun pengkategorian hasil pretest kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Kategori Hasil *Pretest*

Tingkat Penguasaan (%)	Frekuensi	Persentase	Kategori Hasil Belajar
0 – 64	5	18 %	Sangat Rendah
65 – 74	8	29 %	Rendah
75 – 80	15	53 %	Sedang
81 – 90	0	0 %	Tinggi
91 – 100	0	0 %	Sangat Tinggi
Jumlah	28	100 %	

Sumber : Hasil olah data penelitian

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada pretest kelas V menggunakan instrumen tes dengan kategori sangat rendah sebanyak 5 atau 18 %, kategori rendah sebanyak 8 atau 29 %, kategori sedang sebanyak 15 atau 53 %, kategori tinggi sebanyak 0 atau 0% dan kategori sangat tinggi sebanyak 0 atau 0%. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa berdasarkan tabel diatas maka di peroleh nilai murid pada mata pelajaran IPS di kategorikan tergolong sedang .

Tabel 4.3 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 75$	Tidak tuntas	18	64,29
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	10	35,71

Apabila tabel 4.3 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh penelitian yaitu jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($75 \geq 70\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS materi kenampakan alam Indonesia murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI belum memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya $35,71\% \leq 70\%$.

b. Data Hasil *Posttest*

Skor hasil belajar IPS setelah diterapkan media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Disajikan secara lengkap sebagai berikut:

Berdasarkan skor hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS sebelum diberikan perlakuan atau sebelum diterapkan media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep, maka diperoleh data-data yang dikumpulkan melalui instrumen tes. Data hasil belajar kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI dapat diketahui sebagai berikut

Tabel 4.4 Statistik Skor Hasil Belajar IPS Setelah Perlakuan

	<i>Posttest</i>
Ukuran Sampel	28
Rata-Rata	78,93
Median	80,00
Modus	70
Deviasi Standar	7,118
Variansi	50,661

Sumber : Output SPSS versi 25

Dari hasil analisis di atas maka diperoleh nilai rata-rata dari hasil posttest murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI setelah penerapan media Permainan Ludo (posttest) yaitu 78,93, sedangkan nilai terendah yang diperoleh murid adalah 70 dan nilai tertinggi yang diperoleh murid adalah 95. Adapun pengkategorian hasil pretest kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Kategori Hasil
Posttest

Tingkat Penguasaan (%)	Frekuensi	Persentase	Kategori Hasil Belajar
0 – 64	0	0 %	Sangat Rendah
65 – 74	0	0 %	Rendah
75 – 80	12	43 %	Sedang
81 – 90	13	46 %	Tinggi
91 – 100	3	11 %	Sangat Tinggi
Jumlah	28	100 %	

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar murid pada posttest kelas V menggunakan

instrumen tes dengan kategori sangat rendah sebanyak 0 atau 0%, kategori rendah sebanyak 0 atau 0%, kategori sedang sebanyak 12 atau 43 %, kategori tinggi sebanyak 13 atau 46 % dan kategori sangat tinggi sebanyak 3 atau 11 %. Melihat dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa berdasarkan tabel diatas maka di peroleh nilai murid pada mata pelajaran IPS di kategorikan tergolong tinggi.

Tabel 4.6 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	%
$0 \leq x < 75$	Tidak tuntas	0	0
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas	28	100

Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator kriteria ketuntasan hasil belajar murid yang ditentukan oleh penelitian yaitu jumlah murid yang mencapai atau melebihi nilai KKM ($75 \geq 70\%$), sehingga dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS materi kenampakan alam Indonesia murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Sudah memenuhi kriteria ketuntasan hasil belajar secara klasikal karena murid yang tuntas hanya $100\% \leq 70\%$.

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui data yang telah diolah berdistribusi normal atau tidak. Data uji normalitas diambil dari hasil *pretest* dan *posttest* hasil tes mata pelajaran IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI. Uji normalitas yang dilakakukan menggunakan sistem SPSS versi 20.0, dengan kriteria pengujian bahwa data hasil bercerita siswa akan terdistribusi normal jika

signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikan yang diperoleh $< 0,05$. Dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 0,05. Berikut hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest*

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Kelompok Data	Kolmogrov-Smirnov Z	Asymp.Sig(2-tailed)	Keterangan
n = 28	<i>Pretest</i>	0,142	Sig > 0.05 (Normal)
	<i>Posttest</i>	0,145	Sig > 0.05 (Normal)

Sumber : Output SPSS versi 25

Tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada *pretest* dan *posttest* yaitu 0.158 dan 0.136. Karena *p-value* > 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Pengujian ini dilakukan dengan metode *Paired Samples T-Test* atau uji t pada program SPSS versi 25. *Paired Samples T-Test* adalah pengujian yang dilakukan pada kelompok populasi yang sama, tetapi memiliki kondisi data sampel sebagai akibat adanya perlakuan. H_0 ditolak dan H_1 diterima apabila sig. $< 0,05$ dan $t_{hitung} > \text{nilai } t_{tabel}$. Berikut disajikan hasil analisis uji-t nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.8 Hasil Paired Samples T-Test

Variabel	T	Df	Sig.(2-tailed)	Ket.
<i>Pretest & Posttest</i>	-9,961	27	0,00	0,00 < 0,05 = ada Perubahan

Sumber:SPSSVersi2

Tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = -9,961$ dan nilai $sig.(2-tailed) = 0,00$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan t_{tabel} dilihat pada tabel statistik dengan signifikansi $0,05 : 2 = 0,025$ dengan derajat kebebasan (df) $28-1 = 27$, hasil diperoleh untuk $t_{tabel} = 2,051$ (terdapat pada lampiran). Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga telah diketahui bahwa terdapat pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

Sedangkan, pengambilan keputusan uji *Paired Sample T-Test* berdasarkan perbandingan nilai signifikans yaitu diketahui nilai signifikansi sebesar 0,00 karena nilai signifikansi $< \alpha$ ($0,00 < 0,05$) sesuai dasar pengambilan keputusan dalam *Paired Sample T-Test*, maka dapat disimpulkan pula bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 32 Tumampua VI pada kelas V dengan sampel 28 murid, yang dilakukan menggunakan soal essay sebagai *pretest* dan sebagai *posttest* menggunakan media Permainan Ludo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Penelitian ini dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan, pertemuan pertama dilakukan *pretest* dan pertemuan kedua dilakukan *posttest*.

Berdasarkan hasil penelitian, media ludo memberikan respon yang positif terhadap pembelajaran yang tengah berlangsung. Penggunaan media ludo dapat membantu penyampaian materi lebih bervariasi, menarik dan menyenangkan. Karena konsep dari pembelajaran tersebut adalah dengan cara belajar sambil bermain. Anak seusia ini masih senang bermain, sehingga dengan adanya media ludo ini dapat membangkitkan kelas menjadi aktif dan menyenangkan. Selain itu, terlihat hasil belajar pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media ludo lebih meningkat. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa yang diajar dengan media Ludo lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan pendekatan konvensional.

Proses pembelajaran menggunakan media Permainan Ludo dilakukan dengan 6 kali pertemuan pada mata pelajaran IPS. Pada pertemuan pertama dilakukan *pretest* dengan menggunakan soal essay, Proses pembelajarannya yaitu siswa hanya diberikan soal pilihan ganda sebanyak 15 nomor . Sedangkan pada pertemuan kedua dilakukan *treatment* berupa penggunaa media Permainan Ludo dengan beberapa pertanyaan mengenai materi kenampakan alam indonesia setelah itu dilakukan *posttest*. Proses pembelajarannya yaitu peneliti menyediakan media Pembelajaran Ludo agar pembelajaran berjalan dengan seru. Hal ini terlihat dari antusias dan keaktifan murid dalam mengikuti pembelajaran. Terlihat murid memperhatikan guru saat menjelaskan, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, keberanian siswa saat proses pembelajaran, respon baik siswa terhadap media Permaianan Ludo dan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya dapat dilihat dari analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial (uji-t). Secara deskriptif hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V materi kenampakan alam indonesia menggunakan media Permainan Ludo lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan media. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata hasil belajar murid.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penerapan media Permainan Ludo terlaksana dengan baik, penelitian mempersiapkan media sebaik-baiknya dan mendapat respon positif dari murid, dibuktikan dari hasil belajar pada materi kenampakan alam indonesia pada murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep sebelum dan sesudah diterapkannya media Permainan Ludo mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai hasil belajar.
2. Media Permainan Ludo berpengaruh terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Paire Samples T-Test* pada taraf signifikansi 5% yaitu nilai signifikan $< \alpha$ ($0,000 < 0,00$) atau t hitung $> t$ tabel ($9,961 > 2,051$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dikemukakan maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran permainan ludo sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS dengan memperhatikan kesesuaian materi dan indikator yang akan dicapai.
2. Bagi kepala sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai saran atau pertimbangan dalam melaksanakan pembelajaran demi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sesuai dengan kondisi pendidikan dalam upaya meningkatkan mutu para pendidik dan siswa.
3. Bagi peneliti lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam menyusun penelitian yang sejenis, selain itu juga harus memperhatikan kesesuaian materi dan indikator yang akan dicapai dengan penerapan media yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, Daulay dkk. 2018. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo*. Jurnal on Early Childhood, Vol 1 (1): 52-59.
- Apriani, Kania. 2017. *Penggunaan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang*. Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ekawan, Sendi, dkk. 2015. *Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi, Jawa Tengah: Universitas Kristen Satya Wacana*. Jurnal Radiasi, Vol. 06(1): 2-12.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS (Filosofi, Konsep, dan Aplikasi)*. Bandung: Alfabeta
- Hidayati. 2002. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV. Rajawali
- Rahmawati, Adelia dkk. 2016. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA INSHAFUDDIN Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unisyah, Vol I (1) : 1-15
- Sujiono. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sugiono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono, 2018. *Sampel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Refika Adiatma.
- Thobroni M. 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Winatra Putra, 2014. *Pengertian Belajar*. Jakarta: Alfabeta.



LAMPIRAN – LAMPIRAN



Lampiran 1 Modul Ajar

MODUL AJAR



A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Muhammad Yamin Haeruddin
Instansi/Sekolah	: SDN 32 Tumampua VI
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 12 X 35 Menit (3 x Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2023 / 2024

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

Fase B Berdasarkan Elemen

Pemahaman IPS
(sosial)

Berdasarkan pemahamannya terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya.

Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi.

Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari.

Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut.

Keterampilan proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah. 3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat. 4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah. 5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes. 6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam. 2. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata kunci	<ul style="list-style-type: none"> • Geografis • geografi • maritim • agraris

	<ul style="list-style-type: none"> • hayati • flora • gen • fauna • genetik • avtur
Keterampilan yang Dilatih	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca dan mengambil informasi dari peta. 2. Melakukan observasi. 3. Mengidentifikasi. 4. Menulis (menuangkan gagasan atau pendapat dalam bentuk tulisan). 5. Kerja sama dalam aktivitas berkelompok. 6. Menganalisis. 7. Daya abstraksi (menuangkan apa yang dilihat dalam bentuk tulisan). 8. Berkomunikasi (menceritakan kembali pengalaman, mendengar cerita teman sebaya, mengapresiasi).

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa :
30 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Asesmen individu - Asesmen kelompok
Jenis Assesmen :
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka
Ketersediaan Materi :
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: Y/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: Y/TIDAK

Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Metode dan Model Pembelajaran :
inquiry, Diskusi, Presentasi
Sarana dan Prasarana
<ol style="list-style-type: none"> 1. alat tulis; 2. Alat mewarnai; 3. Peta Indonesia (jumlah disesuaikan dengan kebutuhan); 4. Karton atau kertas samson (per kelompok).
Materi Pembelajaran
<p>Bab 6 - Indonesiaku Kaya Raya Topik A: Bagaimana Bentuk Indonesiaku? Topik B: Indonesiaku Kaya Hayatinya Topik C: Indonesiaku Kaya Alamnya</p>
Sumber Belajar :
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> • Buku Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V SD 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran :
<ol style="list-style-type: none"> a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Langkah-langkah Kegiatan pembelajaran :
Pengenalan Topik Bab 6 Indonesiaku Kaya Raya
Pertanyaan Esensial
<ol style="list-style-type: none"> 1. Di manakah aku tinggal? 2. Apakah hasil alam yang sering aku pakai untuk kebutuhan sehari-hari? 3. Dari mana aku mendapatkan kebutuhan tersebut?
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. • Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. • Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.

- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

1. Mulailah kelas dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik "Dimanakah aku tinggal?".
2. Setelah peserta didik menjawab dengan jawaban yang variatif, ajak peserta didik untuk mengurutkan tempat mereka tinggal mulai dari rumah, kecamatan, kota, provinsi, pulau, sampai ke negara. Jika ada peta atau globe, ajak peserta didik untuk mencari lokasi tempat tinggal mereka yang terlihat di peta.
3. Setelah peserta didik menemukan letak daerahnya, ajak peserta didik melihat Indonesia secara keseluruhan. Minta peserta didik menyampaikan pendapatnya mengenai negara Indonesia sesuai apa yang mereka lihat di peta. Sampaikan kepada peserta didik bahwa pada bab ini, mereka akan mempelajari peta dan cara membacanya.
4. Guru menunjukkan satu daerah di peta (bisa daerah di mana peserta didik tinggal atau daerah pantai agar mudah dikenali). Diskusikan dengan peserta didik kenampakan alam yang ditunjuk pada daerah tersebut. Pandu peserta didik untuk mengingat adanya dataran rendah, dataran tinggi, pantai, pegunungan.
5. Diskusikan dengan peserta didik, kebutuhan sehari-hari apa yang dibutuhkan untuk bisa bertahan hidup di daerah tersebut. Lalu, dari mana mereka memperoleh dan memenuhi kebutuhan tersebut.
6. Beralihlah diskusi mengenai kebutuhan sehari-hari. Tanyakan kepada peserta didik mengenai bahan atau benda yang sering mereka pakai untuk kebutuhan sehari-hari.
7. Tuliskan apa yang peserta didik sebutkan di papan tulis atau guru bisa meminta peserta didik secara bergantian menulis di papan tulis. Arahkan peserta didik untuk menulis hal yang berbeda dari yang sudah ditulis temannya.
8. Setelah semua peserta didik menuliskan, ajak peserta didik untuk mengidentifikasi bahan atau benda mana yang berasal dari makhluk hidup dan benda mati. Minta peserta didik secara bergantian memberi tanda pada kata-kata yang ada di papan tulis. Tanda bisa pakai warna, simbol, dan sebagainya.
9. Tanyakan kepada peserta didik dari mana mereka mendapatkan kebutuhan tersebut. Untuk memancing, guru bisa mengambil satu contoh bahan/benda yang ada di papan tulis dan tanyakan dari mana kita bisa mendapatkan kebutuhan tersebut.
10. Setelah selesai berdiskusi sampaikan kepada peserta didik bahwa orang bisa memenuhi kebutuhannya dengan mengambil dan mengolah apa yang disediakan oleh alam. Hasil alam ini bisa dinikmati secara langsung atau dijadikan aktivitas ekonomi sebagai sumber mata pencaharian. Indonesia memiliki kekayaan alam yang banyak sehingga banyak yang bisa dimanfaatkan dari kekayaan ini untuk kesejahteraan masyarakatnya. Inilah yang akan mereka pelajari di bab ini.
11. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini dan

elaborasikan dengan apa yang ingin diketahui peserta didik mengenai peta dan kekayaan alam Indonesia.



Alternatif Kegiatan:

Kelas juga bisa dimulai dengan bermain kartu SDA, seperti permainan tebak gambar atau mencari kartu yang sama. Untuk kegiatan ini guru bisa membuat sendiri kartunya. Gambar dalam kartu bisa berupa bahan-bahan untuk keperluan sehari-hari manusia. Setelah bermain kartu ajak peserta didik melakukan diskusi seperti di atas.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

Topik A: Bagaimana Bentuk Indonesiaku?

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat membaca dan mengambil informasi dari sebuah peta.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi letak dan kondisi geografis Indonesia.

Pertanyaan Esensial:

1. Apa fungsi peta?
2. Bagaimana letak dan kondisi geografis wilayah Indonesia?
3. Apa sajakah pengaruh letak geografis Indonesia terhadap kehidupan sosial masyarakat?
4. Mengapa Indonesia disebut negara kepulauan?
5. Mengapa Indonesia disebut negara maritim dan agraris?

Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.

- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti



Mari Mencari Tahu

Persiapan sebelum kegiatan: Dalam kegiatan ini peserta didik akan mengamati sebuah peta. Guru bisa mengatur jumlah peta sesuai fasilitas dan kebutuhan. Misal, satu peta bisa diamati 2 - 3 peserta didik.

1. Lakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka topik A pada Buku Siswa. Lanjutkan diskusi untuk menggali pengetahuan peserta didik mengenai peta. Guru dapat memancing dengan memberikan pertanyaan seperti:
 - a. Apa yang digambarkan oleh sebuah peta?
 - b. Informasi apa yang bisa diambil dari sebuah peta?
2. Setelah selesai berdiskusi, berikan arahan mengenai kegiatan yang akan mereka lakukan sesuai instruksi di Buku Siswa.
3. Saat kegiatan diskusi, mulailah dengan meminta peserta didik menyampaikan hasil pengamatan dan informasi yang mereka dapatkan. Kemudian, lakukan pembahasan mengenai pengenalan peta dan simbolnya. Gunakan teks "Informasi Umum Peta" beserta gambarnya pada Buku Siswa sebagai alat bantu.
4. Tutup diskusi dengan menyimpulkan informasi yang bisa didapatkan dari peta provinsi seperti contoh pada buku.



Mari Mencari Tahu

1. Sampaikan kepada peserta didik bahwa sekarang mereka akan mencari informasi mengenai kondisi geografis Indonesia dari peta. Ingatkan kembali mengenai ilmu yang sudah mereka dapatkan pada kegiatan sebelumnya.
2. Berikan arahan kegiatan sesuai instruksi pada Buku Siswa. Guru dapat memodifikasi informasi yang terdapat pada buku sesuai kondisi peta yang dimiliki.
 - a. Berada di benua apakah Indonesia?
 - b. Indonesia berada di antara dua benua. Benua apa sajakah itu?
 - c. Indonesia juga berada di antara dua samudra. Samudra apa sajakah itu?
 - d. Berbatasan dengan apakah Indonesia di bagian Barat?
 - e. Berbatasan dengan apakah Indonesia di bagian Timur?
 - f. Berbatasan dengan apakah Indonesia di bagian Utara?
 - g. Berbatasan dengan apakah Indonesia di bagian Selatan?
 - h. Indonesia memiliki pulau sebanyak 17.508. Dilihat dari jumlah pulaunya, apakah bentuk negara Indonesia?
 - i. Pulau apakah yang terletak di bagian paling Barat, Timur, Utara, dan Selatan Indonesia?
 - j. Jika dibandingkan, manakah yang lebih besar, wilayah lautan atau wilayah daratan Indonesia?
3. Lakukan kegiatan diskusi seperti pada kegiatan sebelumnya. Akhiri diskusi dengan menyimpulkan mengenai letak geografis negara Indonesia.



Lakukan Bersama

1. Mulailah kegiatan dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok yang terdiri atas 3 - 4 anak. Siapkan alat mewarnai dan kertas karton/kertas sam untuk masing-masing kelompok.
2. Arahkan kegiatan kelompok sesuai instruksi pada Buku Siswa. Atau pembagian topik yang akan didiskusikan dalam kelompok.
3. Arahkan setiap peserta didik untuk membaca terlebih dahulu teks mengenai negara maritim atau negara agraris pada Buku Siswa secara mandiri sebelum diskusi.
4. Untuk kelompok yang mengalami kesulitan, berikan petunjuk-petunjuk yang ada pada teks.
5. Setelah selesai, pandulah kegiatan diskusi dengan membahas satu topik terlebih dahulu. Arahkan peserta didik yang mengerjakan topik tersebut untuk menyampaikan pendapatnya di depan kelas. Guru bisa menulis kata kunci papan tulis untuk memudahkan nanti saat menyimpulkan.
 - a. Berdasarkan kondisi geografis, apakah Indonesia bisa dibilang negara maritim/agaris? Mengapa?

Maritim: karena sebagian besar wilayahnya berupa wilayah lautan.

Agraris: karena memiliki wilayah daratan yang luas dan tanahnya subur sehingga cocok untuk bercocok tanam.

- b. Apa manfaat dan potensi yang dimiliki oleh negara maritim/agaris?

Maritim: arahkan peserta didik untuk mendapat jawaban di Buku Siswa.

Agraris: arahkan peserta didik untuk mendapat jawaban di Buku Siswa.

c. Apa saja yang bisa menyebabkan kerusakan wilayah maritim/agraris?

Maritim: hal-hal yang bisa merusak laut, seperti sampah, penangkapan ikan menggunakan bahan peledak, penangkapan liar, limbah kimia, dan sebagainya.

Agraris: hal-hal yang bisa merusak tanah, seperti kebakaran hutan, penebangan liar, limbah beracun, sampah, dan sebagainya.

d. Apa upaya yang perlu dilakukan untuk menjaga kelestarian wilayah maritim/agraris?

Mengurangi penggunaan sampah sekali pakai, mendaur ulang, peraturan mengenai kebijakan penangkapan ikan dan perburuan liar, peraturan mengenai kebijakan pembuangan limbah, memanfaatkan energi alternatif, tapi tidak merusak alam, dan sebagainya.

6. Tutup diskusi dengan kesimpulan Indonesia sebagai negara agraris dan maritim yang merupakan kekuatan dan potensi besar bagi masyarakatnya.



Tips:

Pajanglah hasil diskusi peserta didik di kelas sehingga bisa jadi pengingat atau bahan diskusi pada topik-topik selanjutnya.

7. Lakukan kegiatan literasi dengan teks pada Belajar Lebih Lanjut untuk mendiskusikan pengaruh daerah maritim atau agraris terhadap budaya daerah setempat.



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Apa informasi yang bisa kalian dapatkan dari peta?

Lokasi dan luas suatu tempat, kenampakan alam di permukaan Bumi, arah dan jarak dari berbagai tempat, area di sekitarnya, dan sebagainya.

2. Berdasarkan apa yang sudah kalian dapatkan, menurut kalian apa kelebihan yang dimiliki negara Indonesia?

Bervariasi, berhubungan dengan kondisi Indonesia sebagai negara maritim dan agraris.

3. Sebagai negara maritim, apa potensi yang menurut kalian bisa dikembangkan di Indonesia?

Bervariasi, bisa potensi dalam makanan laut, energi alternatif, tempat wisata, garam, dan sebagainya.

4. Sebagai negara agraris, apa potensi yang menurut kalian bisa dikembangkan di Indonesia?

Bervariasi, bisa potensi dalam bidang pertanian, perkebunan, perhutanan, dan peternakan.

5. Bagaimana dengan tempat tinggal kalian? Apakah termasuk daerah maritim atau agraris? Mengapa?

Bervariasi. Arahkan peserta didik untuk menggunakan pengetahuan mengenai letak dan kondisi geografis dalam menentukannya.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

Proyek Pembelajaran

Kegiatan Pembuka

- Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
- Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- Setelah berdoa selesai, guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan.
- Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti

Memandu Proyek Belajar:

1. Untuk memandu proyek belajar, lihat Panduan Proyek Belajar pada Panduan Umum Buku Guru.
2. Untuk proyek ini, guru dapat memberi contoh produk-produk yang bisa dibuat oleh peserta didik sesuai dengan kondisi daerah masing-masing. Produk bisa berupa makanan, minuman, perkakas, pengganti plastik, dan sebagainya.
3. Jika memungkinkan, libatkan orang tua untuk terlibat dalam proyek ini.
4. Arahkan peserta didik untuk mencatat proses pembuatannya dalam buku tugas dan membuat media informasi (poster) sebagai alat bantu penyajian produk.
5. Sesuaikan kriteria bentuk media informasi dengan kondisi dan fasilitas di masing-masing sekolah.
6. Untuk presentasi dan penyajian produk, guru dapat membuatnya dalam bentuk pameran dengan memilih beberapa staf, guru, atau perwakilan orang tua menjadi juri penilaian. Variasi kegiatan pameran lainnya dapat dilihat di Panduan Umum Buku Guru.
7. Di akhir kegiatan, bimbing peserta didik melakukan refleksi belajar sesuai Panduan Umum Buku Guru. Guru juga bisa menambahkan atau menyesuaikan pertanyaan refleksi sesuai dengan kebutuhan peserta didik masing-masing.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik membuat resume secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Peserta didik mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pelajaran dan secara bergantian memberikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk memimpin doa bersama setelah selesai pembelajaran

Pelaksanaan Asesmen

Sikap

- ✎ Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya

- ✎ pada jurnal, baik sikap positif dan negatif.
- ✎ Melakukan penilaian antarteman.
- ✎ Mengamati refleksi peserta didik.

Pengetahuan

- 📖 Memberikan tugas tertulis, lisan, dan tes tertulis

Keterampilan

- 📄 Presentasi
- 📄 Proyek
- 📄 Portofolio

Pengayaan dan Remedial

Pengayaan:

- 📖 Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai kompetensi dasar (KD).
- 📖 Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- 📖 Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi

Remedial

- 📖 Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian kompetensi dasarnya (KD) belum tuntas.
- 📖 Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- 📖 Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

Kriteria Penilaian :

- Penilaian proses: berupa catatan/deskripsi kerja saat diskusi kelompok.
- Penilaian Akhir: Skor nilai 10-100

Rubrik Penilaian :

Rubrik Penilaian Media

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Produk: 1. Menggunakan SDA yang ada di sekitar 2. Termasuk kelompok SDA hayati 3. Termasuk	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 4 -5 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 2 - 3 kriteria yang diharapkan.	Memenuhi \leq 1 kriteria yang diharapkan.

kelompok SDA bisa diperbarui 4. Produk memiliki manfaat 5. Ramah lingkungan dan bisa didaur ulang 6. Produk disajikan dengan rapi dan menarik				
Kreativitas	Produk merupakan kreasi baru yang belum ada sebelumnya.	Produk merupakan modifikasi atau pengembangan dari produk yang sudah ada.	Produk sudah ada dan peserta didik mencoba membuat ulang.	Produk yang dibuat tidak memenuhi aspek kebaruan.
Poster produk, berisi: 1. Nama produk 2. SDA yang digunakan 3. Fungsi/manfaat 4. Cara membuat 5. Penjelasan mengapa produk ramah lingkungan dan bisa didaur ulang	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Memenuhi 3-4 kriteria yang diharapkan	Memenuhi 1-2 kriteria yang diharapkan	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
Pemahaman	Menjawab pertanyaan juri dengan percaya diri, jelas, dan tidak melihat poster/catatan.	Menjawab pertanyaan juri dengan percaya diri, jelas, dan sesekali poster/catatan.	Bisa menjawab pertanyaan juri, namun perlu diarahkan dan sesekali melihat poster/catatan.	Kesulitan menjawab pertanyaan juri.

Penyelesaian Masalah dan Kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan.	Bisa mencari solusi, namun dengan arahan sesekali.	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan.	Tidak punya inisiatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.
--------------------------------------	--	--	--	--

Refleksi Guru:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	
3	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	
4	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?	
6	Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?	
7	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

Refleksi Peserta Didik:

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah keberapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas

Bahan Bacaan Peserta Didik :

- Guru dan peserta didik dapat mencari berbagai informasi tentang Indonesiaku Kaya Raya dari berbagai media atau website resmi di bawah naungan Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset dan teknologi
- Buku Panduan Guru dan siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial kelas V SD: Kemendikbudristek 2021

Glosarium

organ pernapasan: alat yang memiliki tugas melakukan aktivitas bernapas dalam tubuh manusia/hewan

kapasitas paru-paru: daya tampung udara yang dapat disimpan di dalam paru-paru

kapasitas vital paru-paru: jumlah volume udara yang dapat dikeluarkan oleh paru-paru setelah menghirup udara.

alveolus: bagian di dalam paru-paru yang menjadi tempat pertukaran antara oksigen dan karbon dioksida

oksigen: gas yang dibutuhkan oleh tubuh kita agar kita dapat tetap hidup

karbon dioksida: salah satu gas yang dikeluarkan dari dalam tubuh kita saat kita bernapas

virus: parasit berukuran kecil yang tidak dapat melipatgandakan dirinya sendiri (membutuhkan makhluk hidup lain untuk dapat bereproduksi)

sistem pencernaan: kumpulan organ pencernaan yang berfungsi untuk mencerna makanan menjadi senyawa-senyawa yang dibutuhkan oleh tubuh.

enzim: sejenis senyawa yang membantu terjadinya suatu reaksi biokimia (di dalam tubuh)

gerak peristaltik: gerakan dalam sistem pencernaan manusia yang merupakan gelombang kontraksi berturut-turut

gizi: zat makanan pokok yang diperlukan bagi pertumbuhan dan kesehatan badan

nutrisi: ilmu yang mempelajari tentang gizi

pubertas: masa remaja, masa peralihan dari anak-anak menjadi dewasa

Ovum: sel telur

Rahim: bagian dalam tubuh perempuan tempat tumbuhnya janin ketika sudah mengalami pembuahan

hormon: zat yang dibentuk oleh bagian tubuh tertentu dalam jumlah kecil dan dibawa ke seluruh tubuh serta mempunyai pengaruh tertentu pada bagian tubuh yang lain

transisi: peralihan dari keadaan tertentu pada keadaan yang lain

Daftar Pustaka:

Angell, Shelomi. 2019. Segala Hal tentang Tanah Airku. Jakarta: Erlangga for Kids.

Hariana, Arief. 2008. Tumbuhan Obat dan Khasiatnya Seri 2. Jakarta: Penebar Swadaya.

Hasna, Amira Naura. 2018. Sistem Ekologi. Yogyakarta: Istana Media.

Hemitt, Sally dkk. 2006. Menjelajahi dan Mempelajari Aku dan Tubuhku. Klaten: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.

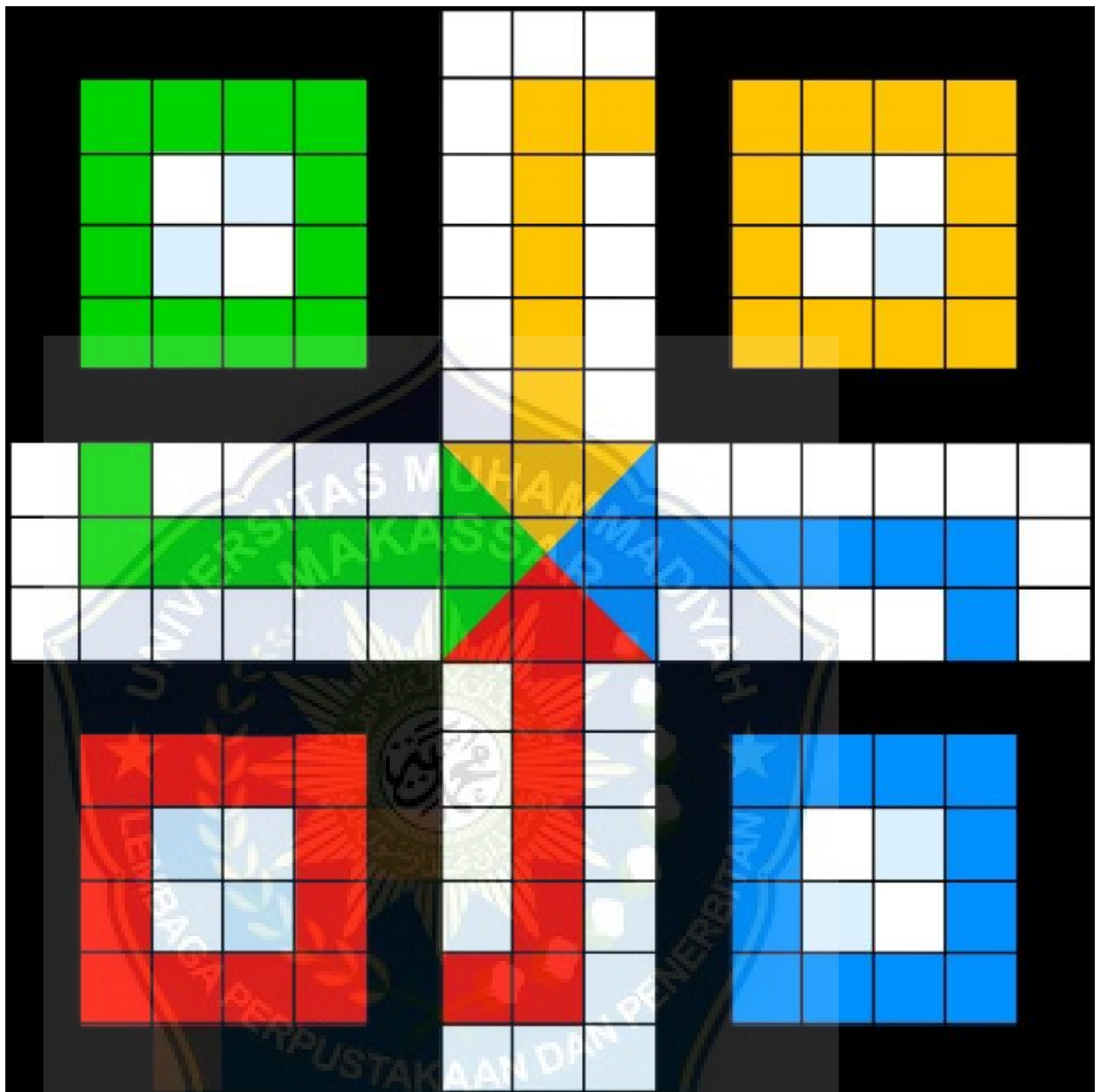
Heyworth, R.M. 2010. Science Alive! 3. Indonesia: Pearson Education South Asia.

Hwa, Kwa Siew, et.al. 2010. My Pals Are Here! Science Student's Book. Level 4. Malaysia: Marshall Cavendish Education.

- Irtanto, Koes dan Putranto Jokohadikusumo. 2010. Sains Kesehatan Masyarakat. Bandung: PT. Sarana Ilmu Pustaka.
- Judith S. Rycus, Ph.D., dan Ronald C. Hughes, Ph.D. 1998. The Field Guide to Child Welfare Volume III: Child Development and Child Welfare. New York: Child Welfare League of America Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. Buku Siswa Kelas 5 SD Tema Ekosistem. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2017. Buku Siswa Kelas 5 SD Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kirnantoro dan Maryana. 2012. Anatomi Fisiologi. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Koentjaraningrat. 1996. Pengantar Antropologi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Leng, Ho Peck. 2017. Marshall Cavendish Activity book Stage 4. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Leng, Ho Peck. 2017. Marshall Cavendish Pupil's Book. Stage 4. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Leng, Ho Peck. 2017. Marshall Cavendish Science Pupil's Book. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Lodish H, Berk A, Zipursky SL, et al. 2005. Molecular Cell Biology. 4th edition. New York: W. H. Freeman.
- Loxley, et.al. 2010. Teaching Primary Science. London: Pearson Education Limited.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. Teaching Primary Science. Pearson Education Limited.
- Loxley, Peter, Lyn Dawes, Linda Nicholls, dan Babd Dore. 2010. Teaching Primary Science. Pearson Education Limited.
- Luan, K.S. & Wai Lan, T. 2009. My Pals are Here! Science Interactions Primary 5&6 Activity Book. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Luan, K.S. & Wai Lan, T. 2009. My Pals are Here! Science Interactions Primary 5&6. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Maelo. 2018. Fakta-Fakta Flora di Indonesia. Sleman: Kyta.
- Marshall Cavendish Education. 2010. My Pals are Here! Science 4B Teacher's Guide. Singapore: Marshall Cavendish Education.
- Morrison, Karen. 2008. International Science Workbook 1. London: Hodder Education.
- Neal, Ted. 2019. Elementary Earth and Space Science Methods. Iowa city: IOWA pressbook.
- Parker, Steve. 2004. 100 Pengetahuan tentang Tubuh Manusia. Klaten: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.
- Pearson Education Indonesia. 2004. New Longman Science 4. Hongkong: Longman Hong Kong Education.
- Prieharti, Yekti Mumpuni. 2016. 45 Jenis Penyakit Mata, Berbagai Jenis Penyakit & Kelainan pada Mata. Yogyakarta: Rapha Publishing
- Rushayati, Siti. 2007. Mengenal Keanekaragaman Hayati. Jakarta: PT Grasindo.
- Salim, Zamroni, Ernawati Munadi. 2016. Info Komoditi Timah. Jakarta: Badan Pengkajian dan Pengembangan Perdagangan Kementerian Perdagangan Republik Indonesia.
- Spurgeon, Richard. 2004. Sains & Percobaan Ekologi. Bandung: Pakar Raya.

- Sulaeman, M. Munandar. 1992. Ilmu Budaya Dasar-Suatu Pengantar. Bandung: Eresco.
- Tarback, Edward J; Lutgens, Frederick K. 1988. Earth science Columbus. Ohio: Merrill & A Bell & Howell Information.
- The Korean Society of Elementary Science Education, Shing Dong Hoon. 2019. Seri Edukasi Britannica: Lingkungan. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Tim Bina Karya Guru. 2010. Science 6A for Elementary School Year VI Semester 1. Jakarta: Erlangga.
- Tim BKG. 2017. Buku IPS Terpadu kelas 5 SD Kurikulum 2013. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Vlekke, Bernard H. M. 2013. Nusantara; Sejarah Indonesia. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Walker, Richard. 2001. Ensiklopedia Mini Tubuh Manusia. Jakarta: Erlangga for Kids.
- Wiese, Jim. 2005. Sains Dari Kepala Sampai Kaki. Klaten: Pakar Raya Pakarnya Pustaka.
- Wijaya, Thomas. 2019. Bentuk Usaha dalam Kegiatan Ekonomi. Sleman: Deepublish.
- Woodward, John, Jen Green. 2010. Ekologi. Bandung: Pakar Raya.





Panduan singkat untuk memainkan Ludo:

Persiapan:

1. Siapkan papan Ludo dan letakkan di atas meja atau permukaan datar.
2. Setiap pemain memilih satu set permainan yang berisi empat buah penanda warna yang sama (misalnya, merah, kuning, hijau, atau biru).
3. Tentukan urutan giliran bermain, biasanya dengan cara melempar dadu dan pemain yang mendapatkan angka tertinggi mulai duluan.

Aturan Permainan:

1. Pemain bergiliran untuk melempar dadu dan memindahkan penanda mereka sejauh jumlah langkah yang diperoleh dari hasil dadu.

2. Jika pemain mendapat dadu bernilai enam, dia dapat melempar dadu sekali lagi dan juga memiliki opsi untuk mengeluarkan penanda baru dari jalur awal ke papan permainan.
3. Pemain dapat memindahkan penandanya searah jarum jam mengelilingi papan sesuai dengan jumlah mata dadu yang didapat.
4. Jika penanda mendarat di petak yang sudah dihuni oleh penanda lawan, penanda lawan tersebut akan dipaksa kembali ke jalur awal.
5. Jika penanda mendarat di petak berwarna yang sama dengan ujung jalan, itu berarti penanda telah mencapai tujuan dan harus ditempatkan di dalam rumah.
6. Pemain harus mendapatkan jumlah tepat pada dadu untuk menempatkan penandanya di dalam rumah.
7. Pemain pertama yang berhasil menempatkan semua penandanya di dalam rumah adalah pemenangnya.

Kiat Bermain:

1. Gunakan strategi untuk memilih penanda mana yang harus dipindahkan setiap kali lemparan dadu.
2. Coba untuk menghalangi lawan dengan menempatkan penanda di depan mereka atau mengambil penanda lawan jika memungkinkan.
3. Manfaatkan kesempatan untuk mengeluarkan penanda baru ke papan sebanyak mungkin saat mendapat dadu bernilai enam.

Sekarang kamu sudah siap untuk bermain Ludo! Selamat bersenang-senang!

Pertanyaan tentang kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia pada abad ke-16:

1. Apa yang mendorong bangsa Eropa seperti Portugis, Spanyol, Belanda, dan Inggris untuk mencari jalur perdagangan ke Indonesia pada abad ke-16?
2. Bagaimana kedatangan bangsa Eropa mempengaruhi perdagangan rempah-rempah dan ekonomi Indonesia pada masa itu?
3. Apa peran penting yang dimainkan oleh para penjelajah Eropa seperti Vasco da Gama, Ferdinand Magellan, dan Cornelis de Houtman dalam eksplorasi dan penjajahan awal Indonesia?
4. Bagaimana dampak kedatangan bangsa Eropa terhadap masyarakat dan budaya Indonesia pada masa itu?
5. Mengapa kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia pada abad ke-16 sering kali dianggap sebagai awal dari kolonialisme di wilayah ini?

Pertanyaan tentang Perang Diponegoro (1825-1830):

1. Apa yang menjadi pemicu utama terjadinya Perang Diponegoro pada tahun 1825?
2. Bagaimana peran Diponegoro dalam memimpin perlawanan terhadap pemerintah kolonial Belanda selama Perang Diponegoro?
3. Apa saja strategi militer yang digunakan oleh Diponegoro dan pasukannya dalam melawan pasukan Belanda selama konflik ini?

4. Bagaimana dampak Perang Diponegoro terhadap masyarakat Jawa dan wilayah yang terlibat dalam konflik tersebut?
5. Apa akhir dari Perang Diponegoro dan bagaimana hal itu memengaruhi posisi Belanda di wilayah Hindia Belanda pada saat itu?

Pertanyaan tentang Kongres Pemuda (1928):

1. Apa yang menjadi tujuan utama diadakannya Kongres Pemuda pada tahun 1928 di Jakarta?
2. Siapakah tokoh-tokoh penting yang terlibat dalam Kongres Pemuda dan apa peran mereka dalam mempromosikan nasionalisme di kalangan pemuda Indonesia?
3. Apa hasil utama yang diharapkan dari Kongres Pemuda dan bagaimana hal itu memengaruhi gerakan nasionalisme Indonesia?
4. Bagaimana Kongres Pemuda memperkuat identitas nasional Indonesia dan semangat perjuangan untuk mencapai kemerdekaan dari penjajahan kolonial?
5. Apa pesan atau nilai yang dapat dipetik dari peristiwa Kongres Pemuda bagi generasi muda Indonesia pada masa itu dan masa kini?

Pertanyaan tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia (17 Agustus 1945):

1. Bagaimana proses persiapan dan situasi politik yang memunculkan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945?
2. Siapakah tokoh-tokoh yang terlibat langsung dalam penyusunan dan pengumuman Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, serta peran masing-masing dalam peristiwa tersebut?
3. Apa yang menjadi konteks sejarah dan faktor-faktor penting yang memengaruhi keputusan untuk menyatakan kemerdekaan pada tanggal 17 Agustus 1945?
4. Bagaimana reaksi dari berbagai pihak, baik domestik maupun internasional, terhadap Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada saat itu?
5. Bagaimana signifikansi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia bagi perjalanan sejarah bangsa Indonesia dan perjuangan melawan penjajahan kolonial?

Lampiran 2. Soal Pretest :

NAMA :

KELAS :

SOAL PRETEST**A. PILIHAN GANDA**

1. Pendiri kerajaan Singasari adalah ...
 - a. Mulawarman
 - b. Anusapati
 - c. Ken Arok
 - d. Tohjaya
2. Berikut ini adalah candi yang bercorak Hindu yaitu ...
 - a. Borobudur
 - b. Prambanan
 - c. Mendut
 - d. Muara Takus
3. Kerajaan Islam pertama di pulau Jawa adalah ...
 - a. Demak
 - b. Samudra Pasai
 - c. Goa Tallo
 - d. Banten
4. Dibawah ini yang bukan merupakan bangunan dan benda-benda bersejarah peninggalan Kerajaan Demak adalah ...
 - a. Masjid Agung Demak
 - b. Saka Tatal
 - c. Piring Campa
 - d. Monumen Nasional
5. Kerajaan Islam pertama kali di Indonesia adalah ...
 - a. Banten

- b. Demak
 - c. Aceh
 - d. Samudra Pasai
6. Raja pertama Kerajaan Banten adalah ...
 - a. Sultan Hasanudin
 - b. Syekh Maulana Yusuf
 - c. Sultan Ageng Tirtayasa
 - d. Abdul Mufakhir
 7. Bedug dan kentongan merupakan peninggalan bersejarah agama ...
 - a. Hindu
 - b. Islam
 - c. Budha
 - d. Kristen
 8. Kerajaan Hindu di pulau Jawa adalah ...
 - a. Sriwijaya
 - b. Majapahit
 - c. Kutai
 - d. Tarumanegara
 9. Kerajaan Aceh sangat strategis karena terletak di tepi ...
 - a. Selat Malaka
 - b. Selat Karimata
 - c. Selat Gaspar
 - d. Selat Sunda
 10. Candi Borobudur di bangun pada abad ...
 - a. Ke - 5 Masehi
 - b. Ke - 6 Masehi
 - c. Ke -7 Masehi
 - d. Ke - 8 Masehi
 11. Peninggalan sejarah berikut ini yang bercorak Islam adalah ...
 - a. Candi
 - b. Stupa
- 
- The image contains a large, semi-transparent watermark logo of Universitas Muhammadiyah Makassar. The logo is shield-shaped with a blue background and features a central sunburst emblem with Arabic calligraphy. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is written in a circular path around the emblem, and 'PUSAT PUSTAKAAN DAN PENERBITAN' is written at the bottom.

- c. Kaligrafi
 - d. Patung
12. Kerajaan pertama di Indonesia yang bercorak Hindu adalah ...
- a. Kutai
 - b. Majapahit
 - c. Tarumanegara
 - d. Singasari
13. Raja Purnawarman adalah raja dari kerajaan ...
- a. Kutai
 - b. Tarumanegara
 - c. Sriwijaya
 - d. Singasari
14. Pahlawan yang mendapat gelar “sism jstsn dari timur” adalah..
- a. Pangeran Antasari
 - b. Imam Bonjol
 - c. Sisingamangaraja XII
 - d. Sultan Hasanuddin
15. Sultan Hasanuddin adalah raja dari kerajaan..
- a. Gowa
 - b. Bone
 - c. Makassar
 - d. Maluku

- TERIMA KASIH -

Lampiran 3. Soal Posttest :

NAMA :

KELAS :

SOAL POSTTEST**A. PILIHAN GANDA**

1. Pendiri kerajaan Singasari adalah ...
 - a. Mulawarman
 - b. Anusapati
 - c. Ken Arok
 - d. Tohjaya
2. Berikut ini adalah candi yang bercorak Hindu yaitu ...
 - a. Borobudur
 - b. Prambanan
 - c. Mendut
 - d. Muara Takus
2. Kerajaan Islam pertama di pulau Jawa adalah ...
 - a. Demak
 - b. Samudra Pasai
 - c. Goa Tallo
 - d. Banten
3. Dibawah ini yang bukan merupakan bangunan dan benda-benda bersejarah peninggalan Kerajaan Demak adalah ...
 - a. Masjid Agung Demak
 - b. Saka Tatal
 - c. Piring Campa
 - d. Monumen Nasional
4. Kerajaan Islam pertama kali di Indonesia adalah ...
 - a. Banten

- b. Demak
 - c. Aceh
 - d. Samudra Pasai
5. Raja pertama Kerajaan Banten adalah ...
- a. Sultan Hasanudin
 - b. Syekh Maulana Yusuf
 - c. Sultan Ageng Tirtayasa
 - d. Abdul Mufakhir
6. Bedug dan kentongan merupakan peninggalan bersejarah agama ...
- a. Hindu
 - b. Islam
 - c. Budha
 - d. Kristen
7. Kerajaan Hindu di pulau Jawa adalah ...
- a. Sriwijaya
 - b. Majapahit
 - c. Kutai
 - d. Tarumanegara
8. Kerajaan Aceh sangat strategis karena terletak di tepi ...
- a. Selat Malaka
 - b. Selat Karimata
 - c. Selat Gaspar
 - d. Selat Sunda
9. Candi Borobudur di bangun pada abad ...
- a. Ke - 5 Masehi
 - b. Ke - 6 Masehi
 - c. Ke -7 Masehi
 - d. Ke - 8 Masehi
10. Peninggalan sejarah berikut ini yang bercorak Islam adalah ...
- a. Candi
 - b. Stupa

- c. Kaligrafi
 - d. Patung
11. Kerajaan pertama di Indonesia yang bercorak Hindu adalah ...
- a. Kuta
 - b. Majapahit
 - c. Tarumanegara
 - d. Singasari
12. Raja Purnawarman adalah raja dari kerajaan ...
- a. Kutai
 - b. Tarumanegara
 - c. Sriwijaya
 - d. Singasari
13. Pahlawan yang mendapat gelar “syaikh dari timur” adalah..
- a. Pangeran Antasari
 - b. Imam Bonjol
 - c. Sisingamangaraja XII
 - d. Sultan Hasanuddin
14. Sultan Hasanuddin adalah raja dari kerajaan..
- a. Gowa
 - b. Bone
 - c. Makassar
 - d. Maluku

TERIMA KASIH

Lampiran 4. Instrumen Lembar Observasi :

Instrumen Lembar Observasi

Nama :
 Hari/Tanggal :
 Mata Pelajaran :
 Kelas :
 Materi :

Petunjuk : Ceklis (✓) pada kolom “ya” dan ceklis pada kolom “tidak” yang sesuai dengan pernyataan di bawah ini:

Nomor	Aspek-aspek yang diamati	Pemunculan Hasil Pengamatan	
		Ya	Tidak
1.	Guru selalu menyampaikan tujuan pembelajaran saat akan memulai pembelajaran		
2.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran		
3.	Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai kepada siswa		
4.	Guru selalu mengecek atau memeriksa persiapan peserta didik sebelum akan memulai pelajaran		
5.	Guru menyajikan materi materi belajar kepada siswa		
6.	Guru menyajikan media permainan Ludo yang akan dilakukan		
7.	Guru menjelaskan kemudahan tentang penggunaan media permainan Ludo		
8.	Guru membentuk dan membagi kelompok belajar (tim belajar)		
9.	Guru mengatur peserta didik ke dalam tim belajar		
10.	Guru selalu mengarahkan siswa pada tiap-tiap tim belajar		
11.	Guru memantau kemajuan belajar siswa		
12.	Guru mengutamakan keterlibatan siswa dalam belajar		
13.	Guru selalu memantau siswa yang kesulitan belajar pada saat pembelajaran berlangsung		
14.	Guru selalu melaksana kan evaluasi akhir sesuai dengan kompetensi siswa		
15.	Guru menyusun rangkuman pembelajaran dengan melibatkan siswa		

16.	Guru selalu mengumumkan tim belajar yang menang dengan menggunakan media permainan Ludo		
17.	Guru selalu memberikan penghargaan atau hadiah kepada tim belajar yang menang		



Lampiran 5

Skor Hasil Belajar IPS Sebelum Diberikan Perlakuan (*pretest*)

No	Nama Murid	Skor Pretest	Ket
1	Abd Razak	60	TL
2	Ali Imran	60	TL
3	Ananta Mappagio	75	L
4	Farhan Sumayyah	50	TL
5	Fatimah Azzahrah	45	TL
6	Fatur Rahmat	50	TL
7	Ibnu Sulaiman	55	TL
8	Khairah Umahani	65	TL
9	Muh Ismail Arfah	65	TL
10	Muh Aswar Anas	55	TL
11	Marsya Sri Aulia	70	TL
12	Muh. Sabran Allfauzi	60	TL
13	Muh. Rasya Bayu Ananda	70	TL
14	Muhammad Rifai	55	TL
15	Muhammad Yunus	60	TL
16	Muhammad Yusuf	50	TL
17	Muhammad Zainul	75	L
18	Naema Qabila	70	TL
19	Nafiah Zahra Ulya	60	TL

20	Nurul Khatimah	65	TL
21	Safa Alfiah	65	TL
22	Syifa Lailatul Istianah	70	TL
23	Zahra Salsabila	50	TL
24	Salsabila	75	L
25	Gracella Quinesha	65	TL
26	Muh. Irfan Dwi Pradana	70	TL
27	Naura	75	L
28	Akrofatul Mukminin	75	L
	Jumlah	1760	
	Rata-rata	61,46	

Lampiran 6

Skor Hasil Belajar IPS Setelah Diberikan Perlakuan (*posttest*)

No	Nama Murid	Skor Pretest	KET
1	Abd Athar Alfarisi	80	L
2	Ali Imran	80	L
3	Ananta Mappagio	95	L
4	Farhan Sumayyah	80	L
5	Fatimah Azzahrah	70	TL
6	Fatur Rahmat	75	L
7	Ibnu Sulaiman	80	L
8	Khairah Umahani	80	L
9	M. Ikram Ramadhan	70	TL
10	M. Nur Rahmat	70	TL
11	Marsya Sri Aulia	85	L
12	Muh. Arif Mapparenta	75	L
13	Muh. Fajrin	85	L
14	Muhammad Rifai	70	TL
15	Muhammad Yunus	80	L
16	Muhammad Yusuf	70	TL
17	Muhammad Zainul	85	L
18	Naema Qabila	85	L

19	Nafiah Zahra Ulya	80	L
20	Nurul Khatimah	75	L
21	Safa Alfiah	70	TL
22	Syifa Lailatul Istianah	85	L
23	Zahra Salsabila	70	TL
24	Salsabila	75	L
25	Gracella Quinesha	75	L
26	Muh. Irfan Dwi Pradana	85	L
27	Naura	90	L
28	Akrofatul Mukminin	90	L
	Jumlah	2210	
	Rata-rata	78,93	

Lampiran 7

Surat Izin Penanaman Modal Pemerintah Provinsi Sulawesi Selatan



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
 Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
 Makassar 90231

Nomor	: 10999/R.01/PTSP/2024	Kepada Yth.
Lampiran	: -	Bupati Pangkep
Perihal	: <u>Izin penelitian</u>	

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 4207/05/C.4-VIII/V/1445/2024 tanggal 06 Mei 2024 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a	: MUHAMMAD YAMIN HAERUDDIN	
Nomor Pokok	: 105401115119	
Program Studi	: Pendidikan guru sekolah dasar	
Pekerjaan/Lembaga	: Mahasiswa (S1)	
Alamat	: Jl. Slt Alauddin No 259, Makassar	

PROVINSI SULAWESI SELATAN

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR IPS MURID KELAS V SD NEGERI 32 TUMAMPUA VI KECAMATANPANGKAJENE KABUPATEN PANGKEP "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **09 Mei s/d 09 Juni 2024**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 07 Mei 2024

**KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN**



ASRUL SANI, S.H., M.Si.
 Pangkat : PEMBINA TINGKAT I
 Nip : 19750321 200312 1 008

Tembusan Yth
 1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
 2. *Pertinggal.*

Lampiran 8

Surat Izin Penanaman Modal Pemerintah Kabupaten Pangkajene Kepulauan

PEMERINTAH KABUPATEN PANGKAJENE DAN KEPULAUAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jl. Sultan Hasanuddin Nomor 40☒ (0410) 22008 Pangkajene – KP. 90611

IZIN PENELITIAN
 Nomor : IPT/150/DPMPTSP/V/2024

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Teknologi;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
3. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 379 Tahun 2019 tentang Tim Teknis pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkep.
4. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 56 Tahun 2015 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
5. Peraturan Bupati Pangkajene dan Kepulauan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Pelimpahan Kewenangan Penyelenggaraan Perizinan dan Non Perizinan kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.

Dengan ini memberikan izin penelitian kepada :

Nama	: MUHAMMAD YAMIN HAERUDDIN
Nomor Pokok	: 105401115119
Tempat/Tgl. Lahir	: Minasatene / 02 Mei 2001
Jenis Kelamin	: Laki Laki
Pekerjaan	: Mahasiswa
Alamat	: Jl. Sultan Hasanuddin Kel/Desa Tumampua Kec. Pangkajene Kab. Pangkajene dan Kepulauan
Tempat Meneliti	: SD Negeri 32 Tumampua VI Kec. Pangkajene Kab. Pangkajene dan Kepulauan

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka Penulisan Hasil Penelitian dengan Judul :
 “Pengaruh Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 32 Tumampua VI Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep”


Lamanya Penelitian : 9 Mei 2024 s/d 9 Juni 2024


Dengan ketentuan sebagai berikut :

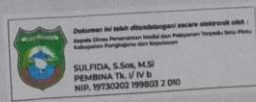
1. Menaati Semua Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
2. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
3. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan.
4. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut diatas.

Demikian Izin Penelitian ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.
 Pangkajene, 17 Mei 2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.







Dokumen ini telah dibubuhi dengan stempel elektronik oleh :
 Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan

SULFIDA, S.Sos, M.Si
 PENYIWA, Tl. / IV B
 NIP. 19730202 1998031 2 010

Tembusan Kepada Yth :

1. Bapak Bupati Pangkep (Sebagai Laporan);
2. Kepala Kantor Kesbang;
3. Arsip;

Lampiran 9

Surat Permohonan kesediaan Membimbing


MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 170 Makassar
 Telp. (0411) 860817 / 860112 (Duk)
 Email: bag@umh.ac.id
 Web: <http://11p.umh.ac.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 11249/FKIP/A.4-II/TX/1444/2022
 Lampiran : 1 (Satu) Rangkap Proposal
 Perihal : Permohonan Kesediaan Membimbing

Kepada Yang Terhormat
 1. Dr. Idawati, M.Pd
 2. Syarifah Aeni Rahman, S.Pd, M.Pd
 Di -
 Tempat

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Sebelumnya kami sampaikan hasil persetujuan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal 06-09-2022 perihal pendim-bingan penyusunan tugas akhir mahasiswa. Berdasarkan hal tersebut di atas, kami mohon kepada Bapak/Ibu Dosen kiranya berkenan memberikan bimbingan penyusunan tugas akhir mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	Muhammad Yamin Haeruddin
Stambuk	105401115119
Judul Penelitian	Pengaruh penerapan media permainan Ludo terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD negeri 32 Tumampua VI kecamatan Pangkajene Kabupaten pangkep

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasannya kami ucapkan terima kasih *Jazaakomullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 19 Safar 1444 H
15 September 2022 M

Dekan





Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Lampiran 10

Surat Keterangan Bebas Plagiat


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**
Alamat Kantor: Jl. Sultan Alauddin No.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588


SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
 Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Muhammad Yamin Haeruddin
 Nim : 105401115119
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	8 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	8 %	10 %
4	Bab 4	10 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
 seperlunya.

Makassar, 23 Agustus 2024
 Mengetahui,
 Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


 Nur Syarifuddin, M.I.P.
 NIM. 964591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
 Telepon (0411) 866972,881593, fax (0411) 865588
 Website: www.library.unismuh.ac.id
 E-mail: perpustakaan@unismuh.ac.id

Bab I Muhammad Yamin
Haeruddin 105401115119

by Tahap Tutup

Submission date: 23-Aug-2024 01:31PM (UTC+0700)
Submission ID: 2436582180
File name: BAB I - 2024-08-23T133019.599.docx (30.25K)
Word count: 1315
Character count: 8615



Bab I Muhammad Yamin Haeruddin 105401115119

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.uinsa.ac.id Internet Source	2%
2	seminar.uad.ac.id Internet Source	2%
3	meylahazizah.wordpress.com Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Samudra Student Paper	2%

Exclude quotes

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography



Bab II Muhammad Yamin Haeruddin 105401115119

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Aug-2024 01:32PM (UTC+0700)

Submission ID: 2436582825

File name: BAB_II_-_2024-08-23T133018.708.docx (166.37K)

Word count: 4794

Character count: 31282

Bab II Muhammad Yamin Haeruddin 105401115119

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

24%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.unm.ac.id Internet Source	8%
2	repository.unja.ac.id Internet Source	5%
3	auiad.org Internet Source	3%
4	alimamunnur.blogspot.com Internet Source	2%
5	kisopo.wordpress.com Internet Source	2%
6	fetiriantika.blogspot.com Internet Source	2%

Exclude quotes

On

Exclude matches

-2%

Exclude bibliography

On

Bab III Muhammad Yamin Haeruddin 105401115119

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Aug-2024 01:33PM (UTC+0700)

Submission ID: 2436583008

File name: BAB_III_-_2024-08-23T133017.600.docx (35.65K)

Word count: 1293

Character count: 7864

Bab III Muhammad Yamin Haeruddin 105401115119

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilib.unimus.ac.id Internet Source	3%
2	qdoc.tips Internet Source	2%
3	jurnal.untad.ac.id Internet Source	2%
	digilib.unpas.ac.id Internet Source	2%


Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches



Bab IV Muhammad Yamin Haeruddin 105401115119

by Tahap Tutup




Submission date: 23-Aug-2024 01:34PM (UTC+0700)
Submission ID: 2436583474
File name: BAB_IV_-_2024-08-23T133017.567.docx (36.11K)
Word count: 1733
Character count: 10056



Bab V Muhammad Yamin
Haeruddin 105401115119

by Tahap Tutup



Submission date: 23 Aug 2024 01:35PM (UTC+0700)
Submission ID: 2436583862
File name: BAB_V_-_2024-08-23T133012.202.docx (19.13K)
Word count: 297
Character count: 1845

Bab V Muhammad Yamin Haeruddin 105401115119

ORIGINALITY REPORT

5%

SIMILARITY INDEX

5%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.radenfatah.ac.id

Internet Source

3%

2

jurnal.peneliti.net

Internet Source

2%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches On



**DOKUMENTASI PENELITIAN SD NEGERI 32 TUMAMPUA II KEC.
PANGKAJENE KAB. PANGKEP**



Siswa Kelas V melakukan permainan Ludo



Siswa Kelas V Melakukan Permainan Ludo

DOKUMENTASI PADA SAAT PRETEST DAN POSTTEST

Dokumentasi siswa mengerjakan Pretest



Siswa Kelas V Mengerjakan soal Pretest yang telah diberikan

Dokumentasi siswa mengerjakan Posttest



Siswa Kelas V Mengerjakan soal Posttest yang telah diberikan

RIWAYAT HIDUP



MUHAMMAD YAMIN HAERUDDIN,
lahir di Minasatene pada tanggal 02 Mei 2001,
anak Kedua dari 2 bersaudara, dari pasangan
Haeruddin Hanaping, S.Ag dengan Sitti
Hasnah Ali. Penulis pertama kali menempuh
pendidikan formal pada tahun 2017 penulis

melanjutkan pendidikan di SD Negeri 28 Tumampua II. Pada tahun 2013
melanjutkan pendidikan di SMPN 1 Pangkajene. Kemudian pada tahun 2016
melanjutkan pendidikan di SMAN 1 Pangkajene dan tamat pada tahun 2019.
Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Universitas
Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) program Strata 1 (S1).