

Ringkasan penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang penelitian, tujuan dan tahapan metode penelitian, luaran yang ditargetkan, serta uraian TKT penelitian yang diusulkan.

RINGKASAN

Motivasi berkaitan dengan keinginan seseorang melakukan sesuatu. Tanpa motivasi, tidak akan ada usaha seseorang untuk melakukan perubahan dalam dirinya. Dalam pembelajaran, motivasi dapat berupa kemauan siswa untuk ikut serta berpartisipasi aktif agar dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Membangun motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat diperlukan, karena motivasi ikut mempengaruhi hasil belajar siswa. Motivasi siswa dapat tumbuh dengan adanya beberapa langkah kreatif yang diambil guru seperti penggunaan media, bahan ajar yang bervariasi ataupun strategi pembelajaran. Fakta yang ditemukan di lapangan, usaha guru untuk membangun motivasi belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari kurang bervariasinya penggunaan sumber belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah media pembelajaran matematika yang valid, praktis dan efektif berupa permainan ludo untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan, dengan model pengembangan yang dipilih adalah 4D (define, design, develop, disseminate). Luaran dari penelitian ini adalah menerbitkan prosiding dalam skala internasional serta luaran tambahan yang diharapkan dapat menerbitkan jurnal internasional terindeks.

Kata kunci maksimal 5 kata

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Ludo, Motivasi, Kompetensi Belajar Matematika

Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi latar belakang dan permasalahan yang akan diteliti, tujuan khusus, dan urgensi penelitian. Pada bagian ini perlu dijelaskan uraian tentang spesifikasi khusus terkait dengan skema.

LATAR BELAKANG

Kesuksesan seorang guru dalam mengajar ditentukan oleh beberapa variabel, diantaranya minat dan motivasi belajar siswa. Tidak hanya kompetensi yang dimiliki oleh guru, faktor internal dalam diri siswa juga mempengaruhi keberhasilan seorang siswa mencapai tujuan pembelajaran. Minat dan motivasi memiliki kemiripan definisi dan sering dikaitkan dengan hasil belajar siswa. Rasa ketertarikan seorang siswa terhadap pembelajaran tanpa ada yang menyuruh dapat dimaknai sebagai minat siswa dalam belajar[1]. Motivasi dapat diartikan sebagai usaha atau daya upaya yang dapat mendorong seseorang untuk mengerjakan sesuatu[2]. Dalam konsep

pembelajaran, motivasi dapat diartikan sebagai upaya seorang siswa untuk membuat dirinya memahami materi yang sedang dibahas. Membangun motivasi siswa dalam pembelajaran sangat perlu dilakukan oleh guru agar siswa menjadi lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Guru yang kreatif dapat membangun motivasi siswa dengan memperhatikan beberapa aspek diantaranya menggunakan sumber belajar yang bervariasi, menciptakan konsep pembelajaran aktif serta memvariasikan penggunaan model dan strategi pembelajaran. Peningkatan motivasi siswa dalam belajar sangat dipengaruhi oleh kompetensi yang dimiliki oleh guru. Salah satu keahlian guru yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah keterampilan merancang media pembelajaran. Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa di sekolah dasar, media yang dirancang dapat berupa pengimplementasian permainan sederhana sehingga menciptakan partisipasi aktif seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Bermain menawarkan banyak keuntungan seperti mengasah kemampuan menyelidiki, mengendalikan dan karenanya sangat disarankan sebagai jalan untuk menumbuhkan keterampilan intelektual anak-anak [3,4]. Melalui permainan anak-anak mempelajari informasi dan memperoleh keterampilan yang penting untuk perkembangan kognitif mereka [5]. Bermain berkontribusi pada perkembangan kognitif dalam beberapa cara. Bermain membantu anak-anak mengembangkan imajinasi dan daya ingat yang penting untuk memikirkan masa lalu, sekarang, dan masa depan [6]. Bermain memberi anak-anak kesempatan untuk mempraktikkan kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, dua elemen penting dari perkembangan kognitif. Bermain dapat memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan kreatif anak. Pengembangan kreativitas juga terkait dengan pengembangan kognitif karena pemikiran kreatif berkontribusi pada pemecahan masalah. Melalui permainan, anak-anak belajar bagaimana bekerja sama dengan orang lain, membantu anak-anak memahami dan menghargai sesama.

Fakta yang ditemukan di lapangan, motivasi belajar siswa sangat rendah khususnya pada pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di beberapa sekolah dasar di kecamatan Nan Sabaris Kabupaten Padang Pariaman, ditemukan bahwa pembelajaran matematika yang dilakukan masih menggunakan metode pembelajaran klasik yaitu ceramah dan belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Salah satu pentingnya penggunaan media adalah dapat mengubah sikap pasif siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti kegiatan

pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media dirasa sangat perlu diterapkan dalam pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centre).

Berkaitan dengan rendahnya motivasi belajar siswa, guru dapat menggunakan beberapa media pembelajaran yang menjadikan siswa aktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media yang digunakan dapat berupa media cetak, audio ataupun audiovisual. Kegunaan media pembelajaran itu, antara lain adalah 1) mampu mengatasi kesulitan-kesulitan dan memperjelas materi pelajaran yang sulit, 2) mampu mempermudah pemahaman dan menjadikan pelajaran lebih hidup dan menarik, 3) merangsang anak untuk bekerja dan menggerakkan naluri kecintaan menelaah (belajar) dan menimbulkan kemauan keras untuk mempelajari sesuatu, 4) membantu pembentukan watak peserta didik, melatih, memperluas perasaan dan kecepatan dalam belajar[7]. Penggunaan media cetak berupa poster atau charta mulai ditinggalkan karena belum optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran yang didesain oleh guru juga harus memperhatikan aspek perkembangan anak.

Media pembelajaran cetak dikombinasikan dengan permainan sederhana dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta dapat memotivasi siswa dalam belajar. Salah satu bentuk permainan sederhana yang sangat familiar diusia anak-anak sekolah dasar adalah permainan ludo. Ludo merupakan sebuah permainan berbantuan dadu dan pion kecil yang dimainkan oleh dua sampai empat orang[8]. Media pembelajaran dalam pelajaran matematika dapat dirancang dengan berorientasi pada permainan ludo ini. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Sasmita, permainan ludo word game terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa[9]. Permainan ludo yang dikembangkan berbasis permainan kata dan dimainkan oleh empat kelompok siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo untuk Meningkatkan Motivasi dan Kompetensi Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Tinjauan pustaka tidak lebih dari 1000 kata dengan mengemukakan <i>state of the art</i> dalam bidang yang diteliti. Bagan dapat dibuat dalam bentuk JPG/PNG yang kemudian disisipkan dalam isian ini. Sumber pustaka/referensi primer yang relevan dan dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah dan/atau paten yang terkini. Disarankan penggunaan sumber pustaka 10 tahun terakhir.

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Motivasi Belajar

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan[10]. Dengan pengertian ini, dapat dikatakan bahwa motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi pada diri manusia yang kemudian memandunya untuk bertindak atau melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar (dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu) yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai[2].

Motivasi merupakan unsur penting dalam kegiatan belajar dan pembelajaran, tanpa adanya motivasi yang tinggi, siswa akan mengalami kesulitan belajar karena sikap masa bodohnya. Macam-macam motivasi belajar:

1. Motivasi Intrinsik

Jenis motivasi ini timbul dari dalam diri individu sendiri tanpa ada paksaan dorongan orang lain. Motivasi ini sering disebut “motivasi murni”, atau motivasi yang sebenarnya, yang timbul dari siswa, misalnya keinginan untuk mendapatkan keterampilan tertentu, mengembangkan sikap untuk berhasil, dan sebagainya.

2. Motivasi Ekstrinsik

Jenis motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain sehingga dengan keadaan demikian siswa mau melakukan sesuatu. Motivasi ekstrinsik diperlukan di sekolah sebab pembelajaran di sekolah tidak semuanya menarik minat, atau sesuai dengan kebutuhan siswa. Kalau keadaan ini, siswa bersangkutan perlu dimotivasi agar belajar. Guru berusaha membangkitkan motivasi belajar siswa sesuai dengan keadaan siswa itu sendiri[2].

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Menurut Edgar Dale, dalam dunia pendidikan, penggunaan *media pembelajaran* seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman, yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan “audio-visual”[11].

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya: Media Visual (grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik), Media Audial (radio, tape recorder, laboratorium bahasa, dan sejenisnya), Projected still media (*slide; over head proyektor (OHP), in focus* dan sejenisnya), Projected motion media (film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya). Pada hakikatnya bukan media pembelajaran itu sendiri yang menentukan hasil belajar. Ternyata keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian, dalam memilih dan menggunakan media perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut mampu disampaikan dalam media pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Media memiliki manfaat sebagai berikut: (1) Memperbesar perhatian siswa, (2) Membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna serta meningkatkan pemahaman siswa akan sebuah materi, (3) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, (4) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar (12).

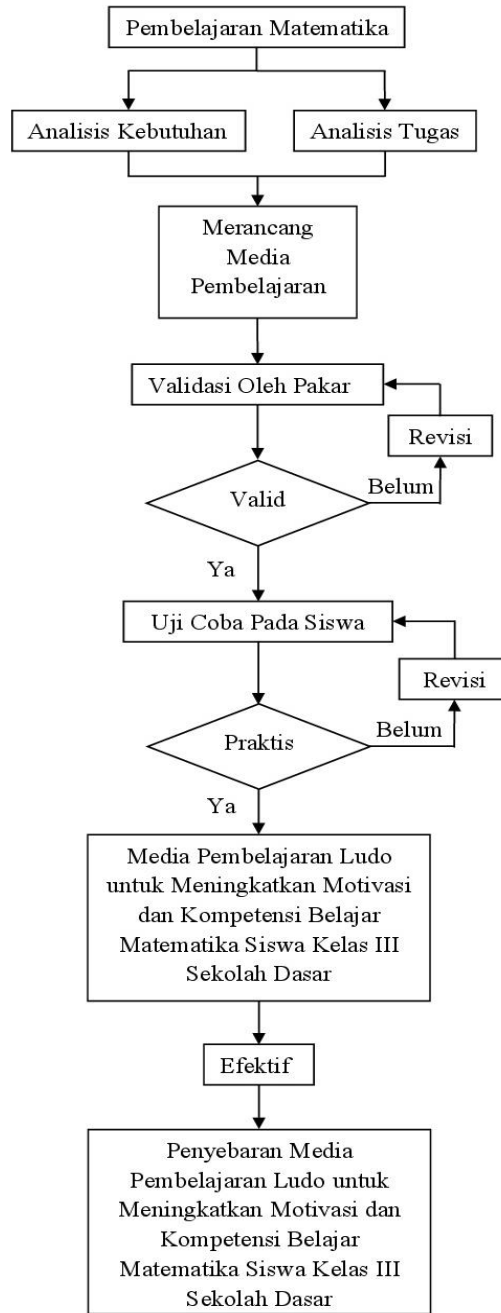
1.3 Ludo dalam Pembelajaran Matematika

Permainan LUDO merupakan salah satu permainan tradisional, dimana dalam permainan ini diikuti oleh dua sampai empat orang serta diharapkan memiliki strategi yang baik dalam

memenangkan pertandingan. Pemenang dalam pertandingan ini adalah mereka yang lebih dahulu memasukkan pionnya kedalam kotak “home”. Permainan ludo berasal dari permainan tradisional India bernama Pachisi yang artinya “25” dan ludo diperkirakan telah dimainkan sejak abad ke-6 di wilayah Asia bagian selatan [9].

Meski konsep game ini berasal dari India, namun nama ludo berasal dari bahasa latin yang artinya “saya bermain”. Konsep permainan ludo saat ini masih mirip dengan Pachisi, namun lebih disederhanakan. Kelebihan Permainan Ludo ditinjau dari berbagai aspek: Kognitif (kemampuan mengetahui dan mengingat), Motorik (kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki), Logika (kemampuan berpikir secara tepat dan teratur), Emosional/Sosial (kemampuan merasakan dan menjalin hubungan interpersonal), Kreatif/Imajinatif (kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks), Visual (kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek).

Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, berupa ludo yang dimodifikasi namun tidak merubah konsep permainan ludo yang ada di masyarakat. Media ludo ini menyebabkan siswa terbagi menjadi 4 kelompok. Satu orang peserta perwakilan dari masing-masing kelompok diutus sebagai ketua regu dan sekaligus pelempar dadu. Kotak yang menjadi jalan peserta ludo akan dibagi menjadi tiga kategori warna, yaitu kotak berwarna pink (berarti pemain berada di posisi aman), kotak berwarna biru berarti peserta dapat memilih untuk mengambil kartu atau tetap berdiri di tempat yang sama. Kartu yang berwarna biru tersebut berisi pertanyaan, jika siswa menjawab benar maka akan maju beberapa langkah sedangkan jika salah maka akan mundur beberapa langkah pula. Kotak ketiga berwarna ungu, siapapun yang berdiri di kotak berwarna ungu, maka ia wajib menjawab pertanyaan dengan konsekuensi yang sama dengan kotak berwarna biru. Permainan ini akan dimenangkan oleh peserta yang paling dahulu sampai pada kotak “home”.



Metode atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan ditulis tidak melebihi 600 kata. Bagian ini dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Bagan penelitian harus dibuat secara utuh dengan penahapan yang jelas, mulai dari awal bagaimana proses dan luarannya, dan indikator capaian yang ditargetkan. Di bagian ini harus juga mengisi tugas masing-masing anggota pengurus sesuai tahapan penelitian yang diusulkan.

METODE

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitiannya adalah pengembangan media pembelajaran ludo. Model pengembangan yang dipilih adalah model 4D (define, design, develop, dessiminate).

3.2 Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 17 VII Koto Sungai Sarik (Februari-April 2019). Sampelnya adalah siswa kelas III SD semester genap tahun ajaran 2018/2019.

3.3 Prosedur pengembangan

Media pembelajaran ludo akan melewati empat tahap pengembangan berdasarkan model 4D, yaitu:

1. Define

Analisis awal dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Kegiatannya berupa observasi dan wawancara guru. Pada tahap ini juga dilakukan analisis kebutuhan mengenai media yang dibutuhkan guru dalam mengajar matematika.

2. Design

Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap: hasil wawancara, observasi, analisis kebutuhan awal. Kemudian dibuat rancangan media pembelajaran yang cocok untuk mengatasi permasalahan (produk awal). Produk awal tersebut kemudian divalidasi oleh beberapa orang ahli, di uji kepraktisan dan keefektifannya. Perancangan instrument juga dilakukan untuk menilai kevalidan, kepraktisan serta keefektifan produk.

3. Develop

Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran ludo akan diuji validitas, praktikalitas dan efektifitasnya. Untuk menguji kevalidannya, produk dinilai oleh para ahli dalam bidang: materi, media dan bahasa. Pada tahap validitas, masukan dan saran-saran dari para ahli dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas produk. Setelah validator menyatakan produk benar-benar valid, maka dilanjutkan pada uji praktikalitas dan efektifitas. Uji praktikalitas merupakan fase pengujian kepraktisan penggunaan media pembelajaran ludo menurut guru dan siswa dan direncanakan akan berkesinambungan dengan uji efektifitas. Media pembelajaran ludo dikatakan efektif

apabila data kompetensi belajar siswa mengalami perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan.

4. Dessiminate

Pada tahap penyebaran ini, produk yang telah teruji kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya, siap untuk disebarluaskan dengan cara menyertakan hasil penelitian ini pada konferensi internasional atau prosiding internasional.

3.4 Instrumen Penelitian

Berdasarkan model pengembangan yang dipilih, instrument penelitian yang akan digunakan pada setiap tahapnya adalah sebagai berikut:

1. Define : lembar observasi dan wawancara.
2. Design : sket prototype lengkap dengan buku petunjuk guru dan siswa.
3. Develop : uji kevalidan produk berupa angket validasi, uji kepraktisan berupa angket praktikalitas guru dan siswa, serta uji efektifitas menggunakan hasil penilaian kompetensi belajar matematika siswa.
4. Dessiminate: produk disebarluaskan. Masukan dari peserta conference digunakan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran ludo.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan setelah lembaran validasi dan angket praktikalitas disebarkan adalah sebagai berikut.

a. Analisis Validitas

Penskoran kategori menggunakan skala likert 1-5, dengan ketentuan seperti Tabel 1[8].

Tabel 1. Penskoran Menggunakan Skala Likert

Skor	Kategori	Persentasi Ketercapaian
		Indikator
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	0-20
2	Tidak Setuju (TS)	21-40
3	Ragu-ragu	41-60
4	Setuju (S)	61-80
5	SangatSetuju (SS)	81-100

Penghitungan data nilai akhir hasil validasi menggunakan Persamaan 1:

$$V = \frac{X}{Y} \times 100 \% \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

V = nilai validitas

X = skor yang diperoleh

Y = skor maksimum

Sedangkan kriteria validitas ditetapkan berdasarkan Tabel 2[8].

Tabel 2. Kategori Validitas Perangkat Pembelajaran

Interval (%)	Kategori
0 – 20	Tidak valid
21 – 40	Kurang valid
41 – 60	Cukup valid
61 – 80	Valid
81 – 100	Sangat valid

b. Analisis Data Praktikalitas

Analisis ini diperoleh dari angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran ludo yang dikembangkan. Teknik analisis datanya menggunakan Persamaan (2)[13]:

$$P = \frac{X}{Y} \times 100 \% \dots\dots\dots (2)$$

Keterangan :

P = nilai praktikalitas

X = skor yang diperoleh

Y = skor maksimum

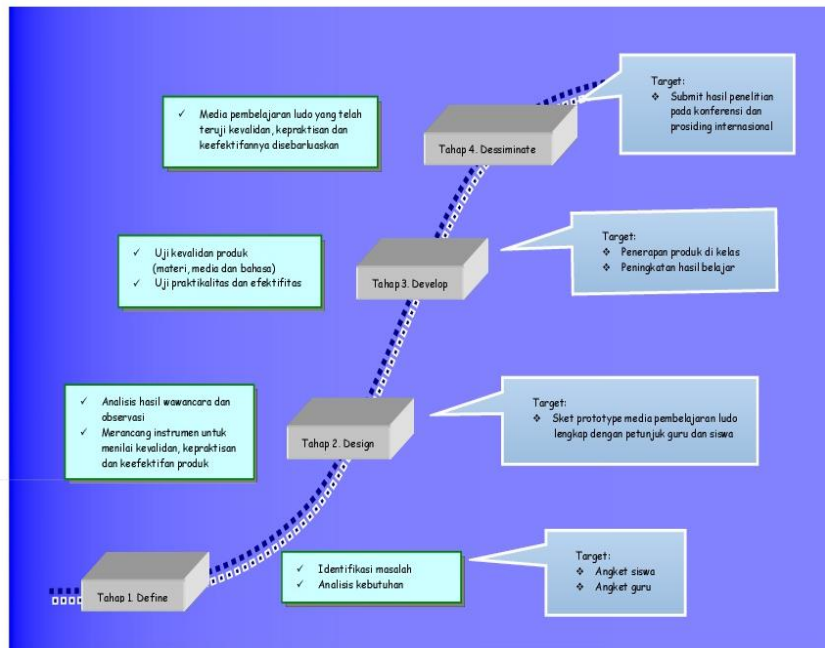
Kategori praktikalitas perangkat pembelajaran berdasarkan nilai kepraktisan yang diperoleh dapat diamati pada Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Praktikalitas Perangkat Pembelajaran

Interval (%)	Kategori
0 – 20	Tidak praktis
21 – 40	Kurang praktis
41 – 60	Cukup praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat praktis

c. Analisis Data Efektivitas

Untuk pengujian keefektifan produk, digunakan desain penelitian before and after. Sebuah produk dikatakan efektif jika menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan. Untuk itu, dalam pengujian efektifitas digunakan persamaan one sample t-test (uji t) menggunakan aplikasi SPSS versi 16.



Jadwal penelitian disusun dengan mengisi langsung tabel berikut dengan memperbolehkan penambahan baris sesuai banyaknya kegiatan.

JADWAL

No	Jenis Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Pembuatan Proposal	■											
2.	Pembuatan Produk		■	■	■								
3.	Validasi					■	■						
4.	Uji Coba							■	■	■			
5.	Pembuatan Laporan										■	■	■

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

DAFTAR PUSTAKA

1. Djaali. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
2. Sardiman, A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
3. Santrock, J. W. (2005). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
4. Wood, E, & Attfield, J. (2005). *Play, learning and the early childhood curriculum*, London, P.C.P.
5. Abbott, & Moylett, H. (1999). *Early Education Transformed*. New York: Falmer press.
6. Klein, T. P., Wirth, & D linas, k. (2003). *Play: children's context for development*. Young children, 58(3), 38-45.
7. Abu Bakar, Muhammad. 1981. *Pedoman Pendidikan dan Pengajaran*. Surabaya: Usaha Nasional.
8. Alvi, F dan Ahmed M. 2011. "Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and Its Variant Race Games". 2011 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG'11).
9. Sasmita. 2017. "Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018". E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Singaraja Indonesia Vol.8 No.2 Tahun 2017.
10. Hamalik, Oemar. 2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Antariksa.
11. Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
12. Zakirman & Hidayati. (2017). *Praktikalitas Media Video Dan Animasi Dalam Pembelajaran Fisika di SMP*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi, 06(1), 85-93, DOI: 10.24042/jpifalbiruni.v6i1.592
13. Riduwan. 2009. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.