

**PENGEMBANGAN MEDIA LUMI (LUDO EKONOMI) PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DAERAH
KELAS V DI MIN 2 MALANG SUMBERMANJING WETAN**

SKRIPSI

Oleh

YAHYA LUCKY TIRTOAJI

NIM. 200103110001



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

MALANG

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA LUMI (LUDO EKONOMI) PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DAERAH
KELAS V DI MIN 2 MALANG SUMBERMANJING WETAN**

SKRIPSI

Oleh

YAHYA LUCKY TIRTOAJI

NIM. 200103110001



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM**

MALANG

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA LUMI (LUDO EKONOMI) PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DAERAH
KELAS V DI MIN 2 MALANG SUMBERMANJING WETAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

YAHYA LUCKY TIRTOAJI

NIM. 200103110001



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM

MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama : Yahya Lucky Tirtoaji

NIM : 200103110001

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian Daerah Kelas V di MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan sepenuhnya, Skripsi dengan judul sebagaimana diatas disetujui untuk diajukan ke sidang ujian skripsi.

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 197604052008011018

Pembimbing,



Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I
NIP. 198712142015031003

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDI (LUDO EKONOMI) PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DAERAH
KELAS V DI MIN 2 MALANG, SUMBERMANJING WETAN**

SKRIPSI

Dipersembahkan dan disusun oleh





Yahya Lucky Tirtoaji (200103110001)

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 27 Juni 2024 dan dinyatakan

LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar strata satu

Sarjana Pendidikan (S, Pd)

Dosen Penguji	Tanda Tangan
Ketua Sidang Dr. Abd. Gafur, M. Ag NIP. 197304152005011004	
Anggota Penguji Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M. Pd NIP. 19910419201802012144	
Sekretaris Sidang Waluyo Satrio Adji, M. Pd.I NIP. 198712142015031003	
Pembimbing Waluyo Satrio Adji, M. Pd.I NIP. 198712142015031003	

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
IAIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd
NIP. 196504031998031002

LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Yahya Lucky Tirtoaji

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar)

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamualaikum Wr. Wb

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Yahya Lucky Tirtoaji

NIM : 200103110001

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian Daerah Kelas V di MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan.

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I
NIP. 198712142015031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yahya Lucky Tirtoaji

NIM : 20013110001

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian Daerah Kelas V di MIN 2 Malanag, Sumbermanjing Wetan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya Ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila di kemudian hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 1 Juni 2024
Hormat Saya



Yahya Lucky Tirtoaji
200103110001

LEMBAR MOTTO

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ ذَلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِن رِّزْقِهِ وَإِلَيْهِ النُّشُورُ

Artinya: "Dialah yang menjadikan bumi untuk kamu yang mudah dijelajahi, maka jelajahi lah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan."

(QS. Al-Mulk 67: Ayat 15)

إِنَّا فَتَحْنَا لَكَ فَتْحًا مُّبِينًا

"Sungguh, Kami telah memberikan kepadamu kemenangan yang nyata,"

(QS. Al-Fath 48: Ayat 1)

The birds of the same feather flock together

(Orang baik akan selalu berkumpul dengan orang yang baik pula)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Ayah dan Ibu, Harsono Pakih dan Muslimah
- Adikku, Syakirah Alhasilah
- Dosen pembimbing, Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I
- Seluruh Dosen PGMI UIN Malang
- Teman-teman PGMI angkatan 2020

Yang selalu menjadi motivator dalam kehidupan penulis, serta tidak bosan memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian Daerah Kelas V di MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan” dengan lancar. Sholawat serta salam kami haturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi tauladan bagi umat manusia. Nabi yang membawa umat islam dari jaman kegelapan (*Jahiliyah*) menuju jalan yang terang benderang yakni (*Addinul Islam wal Iman*). Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M. Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Abdul Gafur, M. Pd selaku dosen wali yang telah sabar dan tegas membimbing selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I selaku dosen pembimbing yang telah sabar, tulus, dan ikhlas dalam membimbing, memberi masukan, dan arahan dari awal hingga akhir.

6. Maryam Faizah, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada penulis.
7. Seluruh Dosen pengajar Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
8. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu peneliti dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
9. Galih Puji Mulyoto, M. Pd selaku validator ahli media dan Nuril Nuzulia, M. Pd selaku validator ahli materi yang memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan penulis.
10. Indah Nur Fitriani, M. Pd dan seluruh Bapak/Ibu Guru MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan tahun ajaran 2023/2024
11. Ayah Harsono Pakih, Ibu Muslimah, Adik Syakirah Alhasilah sebagai keluarga besar peneliti yang telah memberikan dukungan terbesar dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
12. Seluruh teman-teman kontrakan Ayang yaitu Ayus, Anung, Kholil, Riki, Achmad, Rifky, Ridho, Muafi, Jaya yang telah membantu peneliti dalam mengerjakan penelitian skripsi ini dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Robihatun Nisa sebagai perempuan spesial yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan pada saat proses penyelesaian skripsi ini.
14. Seluruh keluarga besar PGMI angkatan 2020 atas kebersamaan dan kenangan indah yang akan selalu dikenang.

15. Diri sendiri yang telah mau berproses untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Terima kasih karena kuat dalam menghadapi segala hal yang telah dilalui.
16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis juga belajar banyak hal mulai

Jauh dari kesempurnaan, penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian skripsi ini menjadi khazanah yang baik bagi penulis maupun bagi pembaca.

Malang, Mei 2024

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	Dl	ن	=	K
ح	=	H	ط	=	Th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	Zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	`	ء	=	`
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُو = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING	iii
LEMBAR MOTTO	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
ملخص.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Pengembangan.....	8
E. Asumsi dan Keterbatasan	10
F. Spesifikasi Produk	11
G. Orisinalitas Pengembangan	11
H. Definisi Istilah	14
I. Sistematika Penulisan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori	16
1. Media Pembelajaran Ludo	16
2. Pembelajaran IPAS	20
B. Perspektif Teori dalam Islam	23
C. Kerangka Berpikir.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	26

A. Jenis dan Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Uji Produk	31
D. Jenis Data	33
E. Instrumen Pengumpulan Data	33
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PROSES PENGEMBANGAN	45
A. Proses Pengembangan	45
B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk.....	50
C. Revisi Produk	55
BAB V PEMBAHASAN	57
A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan	57
B. Pembahasan Proses Pengembangan dan Hasil Validasi	59
BAB VI PENUTUP	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian	12
Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir.....	25
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Observasi Awal	34
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Pembelajaran.....	36
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Pembelajaran.....	39
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa	40
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan	43
Tabel 3. 7 Kriteria Respon Siswa.....	44
Tabel 4. 1 Hasil Validitas Ahli Media	50
Tabel 4. 2 Hasil Validitas Ahli Materi	51
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Pembelajaran	53
Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Kelompok.....	55
Tabel 4. 5 Revisi Produk.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bentuk Permainan Ludo.....	19
Gambar 3. 1 Tahapan Pendekatan Borg and Gall	27
Gambar 3. 2 Enam Tahapan Pendekatan Pengembangan Borg & Gall.....	28
Gambar 4. 1 Tahap awal modifikasi arena LUMI	46
Gambar 4. 2 Pemberian warna dan kotak bidak pada media LUMI.....	46
Gambar 4. 3 Background media LUMI	47
Gambar 4. 4 Style font media LUMI	47
Gambar 4. 5 Penempelan background dan style font media LUMI.....	47
Gambar 4. 6 Penomoran setiap kotak media LUMI	48
Gambar 4. 7 Memasukkan gambar pada setiap kotak media LUMI.....	48
Gambar 4. 8 Media LUMI (Ludo Ekonomi).....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pra-penelitian, Observasi, dan Wawancara.....	71
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	77
Lampiran 3 Surat Validasi Media	78
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media	79
Lampiran 5 Surat Validasi Materi.....	83
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	88
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	89
Lampiran 8 Hasil Evaluasi Siswa	93
Lampiran 9 Hasil Respon Siswa	94
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian	97
Lampiran 11 Biodata Mahasiswa.....	99

ABSTRAK

Tirtoaji, Yahya Lucky. 2024. Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) pada Materi Kondisi Perekonomian Daerah Kelas V MIN 2 Malang. Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I

Kata Kunci: Penelitian dan Pengembangan, Media Pembelajaran, LUMI, IPAS, Kondisi Perekonomian Daerah

Penelitian ini bermula dari peranan guru yang kurang maksimal pada proses pembelajaran. Guru berperan sebagai motivator, sekaligus fasilitator bagi siswa di kelas. Kurang maksimalnya penerapan media pembelajaran menyebabkan siswa cenderung merasa bosan dan mengobrol dengan teman sebayanya. Media pembelajaran memiliki peranan penting untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Guru yang dapat menggunakan media pembelajaran dengan tepat, maka akan membantu proses pemahaman siswa terhadap konsep dan isi materi pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) yang dapat menarik atensi siswa pada proses pembelajaran, sehingga dapat membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Tujuan penelitian pengembangan ini antara lain untuk menjelaskan prosedur pengembangan media, mengetahui kevalidan media, dan respon siswa, sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas V MIN 2 Malang dalam memahami materi kondisi perekonomian daerah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pendekatan Borg and Gall 10 tahapan yang telah dimodifikasi menjadi 6 tahapan. Subjek penelitian ini adalah 24 siswa kelas V MIN 2 Malang. Teknik Pengumpulan data penelitian ini yaitu menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran berbasis konvensional yang diberi nama "LUMI" (Ludo Ekonomi). Adapun hasil dari validasi media pembelajaran senilai 96%, validasi materi pembelajaran 90%, dan validasi ahli pembelajaran 94%. Selain itu, media LUMI (Ludo Ekonomi) juga dikategorikan sebagai media yang sangat positif atau menarik berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 88,41%. Berdasarkan pernyataan diatas, hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) yang berisikan materi kondisi perekonomian daerah ini sangat valid dan sangat positif atau menarik untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas V MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan.

ABSTRACT

Tirtoaji, Yahya Lucky. 2024. Development of LUMI (Economic Ludo) Media on the Material of Regional Economic Conditions Class V MIN 2 Malang. Thesis. Elementary School Teacher Education, Faculty of Educational Sciences and Teaching. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor: Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I

Keywords: Research and Development, Learning Media, LUMI, IPAS, Regional Economic Conditions

This research stems from the less than optimal role of the teacher in the learning process. The teacher acts as a motivator, as well as a facilitator for students in the classroom. The lack of maximum application of learning media causes students to tend to feel bored and chat with their peers. Learning media has an important role to help teachers and students in the learning process. Teachers who can use learning media appropriately will help students' understanding of the concepts and content of learning materials in the classroom. Therefore, researchers developed LUMI (Ludo Ekonomi) learning media that can attract student attention to the learning process, so that it can help teachers and students achieve the expected learning objectives.

The objectives of this development research include explaining media development procedures, knowing the validity of the media, and student responses, so that it is expected to help the learning process of fifth grade students of MIN 2 Malang in understanding the material on regional economic conditions. This research uses the type of Research and Development (R&D) research by applying the 10-stage Borg and Gall approach model which has been modified into 6 stages. The subjects of this research were 24 fifth grade students of MIN 2 Malang. The data collection technique of this research is using observation, interview, questionnaire, and documentation. Data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques.

The results of this study are in the form of conventional-based learning media products named "LUMI" (Ludo Ekonomi). The results of learning media validation were 96%, learning material validation was 90%, and learning expert validation was 94%. In addition, LUMI (Ludo Ekonomi) media is also categorized as very positive or interesting media based on the results of the student response questionnaire which is 88.41%. Based on the validation results and the results of field trials, it can be concluded that the LUMI (Ludo Ekonomi) learning media containing material on regional economic conditions is very valid and very positive or interesting to be tested as IPAS learning media in class V MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan.

ملخص

تيرتواجي، يحيى لآكي. ٢٠٢٤. تطوير وسائط التعلم الاقتصادي للودو الاقتصادي على مادة الظروف الاقتصادية في المدارس الابتدائية العامة في مقاطعتين في مالانج. الأطروحة. برنامج دراسة إعداد المعلمين، كلية التربية وعلوم الكيغوروان. جامعة مولانا مالك بن إبراهيم مالانج الإسلامية الحكومية. المشرف: والويو ساتريو أدجي.

الكلمات الدالة: التنمية، وسائط التعلم، اللودو الاقتصادي، العلوم الطبيعية والاجتماعية، الظروف الاقتصادية الإقليمية

ينبع هذا البحث من الدور الأقل من الأمتل للمعلم في عملية التعلم. حيث يعمل المعلم كمحفز وميسر للطلاب في الفصل الدراسي. يؤدي عدم تطبيق وسائط التعلم بأقصى قدر ممكن إلى شعور الطلاب بالملل والدردشة مع أقرانهم. لوسائط التعلم دور مهم في مساعدة المعلمين والطلاب في عملية التعلم. فالمعلمون الذين يستطيعون استخدام وسائط التعلم بشكل مناسب سيساعدون الطلاب على فهم مفاهيم ومحتوى المواد التعليمية في الفصل الدراسي. لذلك، قام الباحثون بتطوير وسائط تعلم لومي، لودو إيكونومي التي يمكن أن تجذب انتباه الطلاب إلى عملية التعلم، بحيث يمكن أن تساعد المعلمين والطلاب على تحقيق أهداف التعلم المتوقعة.

وتتضمن أهداف هذا البحث التطويري شرح إجراءات تطوير الوسائط، ومعرفة مدى صلاحية الوسائط، واستجابات الطلاب، بحيث يتوقع أن يساعد في عملية التعلم لطلاب الصف الخامس في مدرسة ابتدائية 2 مالانج في فهم المادة الخاصة بالأوضاع الاقتصادية الإقليمية. يستخدم هذا البحث نوع البحث والتطوير من خلال تطبيق نموذج منهج بورغ وجال المكون من 10 مراحل والذي تم تعديله إلى 6 مراحل. كان المشاركون في هذا البحث 24 طالبًا من طلاب الصف الخامس في مدرسة ابتدائية 2 مالانج. استخدمت تقنية جمع البيانات في هذا البحث باستخدام الملاحظة والمقابلة والاستبيان والتوثيق. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والنوعي.

وكانت نتائج هذه الدراسة في شكل منتجات وسائط التعلم التقليدية القائمة على وسائل الإعلام التقليدية المسماة لودو إيكونومي. وبلغت نتائج التحقق من صحة وسائط التعلم 96%، وبلغت نسبة التحقق من صحة المواد التعليمية 90%، وبلغت نسبة التحقق من صحة خبرير التعلم 94%. بالإضافة إلى ذلك، صُنفت هذه الوسائط 88.41% أيضًا كوسائط إيجابية جدًا أو مثيرة للاهتمام بناءً على نتائج استبيان استجابة الطلاب التي بلغت 88.41.

استنادًا إلى نتائج التحقق من الصحة ونتائج التجارب الميدانية، يمكن استنتاج أن وسائط التعلم لودو إيكونومي التي تحتوي على مواد عن حالة الاقتصاد الإقليمي صالحة جدًا وإيجابية جدًا أو مثيرة للاهتمام ليتم اختبارها كوسيلة لتعلم العلوم الطبيعية والعلوم الاجتماعية في الصف الخامس مدرسة ابتدائية 2 مالانج، سوميرمانجينغ وبيتان.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merdeka di tingkat pendidikan dasar adalah kurikulum yang memberikan “Kemerdekaan” kepada pelaksana pendidikan, terutama kepada kepala sekolah dan guru untuk merencanakan, menetapkan, dan melaksanakan kurikulum berdasarkan kondisi dan karakteristik siswa di sekolah.¹ Kurikulum merdeka diawali dengan empat strategi baru, yakni (1) Merubah USBN (Ujian Sekolah Berstandar Nasional) menjadi asesmen untuk dilakukan oleh masing-masing sekolah, (2) Merubah UN (Ujian Nasional) menjadi AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) dan survey karakter yang terfokus pada literasi, numerasi, dan karakter, (3) Penyesuaian RPP menjadi lebih sederhana, dengan inti meliputi tujuan pembelajaran, kegiatan, dan asesmen pembelajaran, (4) Kebijakan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) yang lebih fleksibel.² Kurikulum merdeka membebaskan guru dalam memilih sendiri, membuat, dan memodifikasi materi yang esensial berdasarkan latar belakang, karakteristik, serta kebutuhan siswa.³ Kelebihan kurikulum merdeka terfokus pada materi yang mendasar dan menyesuaikan

¹ Dewi Rahmadayanti and Agung Hartoyo, “Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7174–87, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>.

² Kemendikbudristek BSKAP, *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidid, Kemendikbudristek, 2022.*

³ Suri Wahyuni Nasution, “Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar,” *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 135–42, <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>.

siswa pada fasenya, sehingga dapat memberikan pembelajaran bermakna dan menyenangkan.⁴

Kebijakan kurikulum merdeka yang menarik dari kurikulum sebelumnya adalah memadukan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).⁵ IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial) membahas makhluk hidup dan benda mati disekitarnya, serta membahas keseharian manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.⁶ IPAS memberikan pengetahuan yang cukup relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang tidak terlepas dari interaksi sosial dan lingkungan makhluk hidup disekitarnya.

Mata pelajaran IPAS yang relevan dalam kehidupan sehari-hari terletak pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS adalah perpaduan antara beberapa disiplin ilmu lain seperti geografi atau dengan muatan isi IPA, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi, sedangkan muatan IPA pada mata pelajaran IPAS belum tentu mengandung muatan Ilmu Pengetahuan Sosial atau (IPS).⁷ Pembelajaran dengan muatan IPS di sekolah dasar memusatkan pada penerapan pengalaman belajar siswa secara langsung

⁴ Ayu Nanda. I Made Ari Winangun Septiana, "Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ipas Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar," *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2023): 43–54.

⁵ Rini Budiwati et al., "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi," *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 523–34, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>.

⁶ Nurul Saadah Agustina et al., "Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9180–87.

⁷ Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar," *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020): 91, <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

melalui proses dan interaksi sosial. Jadi konsep dan prinsip dasar IPS harus dilakukan melalui aktivitas sehari-hari siswa untuk mempermudah dalam menangkap dan menata konsep.⁸ Hal ini berkaitan dengan teori Jean Piaget bahwa umumnya anak di fase operasional konkret umur 7-11 tahun mampu melakukan segala jenis tugas konkret dengan mengembangkan tiga cara berpikir, yakni menandai sesuatu, mengingkari sesuatu, dan mencari tahu hubungan timbal balik antar beberapa hal, sehingga akan lebih mudah dan efektif ketika siswa mengalami dan mempraktikkan pembelajaran secara langsung dan nyata.⁹

Contoh muatan materi IPS yang mewajibkan siswa memahami secara langsung adalah materi kondisi perekonomian daerah kelas V bab 7. Materi tersebut merupakan materi tentang kegiatan sehari-hari masyarakat di daerah dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan cara bekerja, beternak, berlayar, dan kegiatan yang berhubungan dengan jual beli.¹⁰ Dalam mempelajari materi tidak cukup hanya menggunakan bahan ajar atau buku, diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang bersifat manipulatif sebagai sarana penyampaian isi materi, sehingga dapat meminimalisir batas antara ruang dan waktu, serta memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi keterbatasan

⁸ Dayang N. C Rachman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah," no. December (2021): 143.

⁹ Ridho Agung Juwantara, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika," *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019): 27, <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.

¹⁰ Zaeni Sdn et al., "Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Materi Aktivitas Ekonomi Yang Berkaitan Dengan Sumber Daya Alam Dan Potensi Didaerahnya Dengan Model Student Facilitator And Explaining Siswa Kelas IV Semester II SDN Karang Tengah Kec . " 4, no. 1 (2020): 208–13.

inderawi.¹¹ Adapun sifat manipulatif yakni memanipulasi objek dengan tujuan memudahkan siswa dalam memahami objek tanpa harus mendatangkan objek asli karena keterbatasan ruang dan waktu.¹²

Media pembelajaran adalah setiap benda atau semua hal yang dapat berperan untuk menyalurkan informasi dan isi materi pembelajaran oleh guru kepada siswa.¹³ Media pembelajaran secara umum terdiri dari 3 macam, yakni (1) media visual meliputi foto, gambar, cetakan, bingkai, dll, (2) media auditif meliputi radio, telepon, *cassete*, dan piringan audio, (3) media audio visual meliputi film suara, TV, dll.¹⁴ Media pembelajaran yang baik harus dapat menimbulkan ketertarikan atau minat belajar siswa, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa dampak positif terhadap psikologis siswa. Adapun indikator dari minat belajar siswa dapat diketahui melalui: (1) Perasaan senang, (2) Ketertarikan siswa pada materi, (3) Aktif bertanya dalam proses pembelajaran, dan (4) Partisipasi siswa dalam belajar. Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, setidaknya media harus dihadirkan guru untuk sarana penyampaian informasi atau pesan dalam materi ajar kepada siswa.¹⁵

¹¹ M.Pdf Drs. Arief Sidharta, "Media Pembelajaran," *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1 (2015): 1–29.

¹² Sufri Mashuri, "Media Pembelajaran Matematika," 2019, 6–11.

¹³ Lastrijanah Lastrijanah, Teguh Prasetyo, and Annisa Mawardini, "Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2017): 87, <https://doi.org/10.30997/dt.v4i2.895>.

¹⁴ Fina Nabilah Layaliya, Haryadi Haryadi, and Nas Haryati Setyaningsih, "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka)," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 6, no. 2 (2021): 81–84, <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>.

¹⁵ Arsyad Arsyad and Salahudin Salahudin, "Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai)," *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 16, no. 2 (2018): 179–90, <https://doi.org/10.32729/edukasi.v16i2.476>.

Media pembelajaran dapat dilakukan melalui permainan atau *games*.¹⁶ Program permainan dirancang agar dapat menarik dan memotivasi minat belajar siswa, meningkatkan pengetahuan, serta keterampilan dengan cara belajar dan bermain. Contoh permainan yang dapat dipilih sebagai sarana atau media dalam proses pembelajaran adalah ludo. Ludo merupakan tradisional yang berasal dari India, permainan ini dilakukan oleh 2-4 orang dengan memindahkan 4 bidak pion sampai garis *finish* menggunakan dadu.¹⁷ Permainan ludo yang telah di modifikasi sebelumnya dapat digunakan sebagai media untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Ludo sangat mudah dimainkan dan juga menarik untuk dapat menimbulkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan *fun learning*.¹⁸

Pernyataan di atas didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan untuk membuktikan media pembelajaran ludo efektif digunakan dalam proses pembelajaran, sebagaimana berikut:

1. Penelitian oleh Aprilia Fajar, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema “Selalu Berhemat Energi” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tlogosari Kulon” pada tahun 2019. Penelitian ini menunjukkan hasil persentase minat atau ketertarikan sebesar 99,07% dari tanggapan siswa.

¹⁶ Mishbah Ulhusna, Sri Diana Putri, and Zakirman Zakirman, “Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika,” *International Journal of Elementary Education* 4, no. 2 (2020): 130, <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>.

¹⁷ Agit Darojatil Izzaty, Sunanah, and Meiliana Nurfitriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja,” *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 17, no. 1 (2021): 33–41, <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>.

¹⁸ Hidayat Supriatna, “Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS Di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat,” *Jimps* 8, no. 3 (2023): 123–36.

2. Penelitian oleh Syifa Aulia dan Novanita Whindi yang berjudul “Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di SDS Muhammadiyah 24 Rawamanggun, Jakarta Timur” tahun 2021. Penelitian ini menunjukkan data respon siswa terhadap produk sebesar 91,25% atau kategori sangat layak.
3. Penelitian oleh Agit Darojarti, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja” tahun 2021. Penelitian ini menunjukkan hasil uji coba yang dilakukan sebanyak 3 kali, uji coba satu dilakukan dengan 4 orang siswa, uji coba kelompok kecil sebanyak 8 siswa, dan uji coba kelompok besar sebanyak 18 siswa. Hasil perolehan nilai pretest adalah 72,5 dan posttest 85. Hal ini menunjukkan bahwa nilai posttest sesudah penerapan media ludo digunakan menunjukkan perubahan yang signifikan.
4. Penelitian oleh Arita Marini, dkk yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di SDN Paseban 18 Pagi” tahun 2023. Penelitian ini menunjukkan data kevalidan sebesar 90% dan respon siswa sebesar 92%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai validitas dan respon siswa pada penerapan media rumah ludo nusantara menunjukkan hasil persentase cukup baik. Bukti hasil penelitian sebelumnya diatas menguatkan prinsip peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran Ludo. Selain itu, hasil observasi dan wawancara pra-penelitian di MIN 2 Malang, dijelaskan bahwa media pegangan guru hanya berupa media cetak atau gambar dari buku. Pernyataan

ini dibuktikan dari hasil wawancara pada guru kelas V MIN 2 Malang Ibu Indah Nur Fitriani, S. Pd yang menyatakan hal sebagaimana berikut :

“Sekarang materi IPS itu jadi satu dengan IPA menjadi IPAS... Sementara materi masih kenampakan bumi setengah semester ini. Anak-anak saya perlihatkan contoh gambar untuk membayangkan materinya, dan media ludo yang Pak Aji akan kembangkan sementara ini belum pernah ada di madrasah. Anak-anak biasanya sambatnya bosan, terus minta games waktu pelajaran”

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti mengamati kebutuhan siswa bahwa dalam proses pembelajaran setidaknya terdapat inovasi media pembelajaran sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa pada materi pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memandang perlu adanya penelitian dan pengembangan media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti berniat mengembangkan media Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) pada mata pelajaran IPAS, materi kondisi perekonomian daerah Kelas V MIN 2 Malang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media LUMI (Ludo Ekonomi) pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah kelas V MIN 2 Malang?
2. Bagaimanakah uji validitas pengembangan media LUMI (Ludo Ekonomi) pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah kelas V MIN 2 Malang?

3. Bagaimanakah respon siswa terhadap media LUMI (Ludo Ekonomi) mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah kelas V MIN 2 Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media LUMI (Ludo Ekonomi) pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah MIN 2 Malang.
2. Untuk mengetahui hasil validitas pengembangan media LUMI (Ludo Ekonomi) pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah MIN 2 Malang.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media LUMI (Ludo Ekonomi) pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah MIN 2 Malang.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam hal pengembangan inovasi pembelajaran. Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan ini antara lain:

1. Manfaat teoritis

Peneliti ingin hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat digunakan sebagai sumber atau referensi pengetahuan pada penelitian dan pengembangan lain khususnya pada bidang media pembelajaran,

serta dapat menjadi acuan guru dalam pemilihan dan pengembangan media pembelajaran Ludo untuk siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi siswa

Peneliti ingin penggunaan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) dapat membantu siswa dalam belajar, memudahkan siswa untuk memahami isi materi, khususnya pada mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah.

b. Bagi guru

Penggunaan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan isi materi dengan kreatif dan menarik, serta menambah pengetahuan guru untuk terus memperbarui media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Lembaga

Media yang dikembangkan oleh peneliti dapat menjadi bahan ajar tambahan untuk guru di sekolah tempat penelitian.

d. Bagi peneliti

Peneliti ingin hasil dari penelitian dan pengembangan ini menjadi acuan dan penambah wawasan dalam inovasi pengembangan media pembelajaran berkelanjutan.

E. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Berikut asumsi yang menjadi landasan adanya penelitian dan pengembangan ini diantaranya sebagai berikut:

- a. Melalui penerapan media LUMI (Ludo Ekonomi) yang telah di desain semenarik mungkin oleh peneliti, siswa menjadi lebih tertarik dan minat untuk memperhatikan materi pembelajaran, khususnya pada pembelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah.
- b. Pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa, karena mampu untuk memahami konsep dan isi materi, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Siswa yang menjadi subjek penelitian mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media LUMI secara sungguh-sungguh.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut adalah keterbatasan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti sebagaimana berikut:

- a. Media LUMI (Ludo Ekonomi) yang dikembangkan hanya terpusat pada satu materi yakni kondisi perekonomian daerah kelas V MIN 2 Malang.
- b. Pengembangan media LUMI (Ludo Ekonomi) hanya sampai tahap ke-6 atau uji coba lapangan di sekolah, tidak sampai pada tahap produksi massal

F. Spesifikasi Produk

Media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media konvensional yang di desain dengan menggunakan aplikasi PC *Adobe Illustrator 2021* untuk kemudian dicetak menjadi banner.
2. Fokus pada mata pelajaran IPAS pada materi kondisi perekonomian daerah kelas V
3. Tampilan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) di desain dengan arena bermain berwarna merah, hijau, kuning, dan biru, gambar-gambar animasi yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta *background* gambar yang sesuai dengan isi materi pembelajaran.
4. Tampilan akhir media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) berbentuk cetak melalui banner dengan ukuran $1,5 m^2$.

G. Orisinalitas Pengembangan

Dalam upaya membuktikan orisinalitas penelitian dan pengembangan ini, peneliti telah menelaah beberapa penelitian sebelumnya untuk meminimalisir adanya kesamaan dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Selain itu peneliti juga mengidentifikasi dan menjelaskan beberapa perbedaan untuk membuktikan orisinalitas penelitian dan pengembangan yang dipaparkan sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1. 1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1.	Aprilia Nur Fajar Jihan, dkk. <i>“Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”</i> . 2019.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian 2. Fokus materi 3. Kurikulum pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerapkan jenis penelitian <i>R&D (Research and Development)</i> 2. Mengembangkan media pembelajaran Ludo (Konvensional) 3. Penelitian yang dilakukan tertuju pada siswa SD/MI 4. Model pengembangan (Borg and Gall) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dikembangkan menjadi media konvensional 2. Model pengembangan <i>Borg and Gall</i> 3. Fokus materi pada “Kondisi Perekonomian Daerah” 4. Diterapkan pada siswa kelas V MIN 2 Malang
2.	Syifa Aulia Nissa, dkk. <i>“Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”</i> . 2021.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian 2. Fokus kelas dan materi 3. Kurikulum pembelajaran 4. Model pengembangan ADDIE 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian <i>R&D (Research and Development)</i> 2. Mengembangkan media pembelajaran Ludo 3. Penelitian yang dilakukan tertuju 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dikembangkan menjadi media konvensional 2. Model pengembangan <i>Borg and Gall</i> 3. Fokus materi pada “Kondisi Perekonomian Daerah”

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
			pada siswa SD/MI	4. Diterapkan pada siswa kelas V MIN 2 Malang
3.	Agit Darojatil Izzaty, dkk. <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja”</i> . 2021.	1. Lokasi penelitian 2. Fokus materi 3. Kurikulum pembelajaran	1. Jenis penelitian pengembangan <i>R&D (Research and Development)</i> 2. Mengembangkan media pembelajaran Ludo 3. Penelitian yang dilakukan tertuju pada siswa SD/MI 4. Model Pengembangan (Borg and Gall)	1. Dikembangkan menjadi media konvensional 2. Model pengembangan <i>Borg and Gall</i> 3. Fokus materi pada “Kondisi Perekonomian Daerah” 4. Diterapkan pada siswa kelas V MIN 2 Malang
4	Arita Marini, dkk. <i>“Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran</i>	1. Lokasi penelitian 2. Fokus materi 3. Kurikulum pembelajaran 4. Model pengembangan ADDIE	1. Jenis penelitian pengembangan <i>R&D (Research and Development)</i> 2. Mengembangkan media pembelajaran Ludo	1. Dikembangkan menjadi media konvensional 2. Model pengembangan <i>Borg and Gall</i> 3. Fokus materi pada “Kondisi

No	Nama Peneliti dan Identitas Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
	<i>IPS di sekolah dasar</i> ". 2023.		3. Penelitian yang dilakukan tertuju pada siswa SD/MI	Perekonomian Daerah" Diterapkan pada siswa kelas V MIN 2 Malang

Berdasarkan uraian diatas, terdapat tabel perbedaan, kesamaan, dan orisinalitas yang dicantumkan peneliti dari beberapa penelitian sebelumnya. Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan terbaru dan belum pernah dilakukan sebelumnya.

H. Definisi Istilah

Sebagai upaya pencegahan kesalahan penafsiran kata atau kalimat, definisi istilah ini dibuat peneliti sebagaimana berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana alat yang digunakan guru untuk menstimulasi siswa dalam proses pembelajaran. Media disebut penting dalam ranah pendidikan karena dapat membantu guru dalam memaparkan materi dan memperjelas pemahaman siswa tentang suatu konsep dan isi materi.

2. LUMI (Ludo Ekonomi)

Ludo ekonomi yang dikembangkan sedikit berbeda dengan ludo pada umumnya, dimana ludo ini telah didesain sebelumnya, sehingga

segala bentuk dan cara bermain telah dirubah dengan menyesuaikan materi “Kondisi Perekonomian Daerah” pada mata pelajaran IPAS SD/MI.

3. Pembelajaran IPAS

IPAS adalah pembelajaran yang terdiri dari dua muatan pembelajaran, yakni IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang dijadikan satu atau terintegrasi di kebijakan kurikulum merdeka.

4. Materi Kondisi Perekonomian Daerah

Materi kondisi perekonomian daerah adalah muatan materi IPS yang berisi tentang kegiatan ekonomi atau jual beli di lingkungan sekitar siswa, serta seluruh kegiatan yang berhubungan dengan kebutuhan hidup manusia di lingkungan sekitarnya.

I. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian, maka perlu adanya sistematika penulisan mengenai tahapan pembahasan di setiap bab sebagaimana berikut;

BAB I Pendahuluan, memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, spesifikasi produk, orisinalitas produk.

BAB II Kajian Teori, memaparkan kajian teori yang sesuai dengan topik penelitian, pembahasan teori dari perspektif islam, dan kerangka berpikir peneliti.

BAB III Metode Penelitian, memaparkan jenis penelitian dan model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrument dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data yang akan dilakukan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pengembangan, memaparkan tentang proses pengembangan, penyajian, dan analisis data uji produk, serta revisi produk

BAB V Pembahasan, memaparkan pembahasan yang lebih rinci dari hasil penelitian dan pengembangan terkait dengan kajian produk yang dikembangkan

BAB VI Penutup, memaparkan hasil akhir kedalam bentuk kesimpulan dan saran

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Ludo

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti pengantar atau perantara. *Assosiation of Education Communication Technology* (AECT) menjelaskan bahwa media adalah keseluruhan bentuk baik *software* maupun *hardware* untuk digunakan sebagai perantara dalam menyalurkan isi pesan atau informasi.¹⁹ *National Education Technology* (NEA) menjelaskan media sebagai bermacam bentuk alat yang bersifat visual, audio, audio-visual dan manipulatif.²⁰

Media pada ranah pendidikan disebut dengan media pembelajaran, yang diartikan sebagai alat penghubung atau perantara dari informan (guru) kepada siswa dengan tujuan menstimulasi siswa agar termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran secara utuh dan bermakna.²¹ Gagne and Briggs menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menstimulus siswa oleh guru dalam proses transfer informasi atau isi materi pembelajaran.²²

¹⁹ Cecep Kusnandi Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020).

²⁰ Setria Utama Rizal et al., *Media Pembelajaran*, 2016.

²¹ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021.

²² Fifit Firmadani, "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi," *Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id*, 2020, 93–97.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dibuat sebagai penyalur informasi atau pesan kepada siswa. Media pembelajaran dapat disebut sebagai wadah dari informasi atau pesan, dan tujuan dari sebuah media adalah membantu siswa untuk menerima dan memahami informasi atau isi pesan materi yang disampaikan oleh guru.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan peranan penting dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan stimulus pada siswa untuk tertarik dan dapat mengikuti proses pembelajaran.²³

1) Fungsi Semantik

Media dapat dijadikan sebagai alat untuk memudahkan siswa dalam memaknai arti suatu kata atau istilah, serta keseluruhan teks yang terdapat pada materi pembelajaran.

2) Fungsi Manipulatif

Media digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta keterbatasan inderawi untuk dihadirkan di dalam kelas, sehingga perlu adanya replika atau tiruan untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

3) Fungsi Fiksatif

Media berfungsi untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang telah terjadi.

²³ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, and Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*, ed. Pipih Latifah (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).

4) Fungsi sosio-kultural

Dalam mengatasi hambatan penyampaian pesan pada setiap siswa yang memiliki budaya berbeda, media berperan untuk menyamakan pandangan dari setiap siswa yang berbeda pemahaman.

5) Fungsi psikologis

Media pembelajaran dapat menambah perkembangan psikomotorik, kognitif, dan sikap siswa.

c. Jenis Media Pembelajaran

Guru harus memahami karakteristik kebutuhan siswa, sehingga jenis dari media yang dipilih dan digunakan harus sesuai. Secara umum jenis media pembelajaran terbagi menjadi tiga, yakni:²⁴

1) Media Visual

Penggunaan media visual dapat dilakukan melalui elemen-elemen seperti gambar, grafik, video, dan elemen lain yang menggunakan indera pengelihatan dalam penerapannya.

2) Media Audio

Disebut sebagai media audio karena menyajikan materi atau informasi dalam bentuk suara atau bunyi. Media audio dapat berasal dari lagu, radio, dan pesan suara.

3) Media Audio-Visual

Media ini menggabungkan elemen suara (audio) dengan gambar bergerak untuk menyampaikan isi materi atau informasi pembelajaran. Sedikit berbeda, media ini dapat dilihat dengan indera

²⁴ Agus Prasetyo Kurniawan, M. Pd and Ahmad Lubab, M. Si, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014).

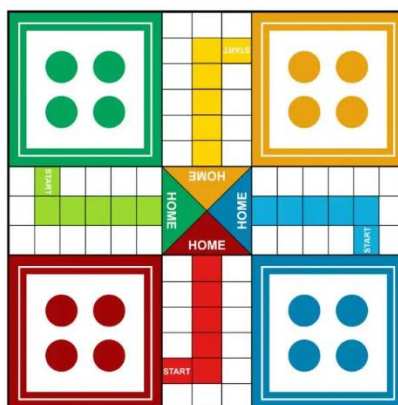
pengelihatannya dan pendengarannya. Contoh media audio-visual antara lain video, televisi, dan film.

d. Permainan Ludo

Ludo mirip dengan papan permainan bahasa Jerman dengan nama *game cross and circle*, mirip dengan permainan Amerika Parcheesi. Permainan tradisional asal India ini menggunakan papan seperti permainan “monopoli” dan “ular tangga” yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang. Setiap pemain berlomba untuk dapat dengan cepat mengirimkan 4 buah pion dari awal *start* ke bagian akhir atau *finish* permainan.²⁵

Permainan ludo dimainkan oleh 2-4 pemain dengan kewajiban mengatur strategi untuk menjalankan 4 bidak pion dengan melempar dadu sampai garis *finish*.²⁶ Permainan ludo terdiri dari selembar kertas atau papan besar dengan 4 buah kotak besar untuk markas, dan 72 kotak kecil untuk lintasan permainan.²⁷

Gambar 2. 1 Bentuk Permainan Ludo



²⁵ Marhadi, “Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume 7*, no. 2 (2019): 19–31.

²⁶ Desna Kore, Rosita Wondal, and Rita Samad, “Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud 2*, no. 1 (2020): 106–16, <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>.

²⁷ Chollif Rahma Febrina, “Cara Bermain Ludo,” *Orami.co.id*, n.d.

Tata cara bermain ludo adalah dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan, dengan minimal 2-4 pemain yang harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan bidak sampai garis *finish*. Pemenangnya adalah pemain yang semua bidaknya telah sampai di garis *finish*. Pada awal permainan, masing-masing bidak disusun sesuai dengan tempat dan warna yang sama pada kotak besar disudut papan. Untuk menggerakkan bidak dari rumah awal, setiap pemain harus mendapatkan hasil kocokan dadu dengan angka 6. Pemenang permainan ludo ditentukan dari siapa yang paling pertama meletakkan seluruh bidak pion pada garis *finish*.²⁸

Menurut Afrianti, dkk permainan ludo dapat membantu proses perkembangan anak, seperti 1) Melatih kemampuan motorik halus, 2) Melatih kesabaran dan ketelitian (emosional), 3) Membantu proses interaksi sosial sesama teman sebaya, 4) Menumbuhkan jiwa sportifitas, 5) Melatih kemampuan analisa (kognitif). Sedangkan manfaat permainan ludo adalah dapat melatih otak kiri dan kanan dengan baik, melatih emosional anak, dan melatih anak dalam bekerjasama.²⁹

2. Pembelajaran IPAS

a. Hakikat Pembelajaran IPAS di SD/MI

Kurikulum Merdeka mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS yang diajarkan di SD/MI pada

²⁸ Steffi Adam et al., "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam," *CBIS Journal* 3, no. 2 (2015): 78–90.

²⁹ Sulis Afrianti et al., "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo" 1, no. 1 (2018): 52–59.

hakikatnya adalah upaya yang dilakukan untuk membentuk kesadaran siswa terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Pembelajaran IPAS memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, menginvestigasi, dan mengembangkan pengetahuan terkait dengan lingkungan sekitarnya. Jadi pembelajaran IPAS sangat penting dilakukan untuk mempelajari fenomena alam dan proses interaksi sosial antar manusia.³⁰

b. Tujuan Pembelajaran IPAS di SD/MI

Dengan mempelajari IPAS, siswa dapat memahami dan mengimplementasikan materi yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan lain pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut;³¹

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga terpicu untuk mengkaji fenomena alam dan proses interaksi sosial di lingkungan sekitarnya.
- 2) Ikut serta dalam upaya memelihara, mengelola, dan melestarikan sumber daya alam dengan bijaksana.
- 3) Memahami diri sendiri, memahami bagaimana lingkungan sosial siswa berada, memaknai bagaimana kehidupan bermasyarakat dengan baik
- 4) Paham dan ikut berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan terkait dengan dirinya, dan lingkungan disekitarnya.

³⁰ Kebudayaan Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, “Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS),” 2022, 19.

³¹ Devi Suci Fajarwati, “Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan,” 2016, 1–23.

c. Pembelajaran IPS di SD/MI

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) disusun atas dasar realitas dan fenomena sosial yang berlandaskan pada cabang-cang ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi.³² Pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar memuat materi tentang manusia sebagai makhluk sosial dan hubungan timbal balik didalamnya. Berdasarkan penjelasan tersebut maka pembelajaran IPS di tingkat SD/MI merupakan proses belajar tentang bagaimana siswa dalam memahami konsep dan aspek kehidupan melalui interaksi sosial di lingkungan sekitarnya.³³

d. Materi Kondisi Perekonomian Daerah

Materi kondisi perekonomian daerah merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS kelas V bab 7 (Daerah Kebanganku) semester genap dengan muatan materi IPS. Pada bab 7 terdapat poin, antara lain; (a) Budaya Daerah, (b) Kondisi Perekonomian Daerah, (c) Produk Khas Daerah. Pada poin b difokuskan pada jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi daerah tempat tinggal siswa.

- 1) Jenis-jenis usaha
 - a) Usaha dagang
 - b) Usaha jasa

³² Eko Heri Widiastuti, "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran Ips," *Satya Widya* 33, no. 1 (2017): 29, <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i1.p29-36>.

³³ Dedi Tsabit, Arsyi Rizqia Amalia, and Luthfi Hamdani Maula, "Analisis Pemahaman Konsep Ips Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran Ips Sistem Daring Di Kelas Iv.3 Sdn Pakujajar Cbm," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar V*, no. Vol 5 No 1 June 2020 (2020), <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2917>.

- c) Usaha pertanian, perkebunan, dan perikanan
- d) Atau dapat dibagi menjadi 3, yaitu usaha skala kecil, menengah, dan besar

2) Kegiatan Ekonomi

Kegiatan ekonomi terbagi 3 macam, produksi, distribusi, dan konsumsi. Produksi ialah kegiatan ekonomi yang membuat dan menghasilkan barang atau jasa, distribusi adalah kegiatan penyaluran barang atau jasa, sedangkan konsumsi kegiatan membeli atau menghabiskan barang atau jasa. Para pelaku kegiatan ekonomi disebut produsen, distributor, dan konsumen.

B. Perspektif Teori dalam Islam

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمْ الْأَرْضَ ذُلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِنْ رِزْقِهِ وَإِلَيْهِ النُّشُورُ

Artinya: "Dialah yang menjadikan bumi untuk kamu yang mudah dijelajahi, maka jelajahi lah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan." (QS. Al-Mulk 67: Ayat 15)

Dalam ayat ini menjelaskan bahwa dalam kegiatan ekonomi dapat dilakukan di berbagai penjuru bumi. Kegiatan ekonomi tidak terfokus pada satu tempat saja, ketika dalam satu tempat tidak dapat menemukan suatu rezeki maka dapat mencari dari segala penjuru bumi. Karena di setiap penjuru bumi terdapat kenikmatan yang telah diberikan Allah SWT. Penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk menarik minat siswa terhadap materi

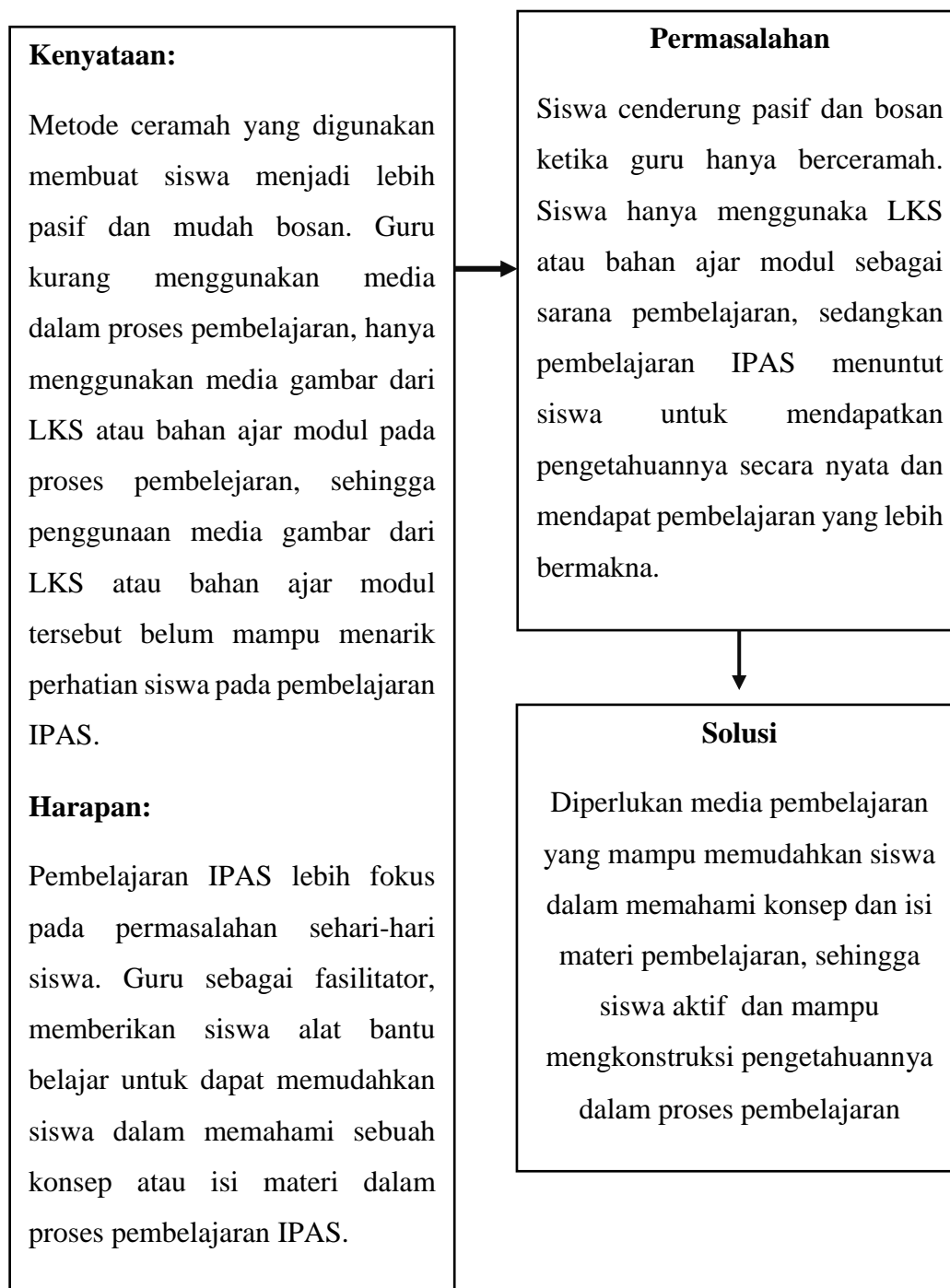
kondisi perekonomian daerah dikarenakan semua hal yang ada di bumi ini termasuk nikmat dari Allah yang telah diberikan.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِاِطِّلٍ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِّنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا (29)

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu." (QS. An-Nisa' 4: Ayat 29)

Pada ayat ini juga menjelaskan bahwa dalam kegiatan ekonomi tidak boleh melakukan hal yang batil atau tidak benar. Jadi pentingnya pendidikan dasar mengenai kegiatan ekonomi pada siswa bertujuan untuk menanamkan nilai moral dan etika saat siswa melakukan kegiatan jual beli di lingkungan sehari-hari dan dapat berkomunikasi dengan baik saat melakukan kegiatan tersebut.

C. Kerangka Berpikir



Tabel 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

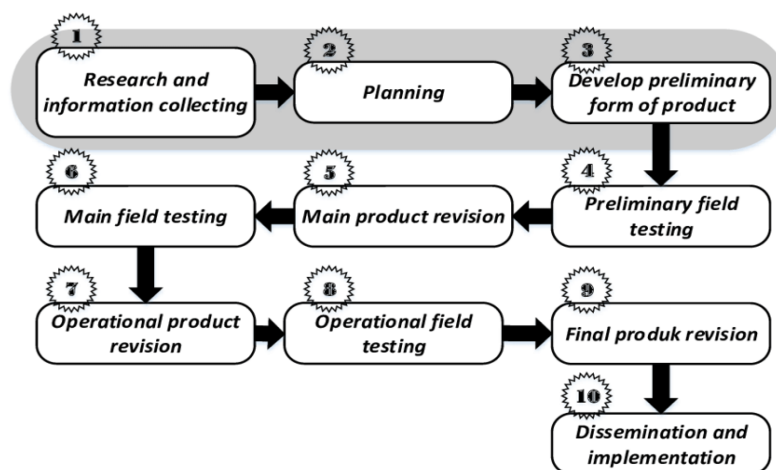
A. Jenis dan Model Pengembangan

Jenis penelitian yang dipergunakan peneliti pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian pengembangan adalah proses penelitian yang sistematis, runtut dan dipergunakan untuk menghasilkan serta memvalidasi produk yang akan digunakan pada ranah pendidikan. Produk yang nantinya akan dikembangkan termasuk lembar kerja atau evaluasi, bahan ajar, dan media pembelajaran.³⁴

Peneliti memilih menggunakan jenis penelitian pengembangan, karena jenis penelitian ini berperan aktif dalam upaya membuat atau mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran yang akan dibuat, sehingga dapat sesuai dengan tujuan yang ingin peneliti capai. Dengan menggunakan jenis penelitian pengembangan, produk media pembelajaran berupa LUMI (Ludo Ekonomi) pada materi kondisi perekonomian daerah akan diuji validitas dan kemenarikan produk tersebut oleh validator ahli dan siswa, sehingga dapat memberikan dampak positif dalam upaya mengaktifkan kembali proses pembelajaran siswa di dalam kelas.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, ed. Sutopo (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020).

Pengembangan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) mengaplikasikan pendekatan Borg and Gall (1989) yang ditulis dalam buku berjudul “*Educational Research*” dengan terdiri dari 10 tahapan, antara lain 1) Penelitian dan Informasi, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Bentuk Produk Awal, 4) Uji Coba Lapangan Pendahuluan, 5) Revisi Produk Utama, 6) Uji Coba Lapangan Utama, 7) Revisi Produk Operasional, 8) Uji Coba Lapangan Operasional, 9) Revisi Produk Akhir, 10) Diseminasi dan Implementasi.³⁵



Gambar 3. 1 Tahapan Pendekatan Borg and Gall

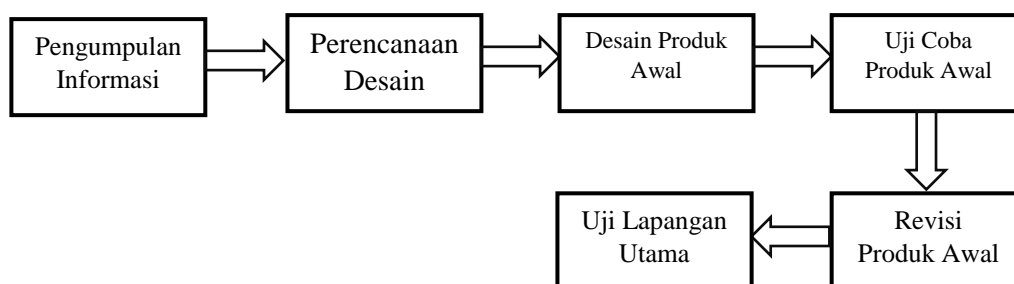
Peneliti memilih pendekatan Borg and Gall karena beberapa alasan, diantaranya (1) fleksibel, meskipun memiliki langkah-langkah yang jelas, pendekatan Borg and Gall dapat disesuaikan dengan berbagai jenis penelitian, baik di bidang pendidikan, sosial dan lainnya, (2) dilakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara, sehingga dapat diketahui permasalahan sebenarnya yang terjadi, (3) Borg and Gall menggabungkan

³⁵ Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, and Walter R. Borg, *Educational Research An Introduction (Seventh Edition)*, ed. Arnis E. Burvikovs, Pearson Education Inc., Seventh (New York, 2003), <https://doi.org/10.4324/9781003008064-1>.

evaluasi formatif (selama proses pengembangan) dan evaluasi sumatif (setelah produk selesai), (4) produk yang dikembangkan melewati proses uji coba sehingga dapat diketahui kelayakan, baik tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Banyaknya tahapan pada pendekatan Borg and Gall membuat peneliti memodifikasi 10 tahapan menjadi 6 tahapan, karena keterbatasan waktu penelitian dan pengembangan yang dilakukan, serta penelitian yang dilakukan masuk dalam kategori penelitian skala kecil.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan pada penelitian ini merupakan langkah-langkah pendekatan Borg and Gall dengan dimodifikasi menjadi 6 tahapan yaitu:



Gambar 3. 2 Enam Tahapan Pendekatan Pengembangan Borg & Gall

Tahapan-tahapan pendekatan Borg & Gall yang telah dimodifikasi menjadi 6 tahapan antara lain:

1. Pengumpulan Informasi atau Data

Pada tahapan pengumpulan data peneliti menganalisis fakta yang terjadi di lapangan melalui observasi. Objek penelitian ini adalah MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan. Peneliti melakukan wawancara terstruktur guru kelas sebagai analisis pengamatan awal. Peneliti

menggunakan instrumen pengumpulan informasi awal melalui tahapan observasi dan wawancara.

2. Perencanaan Desain

Pada tahapan perencanaan desain, peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang akan dimasukkan dalam LUMI (Ludo Ekonomi) yaitu materi bab 7 mata pelajaran IPAS sesuai dengan modul yang telah diberikan guru kepada peneliti.

Adapun rencana rancangan desain penyajian media pembelajaran LUMI yaitu; (a) Memodifikasi arena atau kotak permainan ludo, (b) Memberikan gambar terkait dengan kegiatan ekonomi pada ludo, (c) Memasukkan materi dalam setiap kotak ludo, (d) Materi berbagai kegiatan ekonomi seperti produksi, distribusi, dan konsumsi, (e) Materi kegiatan ekonomi di bidang jasa, (f) Penutup dengan review dan penguatan materi.

Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan lisan dengan sistem berebut menjawab. Cara ini dilakukan untuk melihat antusias dan pemahaman siswa terkait materi pembelajaran saat setelah menggunakan media LUMI (Ludo Ekonomi). Bagian terakhir, angket respon siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil dari pembelajaran yang sudah dilakukan dengan menggunakan media LUMI (Ludo Ekonomi).

3. Desain Produk Awal

Tahapan ini dilakukan dengan mengembangkan produk berupa media pembelajaran ludo yang di modifikasi menyesuaikan dengan

karakteristik gaya belajar siswa. Produk ini dikhususkan pada mata pelajaran IPAS materi “Kondisi Perekonomian Daerah” kelas V di MIN 2 Malang. Adapun rincian unsur-unsur pengembangan produk sebagaimana berikut:

- a. Materi yang dimuat dalam LUMI (Ludo Ekonomi) adalah materi kegiatan ekonomi yang bersumber dari buku ajar yang telah diberikan guru dan sumber bacaan dari internet
 - b. LUMI (Ludo Ekonomi) dimodifikasi dengan merubah arena permainan untuk mempertimbangkan waktu penggunaan dalam proses pembelajaran
 - c. LUMI (Ludo Ekonomi) didesain dengan gambar-gambar menarik seputar kegiatan ekonomi didalamnya, seperti gambar pasar, pabrik, dan animasi pekerjaan setiap orang dalam kegiatan ekonomi.
 - d. Pembuatan LUMI (Ludo Ekonomi) dimulai dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw X8* dan diproduksi cetak menjadi sebuah banner untuk mudah dan praktis digunakan.
4. Uji Coba Produk Awal
- Uji coba produk awal media akan divalidasi oleh para ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran yang sudah dipilih sebagai orang yang mempunyai kompetensi terkait dengan penilaian produk. Berkas yang diserahkan kepada para validator berupa media konvensional LUMI (Ludo Ekonomi) dan instrumen angket penilaian.
5. Revisi Produk Awal

Pada tahap ini, peneliti merevisi media LUMI (Ludo Ekonomi) berdasarkan saran dari para ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran, sehingga dapat dikatakan memenuhi kriteria (valid dan layak untuk di uji cobakan)

6. Uji Lapangan Utama

Media yang sudah direvisi akan dilanjutkan dengan pengaplikasian di lapangan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, keefektifan, dan kelayakan media. Uji Lapangan media LUMI (Ludo Ekonomi) terpusat siswa kelas V-B MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan dengan jumlah 29 siswa. Keseluruhan siswa diberikan angket respon mengenai pembelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah menggunakan media LUMI (Ludo Ekonomi).

C. Uji Produk

1. Uji Produk (Validasi Ahli)

a. Desain Uji Ahli

Dalam mengembangkan sebuah produk, dibutuhkan validasi untuk mengetahui manfaat atau kelayakan produk yang telah dikembangkan. Setelah selesai, tahap selanjutnya dilakukan dengan uji validasi produk melalui angket penilaian produk dengan memberikan lembar angket kepada ahli media, dan ahli materi. Hasil dari para validator ahli menjadi masukan untuk perbaikan awal produk, sehingga dapat memenuhi kriteria (valid dan layak di uji cobakan). Saat melakukan uji coba produk lapangan, produk atau

media LUMI akan divalidasi langsung oleh ahli pembelajaran untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan media LUMI tersebut.

b. Subjek Uji Ahli

Pada subjek uji ahli, peneliti akan memberikan instrumen validasi yang telah dibuat kepada para ahli media, materi dan pembelajaran.

a) Ahli media

Ahli media dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yakni bapak Galih Puji Mulyoto, M. Pd yang ahli di bidang media pembelajaran. Ahli media akan melakukan validasi yang terfokus pada penampilan dan penggunaan media LUMI (Ludo Ekonomi).

b) Ahli materi

Ahli materi merupakan orang yang akan menilai dan memberikan saran untuk materi yang telah dikembangkan peneliti. Ahli materi pada penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yaitu ibu Nuril Nuzulia, M. Pd. I.

c) Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam penelitian ini adalah ibu Indah Nur Fitriani, M. Pd. I selaku pengajar mata pelajaran IPAS di kelas V MIN 2 Malang. Ahli pembelajaran akan memberikan penilaian terkait dengan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media LUMI (Ludo Ekonomi).

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba dimulai dengan tahap validasi produk yang akan di uji oleh dua ahli di bidangnya. Ahli media dan ahli media akan memvalidasi produk yang telah dikembangkan sebelum diterapkan dilapangan.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan media LUMI (Ludo Ekonomi) terfokus pada materi “Kondisi Perekonomian Daerah” pada siswa kelas V-B MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan yang berjumlah 29 siswa pada tahun ajaran 2023/2024

D. Jenis Data

Dalam penelitian dan pengembangan ini, jenis data terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif, yaitu:

1. Data kualitatif, berasal dari hasil observasi dan wawancara di MIN 2 Malang kelas V-B beserta dengan guru dan siswa, serta kritik dan saran dari para ahli.
2. Data kuantitatif, berupa data hasil dari angket penilaian para validator ahli terhadap media pembelajaran, dan data hasil dari angket pada subjek uji produk yakni siswa kelas V-B

E. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen observasi awal

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Pedoman Observasi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Karakteristik Siswa dalam Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa berpenampilan rapi selama berada di sekolah atau kelas 2. Siswa terbiasa untuk melakukan aksi 3S (Senyum, sapa, dan salam) kepada teman, guru, dan masyarakat sekolah 3. Siswa suka berbicara dengan teman sebangku saat belajar 4. Siswa mudah terganggu oleh suara bising atau keributan lainnya 5. Siswa lebih suka bergerak, tidak bisa duduk dengan tenang 6. Siswa menyukai pembelajaran IPAS 7. Siswa menemukan kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran IPAS 8. Siswa senang bekerja dalam kelompok 9. Siswa suka bekerja secara bertahap (sedikit demi sedikit) 	18

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
	10. Siswa senang melakukan sesuatu secara langsung atau praktek 11. Siswa senang mengulang pembelajaran 12. Siswa lebih menyukai belajar secara mandiri 13. Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses pembelajaran 14. Siswa memiliki daya ingat yang produktif atau kuat 15. Siswa menyukai adanya peraturan di dalam kelas 16. Siswa aktif bertanya dalam proses pembelajaran 17. Siswa mampu berpikir abstrak 18. Siswa bangga terhadap kemampuan atau hasil akademiknya	
Karakteristik Guru dalam Proses Pembelajaran	19. Guru berkomunikasi secara baik dan santun pada siswa 20. Guru memotivasi siswa dalam proses pembelajaran	7

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
	21. Guru mampu mengelola interaksi siswa dalam proses pembelajaran 22. Guru menggunakan bahan ajar yang tepat 23. Guru menyusun sendiri bahan ajar 24. Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai 25. Guru membuat sendiri media pembelajaran	
Jumlah		25

2. Lembar angket validasi ahli materi

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Desain Pembelajaran	1. CP (Capaian Pembelajaran) dipaparkan dengan jelas 2. TP (Tujuan Pembelajaran) dipaparkan dengan jelas dan sesuai dengan media 3. Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan atau fase siswa	3

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi terhadap media pembelajaran 2. Materi yang disusun dapat memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran 3. Materi yang disusun sudah mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor 4. Evaluasi pembelajaran yang sudah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran 	4
Kebahasaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan kata, dan kalimat baku pada materi sudah tepat 2. Kesederhanaan penggunaan bahasa pada materi sesuai dengan kemampuan atau fase siswa 3. Bahasa yang dipergunakan pada panduan bermain media LUMI bersifat komunikatif, jelas, dan mudah dipahami 	3
Jumlah		10

3. Lembar angket validasi ahli media

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Tampilan Visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain sesuai dengan isi materi 2. Gambar sesuai dengan materi 3. <i>Layout</i> dan ukuran gambar pada media sesuai 4. Kerapian desain 	4
Teks	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian judul dengan tampilan media 2. Jenis huruf yang dipilih sesuai dengan tampilan media 3. Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media 	3
Rekayasa Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media dan panduan bermain dapat dipahami dan dioperasikan dengan mudah 2. Media dapat dikelola atau dipelihara dengan mudah 3. Media dapat menarik perhatian siswa 	3
Jumlah		10

4. Lembar angket validasi ahli pembelajaran

Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Pembelajaran

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Kurikulum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media telah sesuai dengan capaian pembelajaran 2. Media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang ditentukan sesuai dengan fase dan tahapan siswa 	3
Proses Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media yang disajikan mudah digunakan dan sesuai dengan fase atau tingkat kemampuan siswa 2. Memudahkan guru dalam proses pembelajaran 3. Media dapat memusatkan perhatian siswa 4. Media dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran 	4

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Evaluasi	1. Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran 2. Evaluasi yang telah dikembangkan telah sesuai dengan materi 3. Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	3
Jumlah		10

5. Lembar angket respon siswa

Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
Media	1. Media mudah digunakan 2. Media pembelajaran yang digunakan menarik 3. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami 4. Aturan dan cara bermain jelas dan mudah dipahami	7

Aspek	Indikator	Jumlah Butir
	5. Media membuat pembelajaran menyenangkan 6. Saya bersemangat dan tertarik belajar menggunakan media LUMI (Ludo Ekonomi) 7. Saya cepat memahami materi saat belajar menggunakan media LUMI (Ludo Ekonomi)	
Materi dan Evaluasi	1. Materi menjadi mudah dipahami 2. Soal atau evaluasi mudah dipahami 3. Mudah dalam mengerjakan tugas atau persoalan (Evaluasi)	3
Jumlah		10

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Observasi

Observasi awal dimulai pada tanggal 02 September 2023. Observasi pertama yang dilakukan belum terfokus pada objek penelitian atau observasi tidak terstruktur. Selain itu, peneliti melakukan observasi secara berkala atau terstruktur ke lokasi penelitian

untuk mengetahui data informasi sebelum melakukan uji coba dan proses pengambilan data.

2. Wawancara

Teknik ini dilakukan pada guru kelas atau guru mata Pelajaran MIN 2 Malang. Wawancara dilakukan secara langsung. Tahap ini dilakukan untuk menemukan penyebab permasalahan atas kurangnya penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk memahami sebuah konsep.

3. Angket

Angket di sebar untuk memperoleh hasil terkait dengan respon siswa pada media LUMI (Ludo Ekonomi), serta untuk mengetahui persentase minat belajar siswa melalui angket kemenarikan tersebut.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk menambah bukti data atas hasil diterapkannya media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi).

G. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini sebagaimana berikut:

1. Analisis validasi produk

Media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) akan di nilai oleh para validator ahli sesuai kompetensinya sebelum lanjut pada tahap uji

praktek di lapangan. Data yang didapat akan dihitung dan dipaparkan.

Berikut merupakan rumus analisis validasi produk:³⁶

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Keterangan:

P : Kelayakan

$\sum xi$: Jumlah jawaban tertinggi

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan

Skor	Kriteria
< 21 %	Sangat tidak layak
21 - 40 %	Tidak layak
40 - 60 %	Cukup layak
60 - 80 %	Layak
80 - 100 %	Sangat layak

2. Analisis respon siswa

Analisis ini digunakan untuk mengetahui hasil melalui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi kondisi perekonomian daerah. Untuk mengetahui hasil dari respon siswa, peneliti

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3*, ed. Restu Damayanti, 3rd ed. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018).

menggunakan angket yang akan disebar pada seluruh siswa kelas V-B MIN 2 Malang.

$$\text{nilai daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan nilai kriteri kemanarikan video pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 3. 7 Kriteria Respon Siswa

Persentase	Kriteria Respon Siswa
81%-100%	Sangat Positif
61%-80%	Positif
41%-60%	Cukup Positif
<40%	Kurang Positif

BAB IV

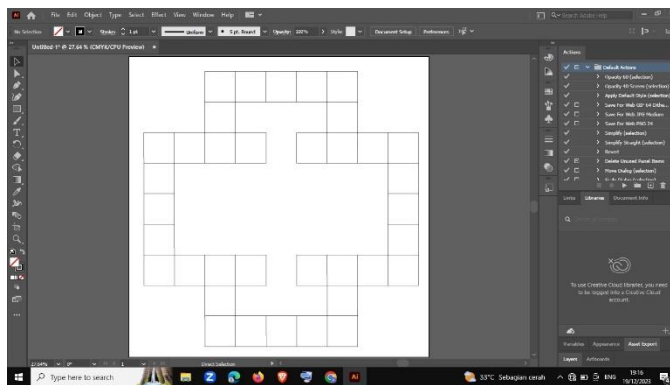
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) diujicobakan di MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan pada siswa kelas V semester 2 tahun akademik 2023/2024. Siswa dapat menggunakan media pembelajaran tersebut secara konvensional dengan cara berkelompok. Media LUMI (Ludo Ekonomi) dikembangkan untuk dapat menarik minat siswa dalam proses belajar, sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep dan materi pembelajaran.

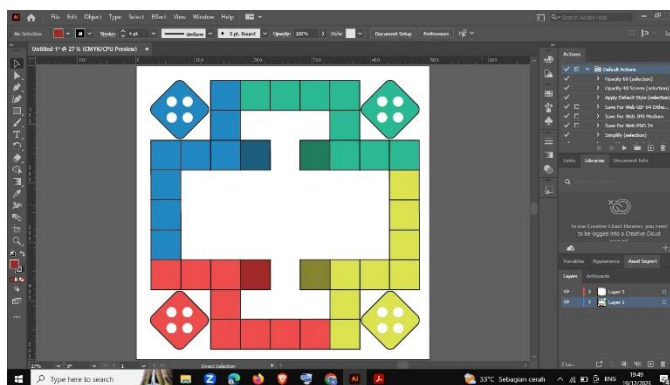
Proses pengembangan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) diawali dengan memodifikasi arena kotak bermain ludo asli menjadi ludo ekonomi, menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan dimasukkan di dalamnya. Proses modifikasi arena kotak bermain LUMI (Ludo Ekonomi) dilakukan dengan menggunakan aplikasi PC *Adobe Illustrator 2021*. Adapun tahapan pengembangan tersebut sebagaimana berikut:

1. Tahap awal adalah membuat arena LUMI (Ludo Ekonomi) *shapes* kotak yang telah disusun menyerupai arena balap mobil dengan ukuran *custom paper* $1.5 m^2$. Tahap ini merupakan tahapan modifikasi arena yang telah disesuaikan untuk dapat diisi materi pembelajaran kondisi perekonomian daerah.



Gambar 4. 1 Tahap awal modifikasi arena LUMI (Ludo Ekonomi)

2. Tahap kedua adalah memberikan warna dan kotak tempat bidan pion untuk menarik perhatian siswa dalam bermain. Ragam warna disesuaikan dengan ludo pada aslinya, yakni merah, hijau, kuning, dan biru



Gambar 4. 2 Pemberian warna dan kotak bidak pada media LUMI (Ludo Ekonomi)

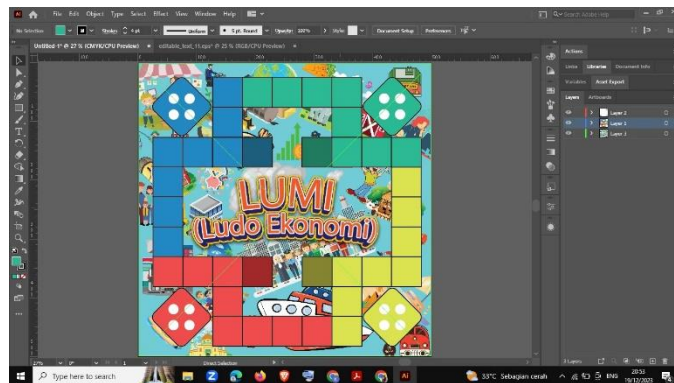
3. Tahap ketiga adalah membuat *background* media LUMI (Ludo Ekonomi) dari *platform* canva.com dan mencari *style font* judul media dari *platform* freepik.com. Setelah itu *background* dan *style font* tersebut dimasukkan dalam arena media LUMI yang sudah dibuat.



Gambar 4. 3 *Background* media LUMI (Ludo Ekonomi)

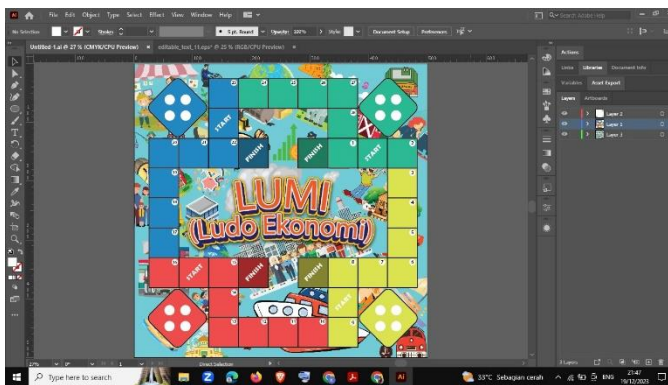
LUMI
(Ludo Ekonomi)

Gambar 4. 4 *Style font* media LUMI (Ludo Ekonomi)



Gambar 4. 5 Penempelan *background* dan *style font* media LUMI (Ludo Ekonomi)

4. Tahap keempat adalah melakukan penomoran pada setiap kotak arena dan penulisan kotak awal *start*, serta akhir garis *finish*



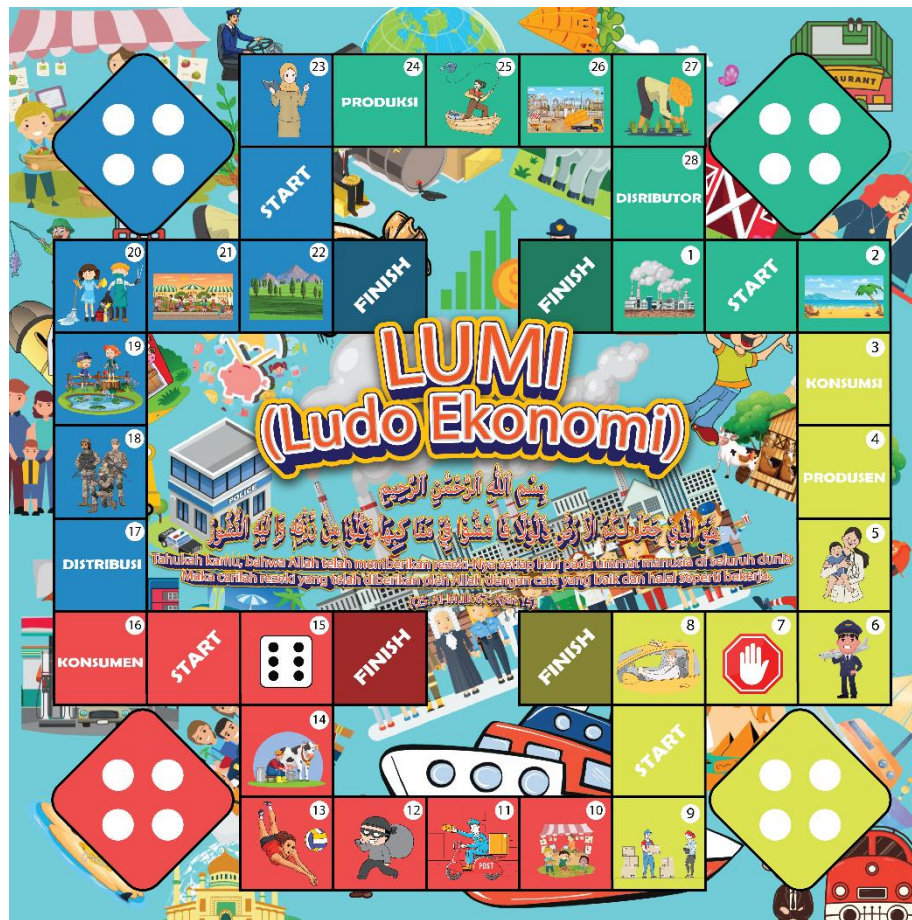
Gambar 4. 6 Penomoran setiap kotak media LUMI (Ludo Ekonomi)

5. Tahap kelima adalah tahap *finishing*, tahap ini digunakan untuk memasukkan gambar yang telah didapat dari *platform* canva.com kedalam setiap kotak



Gambar 4. 7 Memasukkan gambar pada setiap kotak media LUMI (Ludo Ekonomi)

Hasil dari produk yang dikembangkan telah divalidasi para ahli dan disesuaikan dengan karakteristik siswa MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan kelas V-B. Adapun hasil dari proses pengembangan media LUMI (Ludo Ekonomi) sebagaimana berikut:



Gambar 4. 8 Media LUMI (Ludo Ekonomi)

B. Penyajian dan Analisis Data Uji Produk

1. Penyajian Data

a. Validitas Media Pembelajaran

Adapun paparan data yang diperoleh dari validasi ahli media pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel sebagaimana berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Validitas Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Desain sesuai dengan isi materi	4
2	Gambar sesuai dengan materi	5
3	<i>Layout</i> dan ukuran gambar pada media sesuai	5
4	Kerapian desain	5
5	Kesesuain judul dengan tampilan media	5
6	Jenis huruf yang dipilih sesuai dengan tampilan media	4
7	Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media	5
8	Media dan panduan bermain dapat dipahami dan dioperasikan dengan mudah	5
9	Media dapat dikelola atau dipelihara dengan mudah	5
10	Media dapat menarik perhatian siswa	5
Jumlah jawaban Penilaian		48
Jumlah Jawaban Tertinggi		50

Hasil validasi ahli media pembelajaran, yang kemudian dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96\%$$

Dapat disimpulkan dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli media pembelajaran yaitu 96%, dengan kategori sangat layak, sehingga dapat dikatakan bahwa produk sangat layak digunakan.

b. Validitas Materi Pembelajaran

Adapun paparan data yang diperoleh dari validitas ahli materi pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel sebagaimana berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Validitas Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	CP (Capaian Pembelajaran) dipaparkan dengan jelas	4
2	TP (Tujuan Pembelajaran) dipaparkan dengan jelas dan sesuai dengan materi	5
3	Kesesuain materi dengan tingkat kemampuan atau fase siswa	4
4	Kesesuaian materi terhadap media pembelajaran	4
5	Materi yang disusun dapat memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran	5

6	Materi yang disusun sudah mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor	4
7	Evaluasi pembelajaran yang sudah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
8	Penggunaan kata, dan kalimat baku pada materi sudah tepat	5
9	Kesederhana penggunaan bahasa pada materi sesuai dengan kemampuan atau fase siswa	5
10	Bahasa yang dipergunakan pada panduan bermain media LUMI bersifat komunikatif, jelas, dan mudah dipahami	5
Jumlah jawaban Penilaian		45
Jumlah Jawaban Tertinggi		50

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90 \%$$

Dapat disimpulkan dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli materi pembelajaran yaitu 90%, dengan kategori sangat layak, sehingga dapat dikatakan bahwa produk sangat layak digunakan.

c. Validasi Pembelajaran

Adapun paparan data yang diperoleh dari validitas ahli pembelajaran disajikan dalam bentuk tabel sebagaimana berikut:

Tabel 4. 3 Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Media telah sesuai dengan capaian pembelajaran	5
2	Media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang ditentukan sesuai dengan fase dan tahapan siswa	5
4	Media yang disajikan mudah digunakan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
5	Memudahkan guru dalam pembelajaran	5
6	Media dapat memusatkan perhatian siswa	5
7	Media dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran	4
8	Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan Capaian dan tujuan pembelajaran	4
9	Evaluasi yang telah dikembangkan telah sesuai dengan materi	5
10	Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
Jumlah jawaban Penilaian		47
Jumlah Jawaban Tertinggi		50

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94\%$$

Dapat disimpulkan dari hasil perhitungan data yang diperoleh dari ahli pembelajaran yaitu 94%, dengan kategori sangat layak, sehingga dapat dikatakan bahwa produk sangat layak digunakan.

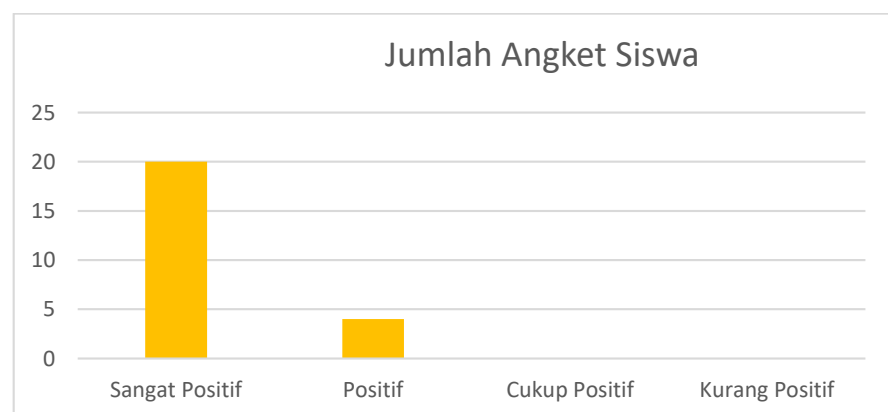
2. Analisis Data Uji Produk

a. Angket Siswa

Hasil angket siswa dilakukan untuk mengetahui ketertarikan siswa kelas V-B di MIN 2 Malang setelah belajar menggunakan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi). Sebanyak 24 siswa telah diberikan lembar angket yang telah dipersiapkan sebelumnya. Hasil dari data angket siswa sebagaimana berikut:

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} = 100\%$$

$$\frac{1061}{1200} \times 100\% = 88.41\%$$



Data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak yang sangat positif untuk meningkatkan atensi siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media LUMI (Ludo Ekonomi). Adapun terkait uraian data siswa tersebut yakni 20 siswa berpendapat bahwa media LUMI (Ludo Ekonomi) ini sangat positif dengan rentang persentase nilai 81%-100%. Sisanya terdapat 4 siswa yang menilai media LUMI ini berdampak positif, dengan rentang persentase nilai 61%-80%. Hal ini menunjukkan bahwa media LUMI (Ludo Ekonomi) dengan materi Kondisi Perekonomian Daerah, muatan IPS pada mata pelajaran IPAS berdampak sangat positif untuk menarik atensi atau perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

d. Hasil Evaluasi Kelompok


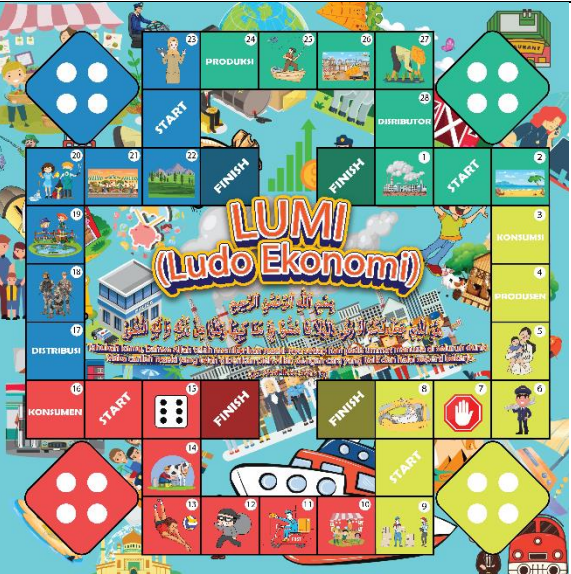
Tabel 4. 4 Hasil Evaluasi Kelompok

Nama Kelompok	Nilai
Kelompok Hijau	84
Kelompok Kuning	76
Kelompok Merah	81
Kelompok Biru	88

C. Revisi Produk

Setelah dilakukannya validasi kepada ahli media dan ahli materi, maka diperoleh saran agar peneliti merevisi produk yang telah dibuat. Adapun revisi produk LUMI (Ludo Ekonomi) diantaranya sebagai berikut:

Tabel 4. 5 Revisi Produk

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1	<p>Penambahan ukuran cetak media dan unsur islami pada media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)</p>	 <p>Tidak adanya unsur integrasi atau keislaman didalam media</p>	 <p>Terdapat unsur integrasi atau keislaman berupa ayat al-Quran sebagai landasan spiritual siswa ketika bermain media LUMI (Ludo Ekonomi)</p>

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan

Pengembangan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) didasarkan pada kenyataan bahwa siswa cenderung merasa bosan pada proses pembelajaran dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep dan isi materi pembelajaran, serta tersedianya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran oleh guru hanya terfokus pada modul ajar atau LKS. Dalam mempelajari materi kondisi perekonomian daerah pada mata pelajaran IPAS, siswa memerlukan adanya alat bantu penghubung atau perantara dari informan (guru) kepada siswa dengan tujuan menstimulasi siswa agar termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.³⁷ Media pembelajaran berfungsi sebagai media manipulatif, media yang dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta keterbatasan inderawi dengan menghadirkan replika atau tiruan dari wujud aslinya. Menurut Afrianti, dkk permainan ludo dapat membantu proses perkembangan anak, seperti dapat melatih kemampuan motorik halus, melatih kesabaran dan ketelitian (emosional), membantu proses interaksi sosial teman sebaya, menumbuhkan sikap sportifitas, dan melatih kemampuan analisa (kognitif). Maka dari itu, dengan adanya media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) ini diharapkan dapat memberikan dampak positif untuk menstimulasi siswa

³⁷ Khamila Husna and Supriyadi Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90, <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.

kelas V MIN 2 Malang dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep dan isi materi pembelajaran.

Media Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) dikembangkan untuk mata pelajaran IPAS materi kondisi perekonomian daerah. Mata Pelajaran IPAS tergolong baru pada Kurikulum Merdeka, dengan mengintegrasikan dua mata pelajaran yakni Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS disusun agar siswa dapat meningkatkan rasa ingin tahunya pada fenomena alam dan proses interaksi sosial di lingkungan sekitarnya, serta ikut serta dalam upaya memelihara, mengelola, dan melestarikan sumber daya alam dengan bijaksana, sehingga dapat menjadi pribadi yang dapat memahami lingkungan alam dan sosial masyarakat di lingkungan sekitarnya.

Salah satu materi pada mata pelajaran IPAS yang mengandung unsur ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah materi kondisi perekonomian daerah. Materi kondisi perekonomian daerah mengharuskan siswa untuk dapat memahami dengan baik potensi lingkungan alam disekitarnya, untuk kemudian memahami karakteristik kegiatan ekonomi yang ada di daerah tempat tinggalnya dengan baik. Materi kondisi perekonomian daerah juga dilandasi oleh ayat al-Quran pada surat Al-Mulk : 67 ayat 15 dan surat An-Nisa : 4 ayat 29 sebagaimana berikut:

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمْ الْأَرْضَ ذُلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِن رِّزْقِهِ وَإِلَيْهِ النُّشُورُ

Artinya: "Dialah yang menjadikan bumi untuk kamu yang mudah dijelajahi, maka jelajahi lah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari

rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan." (QS. Al-Mulk 67: Ayat 15)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِا بَا طِل إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِّنكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا (29)

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu." (QS. An-Nisa' 4: Ayat 29)

Ayat al-Quran diatas menjelaskan bahwa dalam kegiatan ekonomi dapat dilakukan diberbagai penjuru bumi. Kegiatan ekonomi tidak terfokus pada satu tempat saja, melainkan dapat dilakukan keseluruh penjuru bumi untuk mendapatkan rezeki-Nya. Selain itu, ayat kedua menjelaskan bahwa dalam kegiatan ekonomi tidak boleh melakukan hal yang batil atau tidak benar. Jadi dapat disimpulkan bahwa, pentingnya pendidikan dasar mengenai kegiatan ekonomi pada siswa bertujuan untuk menanamkan nilai moral dan etika siswa saat melakukan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitarnya.

B. Pembahasan Proses Pengembangan dan Hasil Validasi

Dalam penelitian ini model pengembangan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) didasarkan pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall (1989), yang meliputi 10 langkah tahapan untuk kemudian disederhanakan oleh peneliti menjadi 6 tahapan karena

subjek pengembangan penelitian ini berskala kecil yakni siswa kelas V-B.

Adapun 6 tahapan pengembangan sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data dengan mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan dengan observasi pengamatan awal
 - b. Perencanaan dengan menentukan tujuan pembelajaran yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)
 - c. Merancang produk awal dengan penelitian beberapa unsur-unsur untuk mengembangkan produk media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)
 - d. Menguji produk awal dengan melakukan validasi kepada ahli media, materi dan ahli media pembelajaran
 - e. Merevisi produk awal setelah dilakukan validasi oleh para ahli untuk kemudian dilakukan perbaikan-perbaikan atas saran yang telah diberikan oleh para validator ahli
 - f. Menguji lapangan utama dengan menerapkan media LUMI (Ludo Ekonomi) tersebut kepada siswa kelas V-B, dan kemudian setelahnya diberikan angket siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media LUMI (Ludo Ekonomi) tersebut.
1. Pembahasan hasil validasi media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

Dalam pengembangan produk ini, validator media yang dipilih oleh peneliti adalah Bapak Galih Puji Mulyoto, M. Pd yang merupakan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berdasarkan saran dari ahli media, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki seperti perlu adanya identitas pengembang, ukuran media LUMI (Ludo Ekonomi) diperbesar, dan rubrik lebih dilengkapi dengan skor penilaian. Adapun

persentase nilai validasi media adalah 96%, dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa produk dapat digunakan atau sangat layak digunakan sehingga produk media LUMI (Ludo Ekonomi) dapat diujicobakan untuk menstimulasi siswa agar termotivasi untuk aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Aprilia Nur, dkk pada tahun 2019 mengemukakan bahwa media Ludo dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media Ludo dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena sifatnya menarik dan terkesan menyenangkan jika diterapkan dalam proses pembelajaran.³⁸

2. Pembahasan hasil validasi materi pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

Dalam pengembangan produk ini, validator materi pembelajaran yang dipilih peneliti adalah Ibu Nuril Nuzulia, M. Pd. I yang merupakan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Setelah lembar validasi diberikan kepada ahli materi, terdapat beberapa saran dan perbaikan seperti penambahan unsur islami atau harus terdapat unsur integrasinya dalam media yang sudah dikembangkan. Hal ini disarankan untuk memberikan kesan pembeda antara mahasiswa jurusan PGMI dengan PGSD. Atas saran dari ahli materi tersebut, maka diperoleh persentase nilai validasi materi sebesar 90%, dengan kategori sangat layak. Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang terkandung dalam

³⁸ Eva Oktaviani, "Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Berbantu Medis Pembelajaran Ludo Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Minat Belajar.," *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2022, 12–26.

media LUMI (Ludo Ekonomi) sangat layak dan sesuai dengan tingkatan siswa kelas V. Media LUMI (Ludo Ekonomi) yang sudah dikembangkan diharapkan dapat memberikan manfaat yang sangat signifikan kepada siswa, terutama untuk menarik atau meningkatkan atensi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana manfaat media pembelajaran di dalam dunia pendidikan, antara lain:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera seperti keterbatasan untuk menghadirkan objek asli sebagai media pembelajaran
- c. Penggunaan media pengajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat untuk setiap siswa dengan pengalaman yang berbeda-beda.³⁹

3. Pembahasan hasil validasi pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

Dalam mengukur keefektifan media di lapangan, perlu adanya validator pembelajaran untuk melihat dan menilai secara langsung penerapan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) yang sudah dibuat oleh peneliti. Validator pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Ibu Indah Nur Fitriani selaku guru kelas, sekaligus guru mata pelajaran IPAS kelas V di MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan. Setelah dilakukan penerapan media dengan diawasi oleh validator pembelajaran, peneliti memberikan lembar validasi kepada validator untuk diberikan penilaian. Adapun persentase nilai validasi pembelajaran adalah 94%, dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media

³⁹ Dr. Nana Sudjana, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Offset, 1990).

pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) sangat layak dan cocok diterapkan di lapangan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep dan isi materi dengan cara yang menyenangkan.

4. Pembahasan hasil angket respon siswa

Dalam pengembangan produk ini, pengukuran mengenai media LUMI (Ludo Ekonomi) tidak hanya diberikan kepada ahli pembelajaran, melainkan juga diberikan kepada siswa. Siswa diberikan semacam lembar pilihan ganda oleh peneliti untuk mengukur respon siswa terhadap media LUMI (Ludo Ekonomi) yang sudah diterapkan sebelumnya. Sejalan dengan penelitian Devi, dkk 2021, angket respon siswa dilakukan untuk mengetahui dampak dari penerapan media yang telah diterapkan sebelumnya kepada siswa, untuk mengetahui ketercapaian pengembangan media yang telah dilakukan sebelumnya.⁴⁰ Setelah diberikan lembar penilaian tersebut, dapat diketahui bahwa media LUMI (Ludo Ekonomi) sangat positif menarik perhatian siswa. Hal ini dibuktikan pada jawaban sangat positif dari 20 siswa, dan positif dari 4 siswa dengan jumlah siswa keseluruhan 24 anak, dengan skor nilai akhir sebesar 88,41% (sangat positif).

⁴⁰ Devi Nanda Efendi, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini, "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 10, no. 2 (2021): 49, <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan pembahasan data penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa:

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) materi kondisi perekonomian daerah kelas V SD dengan tahapan pengembangan menggunakan model Borg and Gall modifikasi 6 tahapan. Tahapan tersebut terdiri dari (1) Pengumpulan informasi atau data, (2) Perencanaan Desain, (3) Desain Produk Awal, (4) Uji Coba Produk Awal, (5) Revisi Produk Awal, dan (6) Uji Lapangan Utama.
2. Persentase hasil uji kelayakan produk oleh ahli media bernilai 96 %, ahli materi bernilai 90 %, dan ahli pembelajaran bernilai 94 %. Hal ini menunjukkan bahwa produk dapat digunakan atau sangat positif untuk menarik atau meningkatkan atensi siswa terhadap proses pembelajaran. Hasil dari para validator ahli diatas dapat dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan untuk mengetahui hasil sesungguhnya penerapan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) pada subjek penelitian, yakni siswa kelas V-B MIN 2 Malang.
3. Media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) yang dikembangkan oleh peneliti terbukti sangat layak dan dapat digunakan untuk menarik atau meningkatkan atensi siswa terhadap proses pembelajaran. Hal ini

dibuktikan dari adanya lembar angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan hasil sebanyak 20 siswa menyatakan sangat positif atau sangat menarik, dan 4 siswa menyatakan positif atau menarik. Selain angket, peneliti juga menyertakan hasil evaluasi kelompok yang dibuat oleh peneliti untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Untuk hasil evaluasi yang telah diberikan menunjukkan hasil kelompok hijau bernilai 84, kelompok kuning bernilai 76, kelompok merah bernilai 81, dan kelompok biru bernilai 88

B. Saran

Adapun saran pemanfaatan yang peneliti sampaikan adalah sebagaimana berikut:

1. Media Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) atau Ludo dapat dikembangkan pada materi lain sebagai variasi media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
2. Media LUMI (Ludo Ekonomi) atau Ludo jika dimanfaatkan dalam skala luas perlu di analisis lebih lanjut sesuai dengan 10 tahapan Borg and Gall.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi, Muhammad Taufik Syastra. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam." *CBIS Journal* 3, no. 2 (2015): 78–90.
- Afrianti, Sulis, Musnar Indra Daulay, Putri Asilestari, and Permainan Tradisional Ludo. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo" 1, no. 1 (2018): 52–59.
- Agustina, Nurul Saadah, Babang Robandi, Ika Rosmiati, and Yusup Maulana. "Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka." *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 9180–87.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3*. Edited by Restu Damayanti. 3rd ed. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018.
- Arsyad, and Salahudin. "Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai)." *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan* 16, no. 2 (2018): 179–90. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v16i2.476>.
- Budiwati, Rini, Ani Budiarti, Ali Muckromin, Yulia Maftuhah Hidayati, and Anatri Dessty. "Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Miskonsepsi." *Jurnal Basicedu* 7, no. 1 (2023): 523–34. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>.
- Daddy Darmawan, Cecep Kusnandi. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Drs. Arief Sidharta, M.Pdf. "Media Pembelajaran." *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1 (2015): 1–29.
- Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini. "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 10, no. 2 (2021): 49. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>.
- Firmadani, Fifit. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi." *Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id*, 2020, 93–97.
- Gall, Meredith D., Joyce P. Gall, and Walter R. Borg. *Educational Research An Introduction (Seventh Edition)*. Edited by Arnis E. Burvikovs. *Pearson Education Inc. Seventh. New York, 2003*. <https://doi.org/10.4324/9781003008064-1>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.

- Hidayat Supriatna. "Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS Di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat." *Jimps* 8, no. 3 (2023): 123–36.
- Husna, Khamila, and Supriyadi Supriyadi. "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, no. 1 (2023): 981–90. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>.
- Izzaty, Agit Darojatil, Sunanih, and Meiliana Nurfitriani. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja." *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 17, no. 1 (2021): 33–41. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>.
- Juwantara, Ridho Agung. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 1 (2019): 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Kemendikbudristek BSKAP. *Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendid. Kemendikbudristek, 2022.*
- Kore, Desna, Rosita Wondal, and Rita Samad. "Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 2, no. 1 (2020): 106–16. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>.
- Lastrijanah, Lastrijanah, Teguh Prasetyo, and Annisa Mawardini. "Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2017): 87. <https://doi.org/10.30997/dt.v4i2.895>.
- Layaliya, Fina Nabilah, Haryadi Haryadi, and Nas Haryati Setyaningsih. "Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka)." *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua* 6, no. 2 (2021): 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>.
- Marhadi. "Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar." *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume* 7, no. 2 (2019): 19–31.
- Mashuri, Sufri. "Media Pembelajaran Matematika," 2019, 6–11.
- Nasution, Suri Wahyuni. "Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2021): 135–42. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>.

- Oktaviani, Eva. "Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Berbantu Medis Pembelajaran Ludo Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Minat Belajar." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2022, 12–26.
- Prasetyo Kurniawan, M. Pd, Agus, and Ahmad Lubab, M. Si. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Press, 2014.
- Rachman, Dayang N. C. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah," no. December (2021): 143.
- Rahma Febrina, Chollif. "Cara Bermain Ludo." *Orami.co.id*, n.d.
- Rahmadayanti, Dewi, and Agung Hartoyo. "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7174–87. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>.
- Riset dan Teknologi, Kementrian Pendidikan, Kebudayaan. "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)," 2022, 19.
- Rizal, Setria Utama, Isma Nastiti Maharani, M Nizar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqian, and Jodi Abdurachman. *Media Pembelajaran*, 2016.
- Zaeni, et al. "Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Materi Aktivitas Ekonomi Yang Berkaitan Dengan Sumber Daya Alam Dan Potensi Didaerahnya Dengan Model Student Facilitator And Explaining Siswa Kelas IV Semester II SDN Karang Tengah Kec . " 4, no. 1 (2020): 208–13.
- Septiana, Ayu Nanda. I Made Ari Winangun. "Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar." *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2023): 43–54.
- Suci Fajarwati, Devi. "Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan," 2016, 1–23.
- Sudjana, Dr. Nana. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Offset, 1990.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Edited by Sutopo. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2020.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Edited by Pipih Latifah. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Tsabit, Dedi, Arsyi Rizqia Amalia, and Luthfi Hamdani Maula. "Analisis Pemahaman Konsep Ips Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran Ips Sistem Daring Di Kelas Iv.3 Sdn Pakujajar Cbm." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* V, no. Vol 5 No 1 June 2020 (2020). <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2917>.

- Ulusna, Mishbah, Sri Diana Putri, and Zakirman Zakirman. "Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika." *International Journal of Elementary Education* 4, no. 2 (2020): 130. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>.
- Widiastuti, Eko Heri. "Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran Ips." *Satya Widya* 33, no. 1 (2017): 29. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i1.p29-36>.
- Yuanta, Friendha. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 02 (2020): 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 2701/Un.03.1/TL.00.1/11/2023 16 November 2023
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala MIN 2 Malang Sumbermanjing Wetan

di

Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Yahya Lucky Tirtoaji
 NIM : 200103110001
 Tahun Akademik : Ganjil - 2023/2024
 Judul Proposal : **Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS, Materi "Kondisi Perekonomian Daerah" Kelas V di MIN 2 Malang**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



ah. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 1 Surat Pra-penelitian, Observasi, dan Wawancara

INSTRUMEN OBSERVASI AWAL
MIN 2 MALANG

Observer : Yahya Lucky Tirtoaji

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Universitas : UIN Malang

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Siswa berpenampilan rapi selama berada di sekolah atau kelas	✓	
2	Siswa terbiasa untuk melakukan aksi 3S (Senyum, sapa, dan salam) kepada teman, guru, dan masyarakat sekolah	✓	
3	Siswa suka berbicara dengan teman sebangku saat belajar	✓	
4	Siswa mudah terganggu oleh suara bising atau keributan lainnya	✓	
5	Siswa lebih suka bergerak, tidak bisa duduk dengan tenang	✓	
6	Siswa menyukai pembelajaran IPAS	✓	
7	Siswa menemukan kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran IPAS	✓	
8	Siswa senang bekerja dalam kelompok	✓	
9	Siswa suka bekerja secara bertahap (sedikit demi sedikit)	✓	

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
10	Siswa senang melakukan sesuatu secara langsung atau praktek	✓	
11	Siswa senang mengulang pembelajaran		✓
12	Siswa lebih menyukai belajar secara mandiri		✓
13	Siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dalam proses pembelajaran	✓	
14	Siswa memiliki daya ingat yang produktif atau kuat		✓
15	Siswa menyukai adanya peraturan di dalam kelas	✓	
16	Siswa aktif bertanya dalam proses pembelajaran		✓
17	Siswa mampu berpikir abstrak		✓
18	Siswa bangga terhadap kemampuan atau hasil akademiknya	✓	
19	Guru berkomunikasi secara baik dan santun pada siswa	✓	
20	Guru memotivasi siswa dalam proses pembelajaran	✓	
21	Guru mampu mengelola interaksi siswa dalam proses pembelajaran	✓	
22	Guru menggunakan bahan ajar yang tepat	✓	
23	Guru menyusun sendiri bahan ajar		✓

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
24	Guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai	✓	
25	Guru membuat sendiri media pembelajaran		✓

Kesimpulan

Siswa di MIN 2 Malang berpenampilan rapi ketika di sekolah dan dikelas, serta terdapat beberapa siswa yang kurang tertib dengan tidak menggunakan atribut sekolah secara lengkap. Budaya 3S juga tetap dijaga oleh pihak sekolah dan dilaksanakan setiap pagi hari antara guru dengan siswa. Siswa ketika proses pembelajaran sangat aktif dan tidak bisa diam, serta siswa tidak suka mengulang pembelajaran, bekerja secara mandiri, dan maunya belajar secara berkelompok atau praktek langsung.

Guru berperan dengan baik sebagai motivator dan fasilitator untuk siswa, namun guru sebagai fasilitator kurang dalam mengembangkan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya berpatokan pada media cetak berupa gambar atau menggunakan layer projector saja. Selebihnya guru mampu mengelola interaksi dan proses pembelajaran dengan baik

PEDOMAN WAWANCARA

Judul:

Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) pada Mata Pelajaran IPAS

Materi Kondisi Perekonomian Daerah di MIN 2 Malang

Variabel	Indikator	No Item Rubrik
Kurikulum Merdeka	Pemahaman guru tentang kurikulum merdeka	1
	Perbedaan kurikulum Merdeka dengan kurikulum sebelumnya	2
	Tujuan pembelajaran IPAS	3
Media Pembelajaran	Penggunaan media di sekolah	4
	Problematika di dalam kelas	5
	Penelitian terdahulu di sekolah	6
	Pentingnya media pembelajaran untuk siswa	7

Daftar Pertanyaan

1. Menurut ibu, kurikulum Merdeka itu seperti apa?
2. Apakah ada pembeda mengenai kurikulum Merdeka dengan kurikulum sebelumnya?
3. Menurut ibu, apa tujuan dari pembelajaran IPAS ini?
4. Untuk media dalam proses pembelajaran yang ibu ajar, apakah ibu menggunakan media pembelajaran?
5. Menurut ibu apa permasalahan yang sering terjadi dikelas saat proses pembelajaran?

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut ibu kurikulum Merdeka itu seperti apa?	Kurmer sekarang setuju saya mas, kurikulum yang sangat fleksibel. Guru bebas untuk menentukan atau membuat sendiri RPP, bahan ajar, dll. Sama ada 3 unsur penting seperti literasi, numerasi, sama penilaian sikap
2	Apakah ada pembeda mengenai kurikulum Merdeka dengan kurikulum sebelumnya?	Menurut saya sedikit berbeda mas, kalo di pembelajaran. Karena tergolong baru kami guru MIN juga masih mempelajari kurikulum ini. Di kurmer apa mata Pelajaran IPAS mas yang baru, berbeda dari K13.
3	Menurut ibu, apa tujuan dari pembelajaran IPAS ini?	Tujuannya ya sama mas seperti pembelajaran IPA dan IPS sebelumnya, cuman lebih menggabungkan pengalaman belajar siswa saja di maple sehingga ketika belajar IPA, siswa juga belajar materi IPS, begitu juga sebaliknya
4	Untuk media dalam proses pembelajaran yang ibu ajar, apakah ibu menggunakan media pembelajaran?	Media yang saya gunakan biasa berupa gambar, dari LKS dan cetak dari printer
5	Menurut ibu apa permasalahan yang sering terjadi dikelas saat proses pembelajaran?	Siswa biasa ngobrol sendiri, bosan, sama overaktif saat pembelajaran. Sama seperti permasalahan siswa disekolah pada umumnya
6	Apakah di MIN 2 Malang pernah ada yang melakukan penelitian pengembangan media ludo ibu?	Sejauh ini belum pernah mas untuk permainan ludo, adanya monopoli



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 2238/Un.03.1/TL.00.1/06/2024 03 Juni 2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala MIN 2 Malang
 di
 Kabupaten Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Yahya Lucky Tirtoaji
 NIM : 200103110001
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
 Judul Skripsi : Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian Daerah Kelas V di MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan
 Lama Penelitian : Juni 2024 sampai dengan Agustus 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



An Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Muhammad Walid, MA
 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-~~564~~ /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2024 19 Februari 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Galih Puji Mulyoto, M. Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.


Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Yahya Lucky Tirtoaji
 NIM : 200103110001
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) pada
 Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian
 Daerah Kelas V di MIN 2 Malang Sumbermanjing
 Wetan
 Dosen Pembimbing : Waluyo Satrio Adji, M. Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 Dr. Muhammad Walid, M.A.
 NIP. 197308232000031002

Lampiran 3 Surat Validasi Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA (DESAIN)
PENGEMBANGAN MEDIA LUMI (LUDO EKONOMI) PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DAERAH
KELAS V DI MIN 2 MALANG SUMBERMANJING WETAN

Nama Validator : Galih Puji Mulyoto, M. Pd
 NIP : 19880322 201802011146
 Unit Kerja : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 Bidang Keahlian : Ahli Media

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati media yang sudah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Sesuai	1
2.	Tidak Sesuai	2
3.	Cukup Sesuai	3
4.	Sesuai	4
5.	Sangat Sesuai	5

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Pertanyaan terkait media (desain) pada media LUMI (Ludo Ekonomi)

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan Visual	1. Desain sesuai dengan isi materi				✓	
		2. Gambar sesuai dengan materi					✓
		3. <i>Layout</i> dan ukuran gambar pada media sesuai					✓
		4. Kerapian desain					✓
2.	Teks	5. Kesesuaian judul dengan tampilan media					✓
		6. Jenis huruf yang dipilih sesuai dengan tampilan media				✓	
		7. Ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tampilan media					✓
3.	Rekayasa Media	8. Media dan panduan bermain dapat dipahami dan dioperisikan dengan mudah					✓
		9. Media dapat dikelola atau dipelihara dengan mudah					✓
		10. Media dapat menarik perhatian siswa					✓

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

Catatan (Kritik dan Saran)

1 ditambahkan identitas penyempurnaan

2 ukuran diperbesar

3 rubrik lebih dilengkapi dg skor penilaian

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

Catatan (Kritik dan Saran]

1. Layak digunakan

Maret
Malang, 15 Februari 2024

Validator Ahli Media



Galih Puji Mulyoto, M.Pd
NIP. 19880322 201802011146



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
 http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-206/Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024 27 Mei 2024
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M. Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Yahya Lucky Tirtoaji
 NIM : 200103110001
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengembangan Media LUMI (Ludo Ekonomi) pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kondisi Perekonomian Daerah Kelas V di MIN 2 Malang Sumbermanjing Wetan
 Dosen Pembimbing : Waluyo Satrio Adji, M. Pd. I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Surat Validasi Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA LUMI (LUDO EKONOMI) PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DAERAH
KELAS V DI MIN 2 MALANG SUMBERMANJING WETAN

Nama Validator : Nuril Nuzulia, M. Pd. I
 NIP : 19900423 201608012014
 Unit Kerja : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 Bidang Keahlian : Ahli Materi

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati media yang sudah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Sesuai	1
2.	Tidak Sesuai	2
3.	Cukup Sesuai	3
4.	Sesuai	4
5.	Sangat Sesuai	5

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

B. Pertanyaan terkait materi pada media LUMI (Ludo Ekonomi)

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Desain Pembelajaran	1. CP (Capaian Pembelajaran) dipaparkan dengan jelas				✓	
		2. TP (Tujuan Pembelajaran) dipaparkan dengan jelas dan sesuai dengan media					✓
		3. Kesesuaian Materi dengan tingkat kemampuan atau fase siswa				✓	
2.	Materi	4. Kesesuaian materi terhadap media pembelaran				✓	
		5. Materi yang disusun dapat memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran					✓
		6. Materi yang disusun sudah mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor				✓	
		7. Evaluasi pembelajaran yang sudah disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
4.	Kebahasaan	8. Penggunaan kata, dan kalimat baku pada materi sudah tepat				✓	
		9. Kesederhanaan penggunaan bahasa pada materi sesuai dengan kemampuan atau fase siswa					✓
		10. Bahasa yang dipergunakan pada panduan bermain media LUMI bersifat komunikatif, jelas, dan mudah dipahami				✓	

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

Catatan Kritik dan Saran

- tambahkan unsur integrasinya ya sebagai salah satu CPL mahasiswa (GM)
- Mediana sudah sesuai

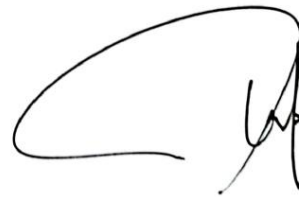
Catatan Kritik dan Saran

Sesuai dengan masukan dosen terkait

integrasi agama di dalam media

Malang, 15 Maret 2024

Validator Ahli Materi



Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423 201608012014

**INSTRUMEN VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA LUMI (LUDO EKONOMI) PADA MATA
PELAJARAN IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DAERAH
KELAS V DI MIN 2 MALANG SUMBERMANJING WETAN**

Nama Validator : Indah Nur Fitriani, M. Pd. I
NIP : 198009012003122003
Unit Kerja : MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan
Bidang Keahlian : Ahli Pembelajaran

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum pengisian angket ini, dimohon Bapak/Ibu untuk mengamati media yang sudah dikembangkan terlebih dahulu
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan serta kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya
3. Keterangan skor beserta kriteria penilaian angket sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak Sesuai	1
2.	Tidak Sesuai	2
3.	Cukup Sesuai	3
4.	Sesuai	4
5.	Sangat Sesuai	5

4. Adanya komentar, kritik, serta saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

B. Pertanyaan terkait pembelajaran menggunakan media LUMI

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kurikulum	1. Media telah sesuai dengan capaian pembelajaran					✓
		2. Media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran					✓
		3. Tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran yang ditentukan sesuai dengan fase dan tahapan siswa					✓
2.	Proses Pembelajaran	4. Media yang disajikan mudah digunakan dan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
		5. Memudahkan guru dalam pembelajaran					✓
		6. Media dapat memusatkan perhatian siswa					✓
		7. Media dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran				✓	

No.	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
4.	Evaluasi	8. Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan Capaian dan tujuan pembelajaran				✓	
		9. Evaluasi yang telah dikembangkan telah sesuai dengan materi				✓	✓
		10. Evaluasi yang telah dikembangkan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa				✓	

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrumen lembar validasi adalah *):

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

*) Mohon dilingkari pada hurufnya sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.

Catatan Kritik dan Saran

Media yang dikembangkan menarik. Dapat menarik

Siswa

Malang, 20 Mei 2024

Validator Ahli Pembelajaran



Indah Nur Fitriani, M.Pd.I

NIP. 198009012003122003

- ① barang dan jasa untuk pemenuhan kebutuhan dan ekonomi melalui mata uang disebut konsumsi

Nilai
76

KELOMPOK KUNING (2)

Nama Anggota : 1. M. ADAM
 2. A. Naufalin
 3. A. zulvi
 4. Aira Sakabila Azzalfa
 5. Angelca anastarya abdillah
 6. Gabriel
 Kelas : V (A/B/C) *lingkari sesuai dengan kelas siswa

Isilah empat poin dalam tabel berikut setelah menempati salah satu kotak gambar saat bermain media LUMI (Ludo Ekonomi), dengan baik dan benar!

No Gambar	Deskripsi Gambar	Skor
1	1. Pabrik 2. Produksi 3. Piatuker 4. cara yang memproduksi barang atau jasa	
2	1. Pantai 2. Daerah rendah 3. Melayan 4. pariwisata	
3	1. kegiatan contoh membeli makan di warung 2. menggunakan jasa potong rambut 3. Pelaku konsumsi disebut dengan konsumen 4. contoh membeli makan di warung	
4	1. termasuk jenis aktivitas ekonomi 2. contoh produksi seperti pabrik pembuat kue, pabrik di kegiatan mengolah, mengeld, atau menghasilkan barang 3. pelaku penghasil atau pembuat barang disebut produsen	
5	① kegiatan yg mengurangi atau menghabiskan 2. berwujud bidang jasa	

PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN LUMI (LUDO EKONOMI)

OLEH SISWA

Petunjuk Pengisian Angket Siswa

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon teman-teman mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) yang telah dibuat sebelumnya.
2. Berilah tanda silang (X) pada jawaban A, B, C, D, dan E sesuai dengan penilaian yang teman-teman anggap paling tepat.
3. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan pengalaman teman-teman setelah mempelajari atau mengoperasikan media LUMI (Ludo Ekonomi).
4. Jika teman-teman ingin menuliskan pesan dan kesan, silahkan isi dibagian akhir pilihan ganda.

Pertanyaan dan Pernyataan Angket

"Baca dengan cermat, kemudian pilih atau silang jawaban dengan benar!!!"

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan 1
Apakah media mudah dimainkan?
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
D. Setuju
E. Sangat setuju | <ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan 3
Apakah bahasa pada petunjuk permainan jelas dan mudah dipahami?
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
D. Setuju
E. Sangat tidak setuju |
| <ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan 2
Apakah media pembelajaran LUMI keren dan menarik?
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
D. Setuju
E. Sangat setuju | <ul style="list-style-type: none"> • Pertanyaan 4
Apakah aturan dan cara bermain LUMI mudah dilakukan?
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
D. Setuju
E. Sangat setuju |

Lampiran 9 Hasil Respon Siswa

- **Pertanyaan 5**
Apakah media LUMI membuat pembelajaran menjadi seru dan menyenangkan?
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
 D. Setuju
E. Sangat setuju
- **Pernyataan 6**
Saya bersemangat dan tertarik belajar menggunakan media LUMI!!
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
 D. Setuju
E. Sangat setuju
- **Pernyataan 7**
Saya cepat memahami materi saat belajar menggunakan media LUMI.
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
 D. Setuju
E. Sangat setuju
- **Pertanyaan 8**
Apakah dengan belajar menggunakan media LUMI, materi menjadi lebih mudah dipahami?
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
 D. Setuju
E. Sangat setuju

- **Pertanyaan 9**
Apakah petunjuk pengerjaan soal mudah dipahami?
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
D. Setuju
 E. Sangat setuju
- **Pertanyaan 10**
Apakah kamu merasa mudah ketika mengerjakan soal atau evaluasi?
A. Sangat tidak setuju
B. Tidak setuju
C. Cukup
 D. Setuju
E. Sangat setuju

Kesan dan Pesan

Sangat menyenangkan

Nama : M. IMAM B 02011

Kelas : VB



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 MALANG
Jalan Jenderal Sudirman Nomor 01 Druju Sumbermanjing Wetan Malang
Telpon : +62341871897 email : minduamalang@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 299/Mi.13.35.02/PP.00.04/06/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Imam Ghozali, S.Ag.**

NIP : 196706162000031002

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Yahya Lucky Tirtoaji

Tempat Tanggal Lahir : Sidoarjo, 25 Oktober 2001

NIM : 200103110001

Jenis Kelamin : Laki -laki

Alamat Rumah : Jalan Pabean Gang 3 Gempol- Kajapanan Kabupaten
Pasuruan.

Telah melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran LUMIS (Ludo Ekonomi) pada Mata Pelajaran IPAS materi Kondisi Perekonomian Daerah kelas V di MIN 2 Malang pada tanggal 03 Mei 2024 – 05 Juni 2024
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 05 Juni 2024
Kepala Madrasah



Imam Ghozali



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Token : bnKPnD

Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian



Foto 1 Pengarahan Siswa oleh Guru



Foto 2 Penerapan Media LUMI (Ludo Ekonomi)



Foto 3 Proses Belajar dan Bermain oleh Siswa



Foto 4 Pengisian Angket Respon Siswa

Lampiran 11 Biodata Mahasiswa



Nama : Yahya Lucky Tirtoaji
Tempat, Tanggal Lahir : Sidoarjo, 25 October 2001
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Jalan Pabean Gang, Gempol-Kejapanan, Kabupaten Pasuruan, Kode Pos 67155
No. Telepon : 087850531514
Email : yahyalucky2510@gmail.com
Riwayat Pendidikan : 1. TK Aisyah Bustanul Athfal 1 Gempol
2. SDN 1 Kejapanan
3. SMP Muhammadiyah 4 Gempol
4. MAN 1 Pasuruan
5. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pengalaman Organisasi : 1. Anggota Rumah Bibit PGMI
2. Anggota SSBM PGMI
3. Anggota IMAPAS 2022