

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO PINTAR* BAHASA
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA DI MI IHYAUL ISLAM I KABUPATEN PROBOLINGGO**

TESIS



**OLEH
ULFATUR RIZKO
NIM. 230103220005**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO PINTAR* BAHASA
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL
BELAJAR SISWA DI MI IHYAUL ISLAM I KABUPATEN PROBOLINGGO**

TESIS

Diajukan Kepada
Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh
Ulfatur Rizko
NIM. 230103220005

Dosen Pembimbing:

- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd | NIP. 19760619 200501 2 005 |
| 2. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes | NIP. 19760405 200801 1 018 |

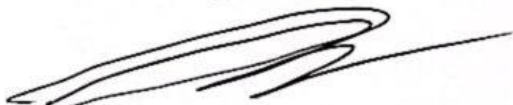
**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo” yang disusun oleh Ulfatur Rizko (230103220005) ini telah diperiksa secara keseluruhan dan disetujui oleh tim pembimbing untuk diajukan kepada Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang untuk diuji.

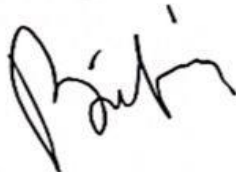
Batu, 20 November 2025

Pembimbing I



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
NIP. 197606192005012005

Pembimbing II



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes
NIP. 197604052008011018

Mengetahui,
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd
NIP. 197606192005012005

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo” oleh Ulfatur Rizko ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan lulus pada tanggal 11 Desember 2025.

Dewan Penguji

Penguji Utama

Dr. Abdussakir, M.Pd

NIP. 19751006 200312 1 001

Ketua/Penguji

Dr. Muhamad Amin Nur, M.A

NIP. 19750123 200312 1 003

Dosen Pembimbing 1/Penguji

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 19760619 200501 2 005

Dosen Pembimbing 2/Sekretaris

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 19760405 200801 1 018

Tanda Tangan

:

:

:

:

Mengesahkan

Direktur Pascasarjana UIN Maulana, Malik Ibrahim Malang,



Prof. Dr. H. Agus Maimun, M. Pd

NIP. 19650817 199803 1 003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Ulfatur Rizko
NIM : 230103220005
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institusi : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar
Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi
dan Hasil Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I
Kabupaten Probolinggo

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa Tesis ini secara keseluruhan hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Batu, 29 - November 2025

Saya yang menyatakan,



Ulfatur Rizko

LEMBAR MOTO

.... يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Artinya: "... Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan."¹ (Q.S. Al-Mujadilah: 11)

¹ Badan Litbang dan Diklat Kementrian Agama RI, *Al-quran dan Terjemahnya Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2019), .803

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismiillahirrahmanirrahim.

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan petunjuk-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini. Sholawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, suri teladan yang telah membimbing manusia menuju jalan kebenaran. Adapun sebagai bentuk dedikasi, Tesis ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Tasrif dan Ibunda Sulama, yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang serta kesabaran. Terima kasih atas doa tulus yang tiada henti agar saya menjadi anak yang salehah, cerdas, serta bermanfaat bagi keluarga, agama, bangsa, dan negara.
2. Saudara-saudara tersayang, Adik Nur Kamila dan Kakak Baharuddin, yang senantiasa memberikan dukungan serta motivasi tanpa henti dalam setiap langkah saya.

Semoga segala kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT. Keluarga adalah istana dan sumber inspirasi terbesar dalam hidup saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo”. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, uswatun hasanah yang telah membimbing umat manusia menuju peradaban yang penuh ilmu dan cahaya kebenaran.

Tesis ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan menyadari bahwa penyusunannya terwujud berkat bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, beserta seluruh jajaran staf.
2. Prof. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd., selaku direktur Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd., selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus dosen pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat berharga selama penyusunan tesis ini.
4. Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd., selaku sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, serta segenap dosen pengampu mata kuliah

pada Program Studi Magister PGMI atas segala bantuan, ilmu, dan dukungan yang diberikan selama peneliti menempuh perkuliahan.

5. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes., selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu dengan penuh kesabaran untuk memberikan masukan, kritik, dan saran demi kesempurnaan tesis ini.
6. Dr. Mohammad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd dan Dr. Firdaus Inul Yaqin, M.Pd.I, selaku validator ahli, atas penilaian, komentar, dan saran konstruktif untuk penyempurnaan produk dan perangkat pengujinya.
7. Nur Hasan, S.Pd.I, selaku kepala MI Ihyaul Islam I, atas izin dan fasilitas yang diberikan sehingga penelitian dapat terlaksana dengan lancar.
8. Wafirotul Umniyah S.Pd, selaku guru kelas IV MI Ihayul Islam I, beserta seluruh siswa kelas IV, atas bantuan dan kerja sama yang sangat baik selama pelaksanaan penelitian di sekolah.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas segala bantuan, motivasi, dan dukungan yang telah diberikan hingga tesis ini selesai.

Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan Pendidikan, Khususnya di bidang yang terkait.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Batu, 07 November 2025

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
HLAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
LEMBAR MOTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
الملخص.....	xvii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
H. Penelitian Terdahulu dan Relevansi Penelitian	13
I. Definisi Operasional	20
J. Sistematika Penulisan	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	24

A. Media Pembelajaran Ludo Pintar	24
B. Motivasi Belajar Siswa.....	29
C. Hasil Belajar Siswa.....	36
D. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.....	44
E. Kerangka Berpikir	49
BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Pendekatan Penelitian dan Model Pengembangan	51
B. Prosedur Pengembangan	52
C. Subjek Penelitian	57
D. Jenis Data	58
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	59
F. Teknik Pengumpulan Data.....	63
G. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	70
A. Hasil Pengembangan Media	70
B. Hasil Implementasi Media	890
C. Hasil Keefektifan Media	97
BAB V PEMBAHASAN	103
A. Desain dan Proses Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar	103
B. Implementasi dan Kepraktisan Media Ludo Pintar dalam Pembelajaran.....	105
C. Keefektifan Media Ludo Pintar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.	108
BAB VI PENUTUP	112
A. Kesimpulan	112
B. Saran	114
DAFTAR RUJUKAN	116
LAMPIRAN.....	125

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Tampilan Awal Media Ludo Pintar Bahasa Indonesia	54
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kartu Materi Sinonim dan Antonim.....	55
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	59
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	60
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	60
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	61
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa.....	62
Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media.....	65
Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media.....	66
Tabel 3.10 Kategori Keefektifan Motivasi Belajar	67
Tabel 3.11 Kriteria Uji N-Gain	68
Tabel 4.1 Revisi Hasil Validasi Ahli Media	84
Tabel 4.2 Revisi Hasil Validasi Ahli Materi.....	85
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi	91
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru	93
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa.....	95
Tabel 4.7 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.....	98
Tabel 4.8 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Per Indikator	100
Tabel 4.9 Rekapitulasi Perolehan Nilai N-Gain Hasil Belajar Siswa	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Hierarkis Kemampuan Kognitif Menurut Taksonomi Bloom dkk. ..	38
Gambar 2.2 Hierarkis Kemampuan Kognitif Menurut Taksonomi Krathwohl Bloom dkk.....	39
Gambar 2.3 Hierarkis Jenis Perilaku dan Kemampuan Psikomotorik Simpson...	40
Gambar 2.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1969).....	45
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	50
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	52
Gambar 4.1 Sketsa Ludo Pintar	72
Gambar 4.2 Bahan dan Alat Pembuatan Media	77
Gambar 4.3 Sketsa Papan Ludo Pintar.....	77
Gambar 4.4 Pembuatan Ludo Pintar	78
Gambar 4.5 Hasil Akhir Papan Ludo Pintar	78
Gambar 4.6 Question Card.....	79
Gambar 4.7 Punishment Card	80
Gambar 4.8 Reward Card.....	80
Gambar 4.9 Pion Ludo Pintar.....	81
Gambar 4.10 Dadu Ludo Pintar	81
Gambar 4.11 Hasil Pembuatan Media Ludo Pintar	82
Gambar 4.12 Ludo Pintar Sebelum Revisi terkait Kartu Aturan	84
Gambar 4.13 Ludo Pintar Setelah Revisi terkait Kartu Aturan	84
Gambar 4.14 Kartu Soal pada Ludo Pintar Sebelum Revisi.....	86
Gambar 4.15 Kartu Soal pada Ludo Pintar Setelah Revisi	86
Gambar 4.16 Grafik Motivasi Belajar Siswa	99

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Penelitian.....	125
Lampiran 2. Surat Balasan	126
Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Wawancara Siswa	127
Lampiran 4. Materi.....	128
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media	130
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi.....	132
Lampiran 7. Hasil Angket Respon Guru.....	134
Lampiran 8. Hasil Angket Respon Siswa	134
Lampiran 9. Hasil Angket Sebelum Penggunaan Media	140
Lampiran 10. Hasil Angket Setelah Penggunaan Media	144
Lampiran 11. Hasil Rekap Angket Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media	148
Lampiran 12. Lembar Jawaban Ulangan Harian Materi Antonim dan Sinonim	149
Lampiran 13. Hasil Rekap Data Mentah Pretest dan Posttest.....	153
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian	158
Lampiran 15. Daftar Riwayat Peneliti	159

ABSTRAK

Rizko, Ulfatur. 2025. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo. Tesis, Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Tesis, (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. (2) Dr. Bintoro Widodo, M.Kes.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Ludo Pintar; Bahasa Indonesia; Motivasi Belajar; Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo. Proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan latihan soal menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah merasa bosan, dan kurang antusias, sehingga berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia pada materi sinonim dan antonim.

Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru kelas V, dan 12 siswa kelas V MI Ihyaul Islam I. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Ludo Pintar dinyatakan sangat valid oleh ahli media dengan persentase 86% dan valid oleh ahli materi dengan persentase 73%. Respon guru terhadap penggunaan media memperoleh persentase 91% dengan kategori sangat praktis. Uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari nilai rata-rata 29,33 sebelum penggunaan media menjadi 51 setelah penggunaan media, dengan persentase peningkatan sebesar 74% yang termasuk dalam kategori efektif. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia layak, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

ABSTRACT

Rizko, Ulfatur. (2025). The Development of Ludo Pintar Learning Media for Indonesian Language to Improve Motivation dan Result Students' Learning at MI Ihyaul Islam I, Probolinggo Regency. Thesis, Master of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Postgraduate Program, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis Supervisors: (1) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd. (2) Dr. Bintoro Widodo, M.Kes.

Keywords: Learning Media; Ludo Pintar; Indonesian Language; Learning Motivation, Learning Results.

This study was motivated by the low level of students' learning motivation in Indonesian language learning at MI Ihyaul Islam I, Probolinggo Regency. Learning activities that are still dominated by lectures and drill exercises tend to make students passive, easily bored, and less enthusiastic, which in turn leads to suboptimal learning outcomes. Therefore, the development of attractive and interactive learning media is needed to improve both students' motivation and learning outcomes. This study aimed to develop and examine the validity, practicality, and effectiveness of the Ludo Pintar Indonesian Language learning media on synonym and antonym materials.

The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included media experts, subject matter experts, a fifth-grade teacher, and 12 fifth-grade students of MI Ihyaul Islam I. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, learning outcome tests, and documentation.

The results showed that the Ludo Pintar media was rated very valid by media experts with a percentage of 86% and valid by subject matter experts with a percentage of 73%. Teacher responses indicated a 91% score in the very practical category, suggesting that the media is easy to use and engaging. The effectiveness test revealed an increase in students' learning motivation from an average score of 29.33 before using the media to 51 after its implementation, with a 74% improvement, categorized as effective. In addition, students' learning outcomes also improved significantly, as indicated by an N-Gain score of 0.75, which falls into the high category. Based on these findings, it can be concluded that the Ludo Pintar Indonesian Language learning media is valid, practical, and effective in improving students' learning motivation and learning outcomes in Indonesian language learning at the elementary school level.

الملخص

رزقو، ألفتور. (٢٠٢٥). تطوير وسيلة التعلم لودو بنتار لمادة اللغة الإندونيسية لزيادة دافعية التعلم لدى التلاميذ في مدرسة إحياء الإسلام الأولى الابتدائية الإسلامية بمحافظة بروبولينغغو. رسالة الماجستير، برنامج إعداد معلمي المدارس الابتدائية الإسلامية، الدراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفان على الأطروحة: (١) د. حجة سَمْسَل سُسيلواتي، م.ب.د. (٢) د. بِنُطورو ويدودو، م.كس.

الكلمات المفتاحية: وسيلة تعليمية، لودو بنتار، اللغة الإندونيسية، دافعية التعلم.

دافع هذا البحث الخلفية المتمثلة في انخفاض دافعية التعلّم لدى التلاميذ في تعلّم اللغة الإندونيسية بمدرسة إحياء الإسلام الأولى الابتدائية الإسلامية بمحافظة بروبولينغغو. إذ لا تزال عملية التعلّم مُهيمنًا عليها بأسلوب المحاضرة والتدريبات، مما يجعل التلاميذ ميّالين إلى السلبية، وسريعي الشعور بالملل، وضعيفي الحماس، الأمر الذي ينعكس سلبيًا على نتائج التعلّم التي لم تبلغ المستوى المأمول. ومن هنا تبرز الحاجة إلى وسائل تعليمية جذابة وتفاعلية من أجل رفع دافعية التعلّم وتحسين نتائج التعلّم لدى التلاميذ. ويهدف هذا البحث إلى تطوير واختبار صلاحية، وقابلية الاستخدام، وفاعلية وسيلة تعليمية تُسمّى "لودو الذكي للغة الإندونيسية" في مادة المترادفات والمتضادات.

استخدم البحث منهج البحث والتطوير (R&D) وفق نموذج ADDIE الذي يشتمل على مراحل: التحلي (Analysis)، والتصميم (Design)، والتطوير (Development)، والتنفيذ (Implementation)، والتقييم (Evaluation). وتكوّن مجتمع البحث من خبير في الوسائل التعليمية، وخبير في المادة العلمية، ومعلم الصف الخامس، واثنى عشر تلميذًا من الصف الخامس بمدرسة إحياء الإسلام الأولى الابتدائية الإسلامية. أما تقنيات جمع البيانات فشملت الملاحظة، والمقابلة، والاستبانة، واختبارات نتائج التعلّم، والتوثيق.

وأظهرت نتائج البحث أن وسيلة لودو الذكي حازت على درجة «صحيحة جدًا» من خبير الوسائل التعليمية بنسبة 86%، وعلى درجة «صحيحة» من خبير المادة العلمية بنسبة 73%. كما بلغت استجابة المعلم تجاه استخدام هذه الوسيلة نسبة 91% ضمن فئة «عملي جدًا». وأوضحت نتائج اختبار الفاعلية وجود ارتفاع في دافعية التعلّم لدى التلاميذ من متوسط قدره 29,33 قبل استخدام الوسيلة إلى 51 بعد استخدامها، بنسبة زيادة بلغت 74%، وهي ضمن فئة «فعّالة». بالإضافة إلى ذلك، شهدت نتائج التعلّم تحسّنًا ملحوظًا، كما يتضح من قيمة N-Gain البالغة 0,75، والتي تندرج ضمن الفئة «العالية». وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن وسيلة لودو الذكي للغة الإندونيسية صالحة، وفعّالة، وعملياتية، وللاستخدام في تحسين دافعية التعلّم ونتائج التعلّم لدى التلاميذ في تعلّم اللغة الإندونيسية بالمدارس الابتدائية.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis 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	=	n
ح	=	<u>h</u>	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 Dipotong

أُ = aw

أَيَّ = ay

أُو = ú

إِي = i

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Jenjang pendidikan dasar memperkenalkan siswa dengan berbagai mata pelajaran yang bertujuan mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.² Proses pembelajaran di tahap ini tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap positif, keterampilan sosial, serta kemampuan berpikir kritis dan kreatif.³ Dengan fondasi yang kuat sejak dini, diharapkan siswa mampu berkembang secara optimal pada jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu mata pelajaran yang berperan sentral dalam pembentukan pengetahuan dasar siswa adalah pelajaran Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peranan krusial dalam mengembangkan kemampuan literasi dasar siswa, mencakup kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, serta berbicara. Pandangan Vygotsky memperkuat pentingnya bahasa, yang menurutnya tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk menyelesaikan masalah.⁴

Peran Bahasa Indonesia sangat penting, namun dalam praktik pembelajaran masih dijumpai berbagai kendala. Salah satu masalah yang sering

² Salmia dkk., "Pendidikan Karakter di Siswa Sekolah Dasar," *Saraweta: Jurnal Pendidikan dan Keguruan* 2, no. 01 (2024): 86–96.

³ Titi Fatmawati dkk., "Transformasi Pendidikan Dasar melalui Kurikulum Merdeka: Analisis Dampak pada Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa," *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)* 7, no. 1 (2024): 14–30, <https://doi.org/10.51454/jimsh.v7i1.811>.

⁴ Roudlotul Jannah, "Variasi Teknik Mengajar Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah," *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 13, no. 1 (2020): 39–50.

muncul adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang kurang bersemangat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia karena menganggap materi bersifat monoton, penuh dengan hafalan, dan kurang menarik. Sebagian siswa juga cenderung menganggap pelajaran Bahasa Indonesia membosankan karena merasa terlalu sederhana dan sudah menjadi bahasa sehari-hari.⁵ Kondisi tersebut membuat siswa sulit memahami materi, lebih cepat merasa jenuh, sulit berkonsentrasi, bahkan cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung.

Hal serupa juga ditemukan di MI Ihyaul Islam I, yaitu rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, sering berbicara dengan teman sebaya, serta menunjukkan kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menyebabkan informasi yang disampaikan guru hanya diterima secara sekilas dan belum dipahami secara mendalam oleh siswa.

Data hasil belajar menunjukkan bahwa nilai siswa pada tahap awal pembelajaran masih berada pada kategori rendah. Sebagian siswa belum mampu mencapai ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah, khususnya pada Bahasa Indonesia seperti sinonim dan antonim. Rendahnya hasil belajar ini sejalan dengan minimnya keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran konvensional

⁵ Elga Faudya Harsyanda dkk., "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V," *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling* 2, no. 2 (2024): 737–43, <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.3126>.

yang masih berpusat pada guru.⁶ Kondisi ini semakin diperburuk dengan waktu belajar yang berlangsung pada jam 10.00 hingga 11.00 WIB, ketika suasana kelas mulai terasa panas sehingga konsentrasi siswa menurun.

Beberapa faktor mempengaruhi rendahnya motivasi belajar tersebut, antara lain kebiasaan siswa yang lebih suka berbicara daripada mendengarkan, metode pembelajaran yang cenderung monoton, serta kurangnya variasi dalam kegiatan kelas. Faktor-faktor ini membuat suasana belajar terasa kaku dan membosankan sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, Wafirotul Umniyah, S.Pd, diketahui bahwa salah satu tantangan utama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MI Ihyaul Islam I adalah rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran.⁷ Guru menyadari bahwa variasi kegiatan sangat diperlukan untuk menjaga keterlibatan siswa, namun keterbatasan sarana dan dukungan pembelajaran menjadi hambatan tersendiri. Namun, guru pernah mencoba menerapkan permainan edukatif sederhana berupa ular tangga. Permainan ini dimainkan menggunakan pion dan dadu, dan siswa yang kalah diminta mempresentasikan materi yang telah dipelajari. Dari pengalaman ini terlihat bahwa siswa lebih aktif, bersemangat, dan antusias ketika belajar melalui permainan.

Hasil wawancara dengan siswa juga menguatkan temuan tersebut. Sebagian besar dari siswa menilai pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan

⁶ Data observasi pada siswa kelas V di MI Ihyaul Islam I. Tanggal 10 Juli 2025. Pukul 10.00-11.00 WIB.

⁷ Data wawancara dengan guru kelas V di MI Ihyaul Islam I. Tanggal 10 Juli 2025. Pukul 11.00-11.30 WIB.

apabila hanya berisi penjelasan guru dan latihan soal di buku. Sebaliknya, siswa lebih menyukai kegiatan belajar yang bersifat interaktif, menantang, dan menyenangkan, seperti permainan edukatif.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pengalaman belajar yang tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aktivitas yang menghibur sekaligus bermakna.

Temuan tersebut mengindikasikan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran yang dirancang dengan mengaitkan materi Bahasa Indonesia di dalamnya. Media pembelajaran semacam ini diharapkan mampu mengubah pandangan siswa bahwa Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang membosankan menjadi kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sangat membantu siswa dalam memahami isi pelajaran secara lebih efektif.⁹

Berdasarkan hal tersebut, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi faktor penting dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Menurut Kasiti, penggunaan media yang variatif dan atraktif oleh guru dapat meningkatkan konsentrasi serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Hal ini sangat relevan bagi siswa di tingkat pendidikan dasar, di mana minat belajar siswa cenderung tertuju pada

⁸ Data wawancara dengan siswa kelas V di MI Ihyaul Islam I. Tanggal 10 Juli 2025. Pukul 11.30-12.00 WIB.

⁹ Cecep Kustandi dkk., *Media Pembelajaran: Manual dan Digital* (Ghalia Indonesia, 2013).

aktivitas yang bersifat bermain dan penuh warna. Kondisi ini mendorong perlunya media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, seperti permainan edukatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik.

Dengan demikian, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan memerlukan alat bantu pembelajaran yang mampu menarik minat siswa. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan, seperti Ludo Pintar Bahasa Indonesia yang menggabungkan unsur-unsur permainan Ludo yang sudah dikenal oleh anak-anak dengan elemen edukatif yang relevan dengan materi Bahasa Indonesia. Melalui media ini, siswa tidak hanya belajar secara menyenangkan, tetapi juga lebih aktif dalam memahami konsep kebahasaan.¹⁰

Media Ludo Pintar Bahasa Indonesia dipilih karena merupakan salah satu permainan tradisional yang bersifat menghibur, menyenangkan, serta mudah dimainkan oleh siswa. Media ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mampu merangsang kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran.¹¹ Sebab permainan tersebut dilengkapi dengan soal-soal yang dirancang untuk mendorong motivasi belajar siswa. Selain itu, selama kegiatan belajar berlangsung, seluruh siswa terlihat aktif berpartisipasi dan berkompetisi secara positif untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik siswa.

¹⁰ Endang Yustika dkk., “Dampak Penggunaan Permainan Ludo dan Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 4 (2025): 949–60, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6960>.

¹¹ Kisma Khairah, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Game pada Materi Kelangkaan Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu” (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024).

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Raka Bagas Kara menunjukkan bahwa penggunaan media Ludo Pintar mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi.¹² Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada metode yang digunakan, yaitu metode pengembangan, serta fokus materi pembelajaran pada sinonim dan antonim. Penelitian lain yang dilakukan oleh Darojatil, Sunanih, dan Nurfitriana di MIS Sindangraja juga mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan ludo dan memperoleh hasil yang sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ludo efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.¹³ Penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa, ditandai dengan meningkatnya pemahaman materi serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan-temuan tersebut memperkuat bahwa media pembelajaran berbasis permainan, khususnya ludo, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari aspek kelayakan media maupun keterlibatan siswa.¹⁴

Penelitian ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan studi-studi sebelumnya. Salah satu perbedaannya terletak pada penggunaan media pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia berbasis permainan edukatif, yang hingga kini belum diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat

¹² R B Kara dkk., “Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi melalui Media Ludo Pintar,” *Journal of Education* ... 4, no. 3 (2020): 363–70.

¹³ Agit Darojatil Izzaty dkk., “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>.

¹⁴ Hermin Nurhayati dan Nuni Widiarti, Langlang Handayani, “Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–32.

sekolah dasar, khususnya kelas V. Perbedaan lainnya mencakup lokasi dan jenjang penelitian yang tidak sama, serta materi yang digunakan dalam media ini, yaitu berfokus pada sinonim dan antonim. Inovasi yang dilakukan peneliti meliputi penambahan simbol-simbol permainan pada papan *Ludo* seperti simbol tanda tanya, bom, dan dadu. Selain itu, pion yang digunakan terbuat dari akrilik dan disesuaikan dengan konten pembelajaran. Peneliti juga melengkapi media ini dengan panduan bermain untuk memudahkan penggunaannya. Komponen tambahan lainnya adalah kartu soal dan kartu jawaban, yang berguna untuk menguji pemahaman siswa serta membantu mengingat kembali materi yang telah dipelajari. Media ini juga dilengkapi dengan kotak khusus sebagai tempat penyimpanan seluruh perlengkapan permainan, sehingga lebih praktis dan tertata.

Meskipun banyak riset yang membuktikan efektivitas permainan edukatif dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa, pengembangan media berbasis permainan tradisional seperti Ludo untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat MI masih terbatas. Oleh karena itu, Ludo Pintar Bahasa Indonesia diharapkan menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa kelas V di MI Ihyaul Islam I.

Penelitian ini penting dilakukan untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa, sekaligus meningkatkan hasil belajar dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran konvensional.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut

1. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih didominasi oleh pendekatan ceramah, dan penggunaan media permainan hanya terbatas pada satu kali dengan media ular tangga
2. Media pembelajaran yang digunakan belum menunjukkan unsur kreativitas dan inovasi yang cukup
3. Siswa masih mengalami kesulitan untuk memahami materi jika tidak didukung menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar
4. Belum pernah ada yang melakukan pengembangan media pembelajaran Ludo pintar pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas tidak meluas dan menyimpang dari tujuan sebenarnya, maka peneliti membatasi masalah pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia materi Sinonim dan Antonim. Peneliti membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Ludo pintar Bahasa Indonesia
2. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Sinonim dan Antonim
3. Subjek dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini yaitu siswa kelas V MI Ihyaul Islam I.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, untuk memudahkan peneliti dalam penyusunan maka perumusan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V di MI Ihyaul Islam I?
2. Bagaimana implementasi media Ludo Pintar Bahasa Indonesia dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Ihyaul Islam I?
3. Bagaimana keefektifan media Ludo Pintar bahasa Indonesia dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Ihyaul Islam I?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan media yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana desain media pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V di MI Ihyaul Islam I.
2. Untuk mendeskripsikan Implementasi media Ludo Pintar Bahasa Indonesia dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Ihyaul Islam I.
3. Untuk mengukur keefektifan media Ludo Pintar Bahasa Indonesia dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V di MI Ihyaul Islam I

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi pengembangan media. manfaat menggunakan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Media *Ludo Pintar* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa dalam mempelajari materi sinonim dan antonim. Melalui permainan yang dirancang secara menarik, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat kosakata yang memiliki makna sama (sinonim) maupun makna berlawanan (antonim). Dengan keterlibatan aktif selama bermain, motivasi dan semangat belajar siswa pun diharapkan meningkat secara signifikan.

2. Bagi Guru

Media ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia, khususnya tentang sinonim dan antonim. *Ludo Pintar* membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Guru juga dapat menjadikan media ini sebagai alat bantu untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi secara tidak langsung melalui pendekatan bermain yang edukatif.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media *Ludo Pintar* mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menerapkan media berbasis permainan di kelas, sekolah menunjukkan komitmen terhadap inovasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal ini dapat menjadi bagian dari strategi peningkatan mutu pendidikan dan mendorong terciptanya lingkungan belajar yang kreatif dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi berharga bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukatif, khususnya pada materi kebahasaan seperti sinonim dan antonim. Melalui hasil dan proses pengembangan *Ludo Pintar*, peneliti lain dapat memperoleh wawasan serta inspirasi dalam menciptakan media yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa di jenjang sekolah dasar.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk media pembelajaran ludo pintar berbasis permainan edukasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media Ludo pintar Bahasa Indonesia berbasis permainan
2. Ukuran permainan ludo 40x100 cm
3. Media Permainan ludo dilengkapi dengan prosedur permainan
4. Media permainan ludo dilengkapi dengan kartu soal
5. Ruang lingkup materi yaitu tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia materi sinonim dan antonim
6. Media ini digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

Adapun prosedur dan tata cara permainan adalah sebagai berikut:

1. Dalam satu permainan terdiri atas 4 pemain, 1 pendamping
2. Lama waktu permainan adalah 45 menit
3. Pemain akan menempati di semua kuadran, masing-masing kuadran maksimal 11 menit.

4. Sebelum memulai permainan, pemain melakukan undian untuk menentukan giliran dalam permainan.
5. Pemain mulai berjalan sesuai dengan warnanya (misalnya, bidak berwarna hijau berjalan pada papan yang berwarna hijau, begitu juga dengan warna merah, kuning dan biru).
6. Pemain berjalan pada semua kotak sesuai warna yang ada di papan media.
7. Pemain menjalankan sesuai dengan banyaknya angka dadu yang keluar.
8. Jika pion berhenti di lingkaran soal maka pemain harus menjawabnya.
9. Jika pion berhenti di lingkaran kosong maka pemain tidak perlu menjawab soal.
10. Jika pion sudah melewati semua kotak (sesuai dengan warnanya) maka pion dapat melanjutkan langkahnya pada kota yang bernomor (1, 2 dan 3)
11. Apabila pion berhenti pada salah satu kotak yang terdapat nomor (1, 2 dan 3), maka pemain harus mengambil kartu soal sesuai nomor pada kotak.
12. Pemain harus menjawab soal yang ada di balik kartu soal yang didapat.
13. Jika pemain menjawab soal dengan benar maka pion tetap berada pada kotak nomor tersebut.
14. Jika pemain menjawab salah maka pion harus mundur tiga langkah.
15. Pemain dikatakan menang jika pion sampai pada lingkaran ludo.
16. Jika sudah menang maka pemain dapat menjalankan pionnya di kuadran selanjutnya.

17. Pada kelompok yang menang diberikan reward dan kelompok yang kalah mempresentasikan hasil pembelajaran yang telah diperoleh dengan penggunaan media.

H. Penelitian Terdahulu dan Relevansi Penelitian

Bagian ini membahas orisinalitas penelitian melalui analisis perbandingan dengan studi terdahulu yang relevan untuk menghindari duplikasi kajian. Tinjauan ini mencakup analisis kesamaan dan perbedaan dalam aspek bentuk produk, materi, pendekatan, jenjang pendidikan, hingga integrasi nilai-nilai keislaman. Beberapa penelitian terdahulu yang diidentifikasi memiliki relevansi dengan penggunaan media permainan papan (game-based learning) dilakukan oleh Imanulhaq¹⁵; Putri dkk.¹⁶; Jihan dkk.¹⁷; serta Ariya dan Arini yang secara konsisten menunjukkan bahwa media seperti Ludo dan Monopoli efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif serta pemahaman konsep siswa. Relevansi dalam hal peningkatan motivasi dan hasil belajar juga ditemukan pada studi milik Hasnimar¹⁸; Solori dan Hastuti¹⁹; Mumpuni dan Supriyanto²⁰; serta Tanjung dan

¹⁵ Rela Imanulhaq, "Efektivitas Media Pembelajaran Ludo Bukoka Dalam Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah" (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023).

¹⁶ Zulfa Ika Putri dkk., "Pengembangan Media Permainan Luker Pada Muatan," *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 2 (2022): 196–209.

¹⁷ A N F Jihan dan F Reffiane, "Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Mimbar PGSD* ... 7, no. 2 (2019): 107–13.

¹⁸ Hasnimar, "Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD INPRES 5/81 Watu Kabupaten Bone" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024).

¹⁹ Andi Abdul Rahman Solori dan Hastuti Hastuti, "Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala," *Indonesian Language Education and Literature* 7, no. 1 (2021): 58, <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>.

Anas²¹ yang menekankan bahwa media interaktif, baik digital maupun visual, mampu mendorong semangat belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Secara khusus, kesamaan dalam pengembangan media untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ditemukan pada penelitian Solori dan Hastuti serta Mumpuni dan Supriyanto, yang memperkuat posisi media permainan sebagai sarana efektif dalam penguasaan kosakata dan motivasi belajar bahasa.

Meskipun memiliki keterkaitan dengan penelitian-penelitian di atas, penelitian ini menunjukkan orisinalitas melalui karakteristik unik yang membedakannya secara signifikan. Perbedaan utama terletak pada spesifikasi produk yang dikembangkan, yaitu "Ludo Pintar Bahasa Indonesia" yang dirancang khusus untuk mengintegrasikan materi bahasa dengan elemen kompetitif dan edukatif secara luring di jenjang MI. Hal ini berbeda dengan studi milik Solori dan Hastuti yang berfokus pada pembelajaran daring, atau penelitian Hasnimar yang menggunakan platform digital Canva. Selain itu, sementara penelitian Imanulhaq lebih menekankan pada aspek keterampilan sosial (kolaborasi dan komunikasi), penelitian ini secara spesifik menargetkan peningkatan ganda pada motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada materi Bahasa Indonesia.

Fokus pada pengembangan media Ludo fisik yang dimodifikasi menjadi "Ludo Pintar" dengan integrasi nilai-nilai keislaman dan kearifan lokal menjadi

²⁰ Atikah Mumpuni dan Agus Supriyanto, "Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 29, no. 1 (2020): 88–101, <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>.

²¹ Cici Febi Putri Tanjung dan Nirwana Anas, "Pengaruh Pemberian Media Kartu Suku Kata Terhadap Kemampuan Kualitas Membaca pada Siswa," *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 1513–22, <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.476>.

pembeda penting, karena sebagian besar studi terdahulu seperti milik Jihan dkk. serta Ariya dan Arini cenderung fokus pada kelayakan media secara umum tanpa penekanan pada integrasi nilai agama. Lokasi penelitian di MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo juga memberikan konteks unik yang menyesuaikan media dengan kebutuhan karakteristik siswa di madrasah tersebut. Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai aspek orisinalitas ini, Tabel 1.1 menyajikan perbandingannya dengan penelitian terdahulu secara lebih detail.

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Relevansi Penelitian
Rela imanulhaq (2023)	a. Media yang digunakan sama, yakni permainan Ludo b. Sama-sama diterapkan di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI) c. Sama-sama bertujuan mengintegrasikan unsur edukatif ke dalam permainan tradisional untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran	a. Fokus Tujuan tersebut yaitu Soft skills (kolaborasi dan komunikasi) sedangkan peneliti fokus terhadap motivasi belajar siswa b. Materi Pakaian adat (tematik budaya) Sedangkan peneliti menggunakan materi Sinonim dan antonim (Bahasa Indonesia) a. pada penelitian tersebut di Kelas IV MI, sedangkan peneliti pada Kelas V MI b. Model Pengembangan ADDIE, sedangkan pada peneliti menggunakan Model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) c. Output dari penelitian tersebut yaitu Evaluasi Pengaruh terhadap aspek sosial siswa, sedangkan penelitian Peningkatan	Penelitian Relanulhaq dapat dijadikan landasan teoritis dan metodologis bahwa permainan Ludo efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Relevansi paling kuat terletak pada penggunaan media yang sama dan sasaran jenjang pendidikan yang identik (MI)

Hasnimar (2024)	d. Keduanya bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar melalui pendekatan media pembelajaran inovatif	a. Mata Pelajaran Pancasila (PPKn) sedangkan peneliti Bahasa Indonesia, fokus pada materi sinonim dan antonim	b. Media Pembelajaran Game kuis digital berbasis Canva sedangkan peneliti Permainan Ludo cetak berbasis fisik yang dimodifikasi menjadi media edukatif	c. Menggunakan teknologi, sedangkan peneliti Non-digital (fisik/manual), disesuaikan dengan kondisi kelas dan keterbatasan teknologi	Penelitian Hasnimar sangat relevan dijadikan rujukan, karena sama-sama menekankan pada pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk membangun motivasi belajar siswa. Meskipun berbeda dalam konten materi dan bentuk media, keduanya menunjukkan bahwa media interaktif yang sesuai konteks mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
Zulfa Ika Putri, Otib Satibi Hidayat, dan Dudung Amir Soleh	a. Keduanya mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Ludo	a. Berbeda pada mata Pelajaran yaitu PPKn, dengan fokus pada keragaman budaya, sedangkan peneliti pada mata pelajaran Bahasa			Penelitian Hasnimar menjadi bukti pendukung bahwa adaptasi permainan dalam pendidikan mampu menumbuhkan minat siswa, baik dalam bentuk digital maupun konvensional.
	e. Sama-sama menggunakan media edukatif berbasis permainan, meskipun berbeda bentuk antara fisik dan digital.				Penelitian Hasnimar sangat relevan dijadikan rujukan, karena sama-sama menekankan pada pentingnya pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk membangun motivasi belajar siswa. Meskipun berbeda dalam konten materi dan bentuk media, keduanya menunjukkan bahwa media interaktif yang sesuai konteks mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
	b. Keduanya mengandalkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan partisipasi siswa.				Penelitian Hasnimar menjadi bukti pendukung bahwa adaptasi permainan dalam pendidikan mampu menumbuhkan minat siswa, baik dalam bentuk digital maupun konvensional.
					Penelitian Zulfa Ika Putri dkk. memiliki relevansi metodologis dan kontekstual karena sama-sama

(2022)	cetak. b. Sama-sama ditujukan untuk kelas V Sekolah Dasar c. Menggunakan pendekatan media permainan untuk mendukung proses pembelajaran aktif dan menyenangkan	Indonesia, fokus pada materi sinonim dan antonim d. Desain hexagonal dengan pion adat sebagai ciri khas budaya, sedangkan peneliti dengan Desain persegi klasik dengan simbol edukatif (bom, tanda tanya) e. Nama Media LUKER (Ludo Keragaman), sedangkan peneliti dengan nama Ludo Pintar Bahasa Indonesia	menekankan penggunaan media permainan Ludo cetak sebagai sarana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kelas V. Meskipun berbeda dalam fokus materi dan desain visual, pendekatan keduanya memperlihatkan bahwa permainan tradisional yang dikembangkan secara kreatif dapat dijadikan alat bantu pembelajaran yang efektif. Penelitian ini mendukung argumentasi bahwa media berbasis Ludo dapat diadaptasi sesuai muatan pelajaran dan kebutuhan pembelajaran, baik dalam aspek nilai-nilai sosial maupun keterampilan bahasa.
Jihan, Reffiane, Arisyanto (2019)	a. Kedua penelitian bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media permainan edukatif b. Sama-sama menggunakan	a. Bentuk Media Ludo Raksasa (berukuran besar, dimainkan di lantai), sedangkan peneliti menggunakan media Ludo Pintar <i>portable</i> (media cetak berukuran kecil, mudah dibawa dan digunakan) b. Tema Materi Tematik Energi “Selalu Berhemat Energi”, sedangkan peneliti menggunakan	Penelitian Jihan dkk. memiliki relevansi konseptual yang kuat karena menunjukkan bahwa media Ludo dapat diadaptasi untuk berbagai tema dan kebutuhan pembelajaran, termasuk untuk

	permainan Ludo sebagai media pembelajaran yang diadaptasi menjadi sarana edukatif	pelajaran Bahasa Indonesia materi Sinonim dan Antonim	meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Penelitian ini memperkuat dasar teoritis bahwa pendekatan bermain sambil belajar melalui media visual interaktif mendorong siswa lebih aktif dan antusias dalam memahami materi Pelajaran
Andi Abdul Rahman Solori dan Hastutia (2021)	<p>a. Sama-sama menggunakan permainan Ludo sebagai media pembelajaran.</p> <p>b. Tujuan penelitian keduanya adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.</p> <p>c. Keduanya memanfaatkan permainan edukatif sebagai pendekatan interaktif yang menyenangkan</p>	<p>a. Penelitian dilakukan secara daring, sedangkan penelitian ini dilakukan secara luring/tatap muka.</p> <p>b. Fokus materi dalam penelitian ini adalah sinonim dan antonim, sementara pada penelitian Solori tidak berfokus pada materi khusus.</p> <p>c) Media dalam penelitian ini dikembangkan secara fisik (portabel) dan disesuaikan dengan karakteristik siswa MI, sedangkan Solori menggunakan model digital daring.</p>	<p>Penelitian ini memperkuat temuan bahwa permainan Ludo efektif dalam mendorong motivasi belajar Bahasa Indonesia. Penelitian Solori menjadi rujukan penting bahwa media Ludo fleksibel digunakan dalam berbagai model pembelajaran, baik online maupun offline, sehingga mendukung penggunaan media serupa dalam konteks yang berbeda namun dengan tujuan yang sejalan.</p> <p>Temuan dari penelitian Ariya dan Arini mendukung</p>
Mohammad Ariya, Novanita Whindi Arini	a. Keduanya mengembangkan media permainan	a. Mata pelajaran berbeda, penelitian Ariya pada IPA, sementara penelitian ini pada Bahasa	

(2021)	<p>papan edukatif sebagai sarana pembelajaran.</p> <p>b. Sama-sama ditujukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.</p> <p>c. Menekankan pada desain visual yang menarik, interaktivitas, serta keterlibatan aktif siswa.</p>	<p>Indonesia, khususnya materi sinonim dan antonim.</p> <p>b. Media yang digunakan yaitu Monopoli Sains (MONOIN), sedangkan penelitian ini menggunakan Ludo Pintar Bahasa Indonesia.</p> <p>c. c) diterapkan di kelas IV, sementara penelitian ini pada kelas V MI.</p>	<p>efektivitas permainan edukatif berbasis papan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun topik dan jenis permainan berbeda, prinsip pendekatan yang digunakan serupa dan memperkuat landasan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi media edukatif mampu menciptakan pembelajaran aktif dan menyenangkan</p> <p>Penelitian Mumpuni dan Supriyanto memberikan kontribusi teoritis dan empiris bahwa pendekatan berbasis permainan interaktif efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Penelitian ini memperkuat validitas penggunaan <i>Ludo Pintar</i> sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan untuk topik yang sama, namun dengan format dan pengalaman belajar</p>
Mumpuni, Supriyanto (2020)	<p>a. Keduanya menggunakan media permainan edukatif sebagai alat bantu pembelajaran.</p> <p>b. Sama-sama menargetkan siswa kelas V sekolah dasar.</p> <p>c. Materi yang difokuskan adalah kosakata Bahasa Indonesia, khususnya sinonim dan antonim.</p> <p>d. d) Bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan</p>	<p>a. Bentuk media berbeda, menggunakan kartu domino, sementara penelitian menggunakan permainan papan Ludo.</p> <p>b. Domino bersifat kartu dan lebih individual, sedangkan Ludo bersifat papan dan bersifat kompetitif serta kolaboratif.</p> <p>c. Penggunaan media domino lebih sederhana, sementara Ludo Pintar dilengkapi dengan simbol, pion akrilik, dan kartu soal.</p>	

		hasil belajar siswa.		yang lebih dinamis.
Cici, (2023)	Anas	<p>a. Sama-sama menggunakan media permainan edukatif untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia.</p> <p>b. Mengintegrasikan unsur visualisasi, interaktivitas, dan aktivitas bermain dalam proses belajar.</p> <p>c. Bertujuan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui media yang menarik.</p>	<p>a. Fokus materi berbeda, Cici dan Anas meneliti kemampuan membaca awal kelas I, sedangkan penelitian ini berfokus pada kosakata sinonim dan antonim kelas V.</p> <p>b. Media yang digunakan berupa kartu suku kata, sementara dalam penelitian ini menggunakan papan permainan Ludo yang dimodifikasi.</p> <p>c. Metode Cici dan Anas menggunakan pendekatan kuantitatif quasi-eksperimen, sedangkan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D).</p>	<p>Penelitian Cici dan Anas memperkuat argumen bahwa media pembelajaran berbasis permainan visual dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa secara signifikan. Prinsip desain dan strategi pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian tersebut memberikan inspirasi bagi pengembangan media Ludo Pintar, khususnya dalam aspek aktivitas interaktif, desain atraktif, dan penguatan keterlibatan siswa.</p>

I. Definisi Operasional

Untuk menciptakan pemahaman yang seragam, berikut adalah definisi operasional istilah kunci dalam penelitian dan pengembangan ini.

1) Pengembangan Media

Pengembangan media pembelajaran adalah proses sistematis untuk menciptakan atau meningkatkan kualitas produk edukasi agar berfungsi optimal dalam menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini mencakup berbagai komponen, baik berupa sumber daya manusia, peristiwa, maupun benda, yang dikonstruksikan untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap secara efektif.

2) Ludo

Ludo adalah permainan papan kompetitif yang dimainkan oleh dua hingga empat orang pemain. Permainan ini menggunakan papan rancangan khusus yang terdiri dari jalur kotak-kotak sebagai lintasan bidak, serta area sudut yang berfungsi sebagai markas atau titik awal bagi setiap pemain.

3) Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang diimplementasikan pada seluruh jenjang pendidikan, termasuk kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MI). Materi ini diajarkan secara berkesinambungan, mencakup kompetensi yang disusun untuk semester ganjil maupun genap.

4) Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada diri siswa yang membangkitkan semangat untuk melakukan aktivitas belajar. Dalam penelitian ini, motivasi belajar diukur melalui beberapa indikator utama, meliputi: perhatian, minat, ketekunan, antusiasme, dan tanggung jawab.

5) Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini didefinisikan sebagai tingkat pencapaian kompetensi kognitif siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media Ludo Pintar pada materi sinonim dan antonim. Hasil belajar diukur berdasarkan selisih skor perolehan siswa antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) intervensi menggunakan instrumen tes objektif pilihan ganda, serta dianalisis menggunakan *Normalized Gain* (N-Gain) untuk melihat peningkatan kemampuan pemahaman dan penguasaan kosakata siswa.

J. Sistematika Penulisan

Guna memberikan gambaran yang jelas mengenai struktur penulisan, tesis ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Bab I, Pendahuluan, menguraikan landasan awal penelitian yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah agar kajian tetap fokus. Bab ini juga merumuskan masalah penelitian, menetapkan tujuan penelitian dan pengembangan, serta menjelaskan manfaat, orisinalitas penelitian, definisi istilah, dan sistematika penulisan tesis secara keseluruhan.

Bab II, Tinjauan Pustaka, menyajikan landasan teoritis yang relevan sebagai acuan penelitian. Kajian ini secara sistematis mengeksplorasi terkait: (1) konsep media pembelajaran Ludo Pintar, (2) teori motivasi belajar siswa, (3) pengembangan media Ludo Pintar dalam meningkatkan motivasi belajar, serta (4) konsep hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Bagian ini diakhiri dengan penyusunan kerangka berpikir yang menggambarkan alur logika penelitian dari masalah hingga solusi yang ditawarkan.

Bab III, Metode Penelitian, menjelaskan metodologi penelitian dan pengembangan yang diterapkan untuk mencapai tujuan penelitian. Cakupan bab ini meliputi: (1) pendekatan penelitian dan model pengembangan yang digunakan, (2) prosedur pengembangan produk, (3) subjek penelitian, (4) jenis data, (5) teknik dan instrumen pengumpulan data, serta (6) teknik analisis data untuk menguji tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.

Bab IV, Hasil Penelitian dan Pengembangan, memaparkan data serta temuan objektif berdasarkan prosedur yang telah ditetapkan. Bagian ini mencakup: (1) hasil pengembangan media Ludo Pintar, (2) hasil implementasi media di dalam kelas, serta (3) hasil analisis keefektifan media dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo.

Bab V, Pembahasan, berisi analisis mendalam dan refleksi kritis terhadap temuan penelitian. Pembahasan difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu: (1) proses pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar, (2) dinamika implementasi media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, serta (3) analisis mendalam mengenai keefektifan media tersebut dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil penelitian ini kemudian disintesiskan dengan teori dan penelitian terdahulu yang relevan.

Bab VI, Penutup, menyajikan kesimpulan utama sebagai jawaban atas rumusan masalah yang diajukan serta saran-saran konstruktif yang relevan bagi pendidik, institusi pendidikan, dan peneliti selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Ludo Pintar

1. Media Pembelajaran Ludo Pintar

Media adalah alat perantara atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari satu pihak kepada pihak lain. Dalam istilah lain, kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius*, yang berarti “tengah” atau “pengantar.”²² Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran mengacu pada berbagai alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi guna membantu siswa dalam mencapai tujuan belajar.²³ Menurut pendapat yang disampaikan oleh Newby, Stepich, Lehman, dan Russel (dalam Kristanto), media pembelajaran merupakan segala bentuk alat yang mampu mentransmisikan informasi agar siswa dapat memahami isi pelajaran secara optimal.²⁴

Ludo termasuk dalam kategori permainan papan klasik yang masih populer hingga kini. Nama “Ludo” sendiri berasal dari istilah Latin *Ludus*, yang berarti “permainan.” Permainan ini dimainkan oleh empat orang menggunakan papan persegi berwarna-warni yang terbagi menjadi empat bagian. Tujuannya adalah menjadi pemain pertama yang berhasil memindahkan seluruh pion ke garis akhir. Untuk mencapai kemenangan, para pemain perlu merancang strategi yang

²² Muhammad Hasan dkk., *Media Pembelajaran*, dalam *Tahta Media Group* (2021).

²³ Suparlan Suparlan, “Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI,” *ISLAMIKA* 2, no. 2 (2020): 298–311, <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.

²⁴ Andi Kristanto, *Media Pembelajaran*, dalam *Bintang Surabaya* (Penerbit Bintang Surabaya, 2016).

tepat, menanamkan kesabaran, serta menunjukkan sikap kerja sama yang dapat diteladani dalam kehidupan nyata.²⁵

Secara visual, menurut Fatmaningsih, media Ludo berbentuk persegi dengan ukuran sisi yang sama, di mana setiap pemain harus memindahkan empat buah pion sesuai jumlah mata dadu yang didapat. Dalam menjalankan pion, pemain dihadapkan pada pilihan strategis, seperti menghindari posisi berbahaya yang ditempati pion lawan dan memilih pijakan yang aman, seperti kotak bergambar bintang. Jika semua pion milik pemain berhasil melewati jalur sesuai warna dan mencapai titik akhir berpanah, maka pemain tersebut dinyatakan sebagai pemenang.²⁶

Media pembelajaran berupa *Ludo Pintar* yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ini membangkitkan semangat dan ketertarikan siswa tanpa paksaan, karena disajikan dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan dan menantang.²⁷ Untuk dapat memenangkan permainan, siswa harus memahami materi dalam berbagai kuadran dan mampu menjawab soal-soal dari kartu yang disediakan. Permainan tradisional ini diadaptasi untuk menyampaikan materi seperti sinonim dan antonim, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan

²⁵ Alfandy Warih Handoyo dkk., “Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja,” *Diversity Guidance and Counseling Journal* 1, no. 1 (2023): 13–33.

²⁶ Khairah, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Game pada Materi Kelangkaan Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu.”

²⁷ Umi Istianah, “Pengembangan Media Permainan Ludo Trigonometri pada Pembelajaran Matematika untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik,” *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.

bermakna. Dengan adanya unsur kompetisi dan interaktivitas, semangat siswa dalam belajar meningkat secara alami.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media Ludo Pintar merupakan bentuk inovasi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan tradisional dengan materi pelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui strategi, kerja sama, dan pemahaman materi secara langsung. Dengan kemasan visual yang menarik dan tantangan soal yang berbasis materi, Ludo Pintar mampu menciptakan suasana belajar yang bermakna, meningkatkan motivasi, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari, seperti sinonim dan antonim.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Ludo Pintar dalam Pembelajaran

Media game edukatif seperti Ludo pintar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan penuh interaksi, sehingga sangat cocok digunakan untuk menyampaikan berbagai konsep pengetahuan kepada anak-anak.²⁸ Berikut adalah kelebihan dari media pembelajaran ini:

- a. Menarik dan Memotivasi: Permainan ini membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, mendorong minat dan semangat siswa dalam belajar sambil bermain.

²⁸ Lovely Nurharani Hendranti, "Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan di SDN Karangrejo 02 Jember," *Digital Repository Universitas Jember*, no. September 2019 (2019): 1–211.

- b. Fleksibel: Bisa diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, baik di dalam maupun di luar kelas
- c. Efektif untuk Pengulangan Materi: Cocok digunakan sebagai alat bantu dalam mengulas materi sebelumnya secara interaktif.
- d. Praktis dan Ekonomis: Mudah diterapkan tanpa memerlukan biaya besar atau alat khusus
- e. Mendorong Partisipasi Aktif: Mendorong siswa untuk menjawab pertanyaan dengan sungguh-sungguh saat berhenti di nomor pertanyaan.
- f. Visual Menarik: Tampilan gambar yang menarik dan berwarna dapat meningkatkan daya tarik siswa.
- g. Melatih Sikap dan Keterampilan: Mengembangkan kemampuan siswa untuk mengantri, melatih kemampuan kognitif melalui penjumlahan mata dadu, serta menumbuhkan kerjasama dalam kelompok.
- h. Mengubah Persepsi Belajar: Memotivasi siswa bahwa belajar adalah kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan, tidak hanya berfokus pada soal ulangan.

Selain itu, menurut Naisau media permainan edukatif seperti Ludo memiliki kelebihan dalam meningkatkan konsentrasi dan daya ingat siswa. Ketika siswa bermain sambil menjawab soal, siswa terdorong untuk fokus agar dapat melanjutkan permainan dengan baik.²⁹ Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan memori jangka pendek maupun jangka panjang. Namun, meskipun

²⁹ Philipus Be Naisau, "Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS di SMP," *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 1 (2021): 158–66, <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32914>.

memiliki banyak kelebihan, permainan Ludo Pintar juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan:³⁰

- a. Membutuhkan Waktu Penjelasan: Memerlukan waktu yang cukup untuk menjelaskan aturan permainan kepada siswa
- b. Potensi Kesulitan: Siswa yang kurang menguasai materi akan mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan
- c. Membutuhkan Persiapan Matang: Perlu perencanaan yang baik untuk menyesuaikan materi dan kegiatan pembelajaran dengan permainan
- d. Risiko Kebosanan: Siswa yang mudah bosan dapat kehilangan minat untuk bermain
- e. Pengulangan Soal: Kemungkinan siswa mendapatkan jenis soal yang sama jika kembali ke rumah singgah
- f. Waktu Tunggu: Siswa yang menunggu giliran bermain dapat merasa jenuh
- g. Membutuhkan Pengawasan Intensif: Tanpa pengawasan guru yang baik, siswa dapat terpaku pada aspek permainan saja tanpa menyerap nilai pembelajaran
- h. Kurang Efektif untuk Kelas Besar: Tidak ideal untuk digunakan dalam kelas dengan jumlah siswa yang banyak.

Berdasarkan pemaparan tersebut, media Ludo Pintar, memiliki berbagai kelebihan yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong partisipasi aktif, serta memotivasi siswa untuk belajar sambil bermain.

³⁰ Lovely Nurharani Hendranti, "Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan di SDN Karangrejo 02 Jember," *Digital Repository Universitas Jember*, no. September 2019 (2019): 1–211.

Fleksibilitas penggunaannya, tampilan visual yang menarik, dan efektivitasnya dalam mengulang materi menjadi nilai tambah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, permainan ini juga melatih keterampilan kognitif dan sosial siswa. Namun demikian, terdapat pula beberapa kekurangan yang perlu menjadi perhatian, seperti kebutuhan akan penjelasan aturan yang cukup panjang, risiko kebosanan pada siswa yang menunggu giliran, serta kurang efektif bila diterapkan di kelas yang terlalu besar. Oleh karena itu, implementasi media ini harus dirancang dengan matang agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Motivasi Belajar Siswa

1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting dalam proses pendidikan yang berperan sebagai pendorong dan penggerak siswa untuk terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran. Dalam konteks psikologi pendidikan, motivasi belajar diartikan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri individu yang menimbulkan, menjamin kelangsungan, dan memberikan arah terhadap kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu.³¹ Menurut Sardiman, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar tersebut sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.³² Dengan kata lain, motivasi belajar bukan hanya sekadar dorongan sesaat, tetapi mencakup upaya yang berkelanjutan dan

³¹ Helena Turnip⁴ Raskita Enjelika Manik¹ , Delima Hot Marito Hasugian² , Herda Sitanggang³, "Konsep Dasar Motivasi," *Diakses dari: <http://eprints.dinus.ac.id/14531/1> ...*, 2024, 358–68.

³² Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (Rajawali Pers, 2010), 75.

konsisten yang mempengaruhi intensitas, arah, serta ketekunan individu dalam belajar.

Sedangkan menurut Winklerl, motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.³³ Dorongan ini bisa berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik) seperti keinginan untuk mengetahui, mencapai prestasi, atau berkembang secara pribadi. Namun, motivasi juga bisa datang dari luar (motivasi ekstrinsik) seperti hadiah, hukuman, pengakuan sosial, maupun penggunaan media atau metode pembelajaran yang menarik.³⁴ Secara umum, motivasi belajar dapat ditinjau dari dua jenis, yaitu:

- a. Motivasi Intrinsik: Motivasi yang muncul dari dalam diri siswa sendiri tanpa pengaruh faktor luar. Contohnya adalah rasa ingin tahu, minat terhadap mata pelajaran, atau keinginan untuk mencapai tujuan pribadi.
- b. Motivasi Ekstrinsik: Motivasi yang timbul karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar diri siswa, seperti nilai, hadiah, pujian dari guru, lingkungan belajar yang menyenangkan, atau penggunaan media pembelajaran yang menarik.³⁵

³³ Siti Khoirul Larasari dkk., “Efektivitas Teknik Buzz Group Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling* 8, no. 1 (2022): 84–93.

³⁴ Sunarti Rahman, “PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR ‘Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0’ PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR,” *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat* 05, no. November (2021): 298.

³⁵ Rena Rismayanti dkk., “Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia,” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2, no. 2 (2023): 251–61, <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>.

Motivasi belajar sangat berkaitan dengan proses pencapaian tujuan pendidikan. Tanpa adanya motivasi, siswa cenderung pasif, cepat bosan, dan tidak memiliki semangat untuk belajar. Sebaliknya, jika motivasi tinggi, maka siswa akan lebih aktif, kreatif, gigih dalam menghadapi kesulitan, serta lebih cepat memahami materi pelajaran.³⁶ Dalam praktiknya, guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, interaktif, dan menyenangkan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satu caranya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, seperti game edukatif, media visual, audio, dan multimedia interaktif. Media pembelajaran yang tepat mampu merangsang rasa ingin tahu siswa, membuat siswa lebih terlibat secara aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Dengan demikian, motivasi belajar merupakan faktor fundamental yang mempengaruhi kualitas dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan motivasi belajar harus menjadi perhatian utama dalam perencanaan dan pelaksanaan proses pembelajaran.

2. Peran Guru dalam Motivasi Belajar

Peran seorang guru dalam menumbuhkan semangat belajar siswa merupakan bagian penting dalam proses pendidikan yang tidak dapat diabaikan. Selain bertanggung jawab menyampaikan ilmu pengetahuan, guru juga memiliki tugas untuk mendorong dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dalam

³⁶ Sinta Roulina Sihombing, "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas XI SMA Negeri 2 Rantau Selatan," *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2025): 665–74.

belajar.³⁷ Perbedaan tingkat semangat belajar pada setiap siswa menuntut guru untuk senantiasa memberikan dorongan motivasional, sehingga siswa mampu menunjukkan prestasi dan mengembangkan potensi secara maksimal.³⁸ Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh seberapa besar motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa.

Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mampu membangkitkan motivasi belajar secara optimal. Seperti yang diungkapkan oleh Susi, persoalan motivasi dalam konteks pendidikan terus menjadi fokus perhatian berbagai kalangan. Hal ini disebabkan oleh peran krusial motivasi sebagai salah satu unsur kunci yang turut mempengaruhi tercapainya tujuan-tujuan pendidikan secara optimal.³⁹ Guru harus bersikap kreatif dan inovatif dalam menciptakan situasi belajar yang mampu menggugah minat siswa. Beberapa peran utama guru dalam hal ini meliputi:⁴⁰

a. Mendorong Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran

Guru berperan dalam mengarahkan siswa untuk aktif selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini bisa dilakukan dengan memberikan materi secara interaktif dan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pemikiran siswa. Siswa kemudian diajak mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dengan penuh tanggung jawab dan ketuntasan, seperti saat guru memberikan

³⁷ Sabaruddin Sabaruddin, "Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0," *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 10, no. 1 (2022): 43–49, <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>.

³⁸ Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2019): 117–34, <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>.

³⁹ Samsul Susilawati, "Perbedaan Religiusitas Dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Uin Maulana Malik Ibrahim Malang," *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 5, no. 1 (2018): 14, <https://doi.org/10.18860/jpips.v5i1.7328>.

⁴⁰ Fuad Fahrudin dan Mariyah Ulfah, "Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA," *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2 (2023): 1304–9.

penjelasan, lalu siswa diminta menjawab pertanyaan sebagai bentuk penguatan. Menciptakan suasana kelas yang kondusif disini adalah kelas yang aman, nyaman dan selalu mendukung siswa untuk bisa belajar dengan suasana yang tenang dan mendukung proses pembelajaran dengan tata ruang sesuai yang diharapkan.

b. Mewujudkan Lingkungan Kelas yang Nyaman dan Mendukung

Kondisi kelas yang tenang, aman, serta mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif sangat penting untuk meningkatkan motivasi siswa. Penataan ruang kelas yang sesuai dan menciptakan kenyamanan belajar akan membantu siswa lebih fokus dan menikmati proses pembelajaran.

c. Menggunakan Beragam Metode Pembelajaran

Variasi dalam metode pengajaran dapat menghindarkan siswa dari rasa bosan dan kejenuhan. Penggunaan pendekatan pembelajaran yang beragam akan menciptakan antusiasme dan menjaga ketertarikan siswa selama proses belajar berlangsung.

d. Meningkatkan Semangat dan Kepedulian Guru dalam Mengajar

Semangat dan antusiasme yang ditunjukkan guru saat mengajar memiliki dampak besar terhadap motivasi belajar siswa. Guru yang menunjukkan dedikasi dan kepedulian akan lebih mudah menularkan energi positif kepada siswa.

f. Memberikan Apresiasi dan Penghargaan

Pemberian penghargaan, baik berupa pujian, nilai, maupun hadiah, dapat menjadi motivasi eksternal yang mendorong siswa untuk terus berusaha menjadi yang terbaik dalam kegiatan belajar.

g. Melibatkan Siswa dalam Kegiatan Kelas yang Interaktif

Guru dapat menciptakan aktivitas kolaboratif di kelas yang mendorong siswa untuk saling berbagi ide dan bekerja sama. Melalui interaksi ini, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memperoleh semangat belajar melalui dinamika kelompok.

Dari penjelasan di atas, terlihat jelas bahwa peran guru sangat krusial dalam memicu motivasi belajar siswa. Tanpa keterlibatan aktif guru, siswa bisa kehilangan inisiatif dan kreativitas dalam belajar. Oleh karena itu, guru menjadi kunci utama dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan mencetak siswa yang berprestasi.

3. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Motivasi tidak hanya berkaitan dengan dorongan internal untuk belajar, tetapi juga tercermin dari perilaku siswa selama mengikuti pembelajaran, seperti fokus, antusiasme, ketekunan, serta keterlibatan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran. Menurut Suharni, motivasi belajar dapat dikenali dari antusiasme siswa saat pembelajaran berlangsung, peningkatan nilai

hasil belajar, dan tingkat keaktifan siswa dalam kegiatan belajar.⁴¹ Selain itu, Fitriah dkk. menyatakan bahwa indikator motivasi belajar mencakup ketekunan dan kemandirian siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.⁴² Martin Kahfi juga mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi siswa melalui keterlibatan emosional, yang ditunjukkan dari ekspresi senang dan aktifnya siswa saat belajar.⁴³

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa motivasi belajar dapat diukur melalui sejumlah indikator yang relevan dan sesuai dengan konteks pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti menetapkan lima indikator utama motivasi belajar, yaitu perhatian, minat, ketekunan, antusiasme, dan tanggung jawab. Kelima indikator ini dipilih karena dianggap mampu merepresentasikan keterlibatan kognitif, emosional, dan perilaku siswa selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi sinonim dan antonim. Dengan demikian, media ini diharapkan mampu mendukung peningkatan motivasi belajar siswa secara menyeluruh.

⁴¹ Suharni Suharni, "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 172–84, <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>.

⁴² Fitriah M. Suud dan Muhamad Irvan Rivai, "Peran Lingkungan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Di Banjarnegara," *JCOMENT (Journal of Community Empowerment)* 3, no. 2 (2022): 64–76, <https://doi.org/10.55314/jcoment.v3i2.238>.

⁴³ Martin Kahfi dkk., "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA," *Jurnal Petik* 7, no. 1 (2021): 63–70, <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>.

C. Hasil Belajar Siswa

1. Definisi Hasil Belajar

Sudjana dalam Yendri mendefinisikan hasil belajar sebagai terjadinya transformasi internal pada diri siswa yang mencakup penguasaan kemampuan-kemampuan baru sebagai implikasi langsung dari pengalaman belajar yang telah dilalui.⁴⁴ Berdasarkan pemaparan tersebut, hasil belajar dapat dipahami sebagai indikator keberhasilan proses pendidikan yang tercermin melalui perubahan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran

Selaras dengan pandangan tersebut, Ahmad Tafsir mempertegas bahwa hasil belajar sebagai bentuk perubahan tingkah laku merupakan sebuah target pembelajaran yang mencakup tiga tahapan progresif yakni *knowing*, *doing* and *being*.⁴⁵ Ketiga tingkatan ini mendeskripsikan proses transformasi siswa yang dimulai dari: 1) aspek pengetahuan (*knowing*), yakni kondisi di mana siswa sekadar tahu atau mengetahui materi; 2) aspek pelaksanaan (*doing*), yaitu kemampuan siswa untuk mempraktikkan atau mengerjakan apa yang telah diketahuinya; dan 3) aspek pembiasaan (*being*), yaitu tahap di mana siswa melaksanakan pengetahuannya tersebut secara rutin, konsisten, dan konsekuen dalam kehidupan sehari-hari. Sinergi antara mengetahui, melakukan, hingga

⁴⁴ Yendri Wirda, dkk., *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA* (Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020), https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/1629772047_Puslitjak_01_Faktor-Faktor_Determinan_Hasil_Belajar_Siswa.pdf.

⁴⁵ Wardana Wardana dan Dr Ahdar Djameluddin, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar* (CV Kaaffah Learning Center, 2021), <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2677/1/Buku%20Ahdar.pdf>.

membudayakan pengetahuan tersebut kemudian memberikan gambaran yang lebih detail mengenai bagaimana kompetensi siswa terbentuk.

2. Ranah dan Pengukuran Hasil Belajar

untuk memetakan jenis kemampuan yang diperoleh siswa secara lebih spesifik, Bloom mengklasifikasikan hasil belajar ke dalam tiga ranah atau domain utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴⁶ Bloom menjelaskan bahwa ketiga domain ini mencerminkan pengembangan kompetensi siswa secara utuh, yang kemudian dirinci secara operasional oleh Moore serta Straus, Tetroe, dan Graham sebagai berikut:⁴⁷

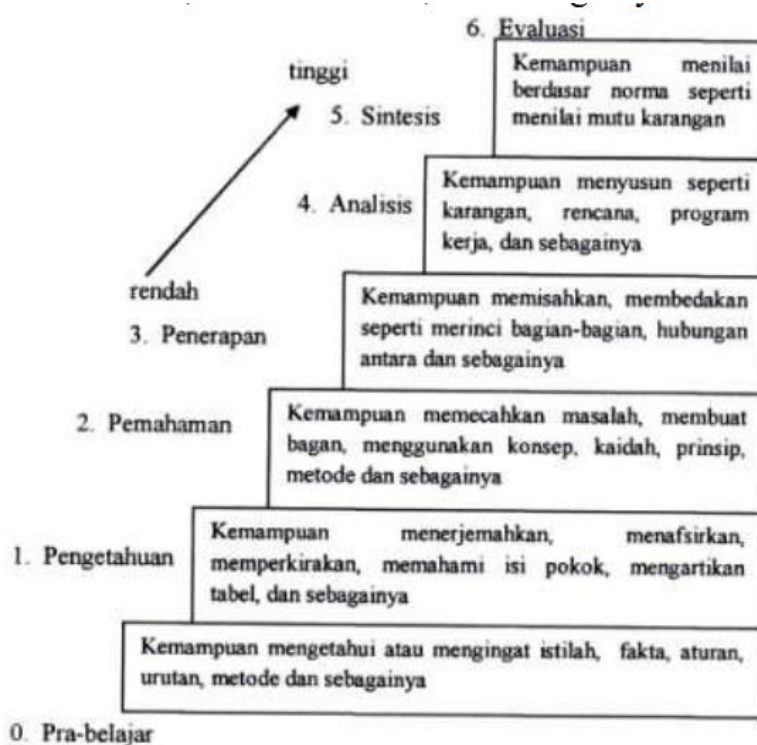
a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif menitikberatkan pada aspek intelektual dan proses perolehan pengetahuan akademik melalui penyampaian informasi. Proses berpikir dalam ranah ini bersifat hierarkis, mulai dari tingkat dasar hingga kompleks yang meliputi: (a) pengetahuan (*knowledge*) sebagai kemampuan mengingat kembali materi; (b) pemahaman (*comprehension*) untuk menjelaskan informasi; (c) penerapan (*application*) untuk menggunakan konsep pada situasi baru; (d) analisis untuk menguraikan hubungan antarunsur; (e) evaluasi sebagai kemampuan memberikan penilaian; hingga (f) tahap penciptaan (*creating/synthesis*) untuk

⁴⁶ Wirda, dkk., *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA*.

⁴⁷ Ricardo Ricardo dan Rini Intansari Meilani, "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 188–201, <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.

mengorganisasikan bagian-bagian menjadi kesatuan baru. Secara visual, hierarki perkembangan kemampuan kognitif tersebut disajikan dalam Gambar 2.1.⁴⁸

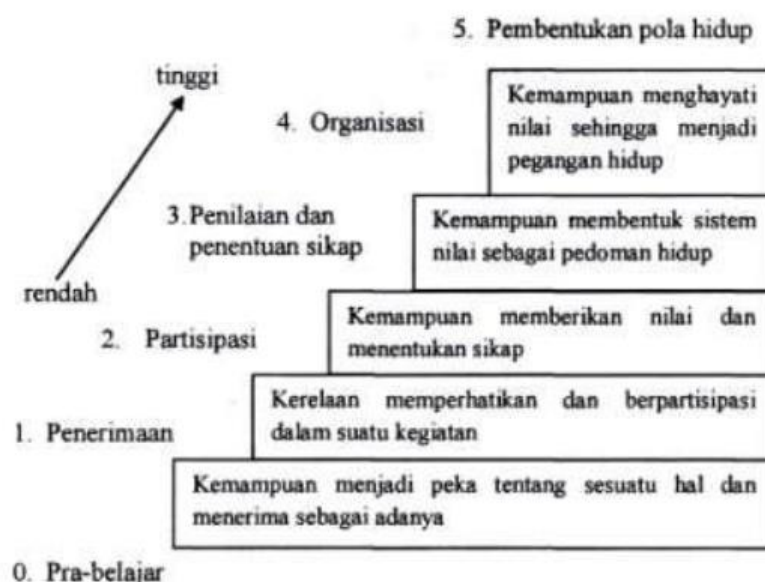


Gambar 2.1 Hierarkis Kemampuan Kognitif Menurut Taksonomi Bloom dkk.

⁴⁸ Ihwan Mahmudi dkk., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14, <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>.

c. Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan pengembangan sikap, nilai, dan keyakinan yang menjadi motor utama perubahan tingkah laku siswa. Domain ini mencakup tahapan progresif yang dimulai dari penerimaan (*receiving*), pemberian respon (*responding/answering*), penghargaan terhadap nilai (*valuing*), pengorganisasian nilai (*organization*), hingga tahap karakterisasi (*characterization*) atau internalisasi nilai ke dalam perilaku sehari-hari. Secara visual, hierarki perkembangan kemampuan afektif tersebut disajikan dalam Gambar 2.2.⁴⁹



Gambar 2.2 Hierarkis Kemampuan Kognitif Menurut Taksonomi Krathwohl dan Bloom dkk.

d. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berorientasi pada pengembangan keterampilan fisik dan kinerja praktis yang mencakup kemampuan teknik, sosial, hingga manajerial. Tahapan dalam domain ini merujuk pada perkembangan gerak dari tingkat dasar

⁴⁹ Mahmudi dkk., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom."

hingga mahir, yang meliputi: *fundamental movement* (gerak dasar), *generic movement* (gerak umum), *ordinative movement* (gerak teratur), hingga *creative movement* (gerak kreatif yang menjadi rutinitas). Secara visual, hierarki perkembangan kemampuan psikomotorik tersebut disajikan dalam Gambar 2.3.⁵⁰



Gambar 2.3 Hierarkis Jenis Perilaku dan Kemampuan Psikomotorik Simpson

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan entitas yang komprehensif, mencakup transformasi pada aspek intelektual (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan motorik (psikomotorik). Ketiga ranah tersebut saling berkaitan dalam membentuk kompetensi siswa secara utuh. Namun, untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses pembelajaran secara nyata, diperlukan sebuah alat ukur objektif yang mampu memetakan pencapaian pada setiap ranah tersebut, terutama pada ranah kognitif yang menjadi indikator utama penguasaan materi akademik.

⁵⁰ Mahmudi dkk., "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom."

Sebagai bentuk konkret untuk mengukur ketercapaian tingkat kompetensi tersebut, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar (*achievement test*). Tes hasil belajar didefinisikan sebagai sekumpulan pertanyaan atau tugas yang dirancang untuk mengukur sejauh mana penguasaan materi yang telah dipelajari oleh siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Thorndike dan Hagen yang menegaskan bahwa jenis tes kemampuan yang mendeskripsikan apa yang telah dipelajari oleh seseorang disebut sebagai tes hasil belajar.⁵¹ Secara operasional, tes ini disusun dalam sejumlah butir soal yang memperhatikan tingkat kesukaran secara proporsional, mencakup kategori soal mudah, sedang, hingga sukar, guna memastikan instrumen tersebut mampu memetakan kemampuan siswa secara akurat.

Ditinjau dari bentuk pelaksanaannya, tes hasil belajar diklasifikasikan menjadi tes lisan, tulis, dan perbuatan.⁵² Dalam konteks pengukuran penguasaan materi yang bersifat kognitif seperti sinonim dan antonim, penggunaan tes tulis dalam format objektif seringkali menjadi pilihan utama. Hal ini didasarkan pada karakteristik tes objektif yang memiliki standar penilaian pasti melalui penyediaan alternatif jawaban dengan satu kebenaran mutlak, sebagaimana dijelaskan Candiasa (dalam Wahyuni, dkk.).⁵³ Instrumen ini dinilai efektif karena mampu

⁵¹ Abdul Qodir, *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran* (K-Media, 2017), https://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/1719/1/Abdul%20Qodir%20-%20Evaluasi%20dan%20Penilaian%20Pembelajaran_compressed.pdf.

⁵² Qodir, *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*.

⁵³ A.A. Yudi Wahyuni dkk., *Pengaruh Penggunaan Bentuk Tes terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Indonesia dengan Kovariabel Motivasi Berprestasi pada Siswa Kelas XII SMA Pariwisata PGRI Dawan Klungkung*, 4 (2014).

menjamin asesmen yang konsisten, bebas dari subjektivitas penilai, serta memudahkan siswa dalam mengidentifikasi kosakata secara cepat dan terukur.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sudirman P. dkk., secara garis besar, hasil belajar siswa ditentukan oleh interaksi antara dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.⁵⁴

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan kondisi yang berasal dari dalam diri siswa, meliputi:

- 1) Faktor Fisiologis mencakup kondisi fisik siswa yang berpengaruh pada efektivitas belajar, meliputi: (a) kesehatan jasmani secara umum, di mana kondisi tubuh yang bugar memungkinkan siswa menyerap materi secara maksimal dibandingkan kondisi fisik yang lemah; dan (b) fungsi panca indra, terutama penglihatan (mata) dan pendengaran (telinga), yang berperan sebagai reseptor utama dalam menangkap serta memproses rangsangan informasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 2) Faktor psikologis merupakan aspek kejiwaan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yang meliputi: (a) kecerdasan (inteligensi) sebagai kemampuan psiko-fisik dalam mengolah informasi dan menyesuaikan diri; (b) motivasi yang menjadi dorongan baik secara intrinsik maupun ekstrinsik dalam menggerakkan aktivitas belajar; (c) minat dan perhatian yang mencerminkan kecenderungan hati serta fokus jiwa siswa terhadap objek pembelajaran; (d)

⁵⁴ Sudirman P. dkk., *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran “Neurosains dan Multiple Intelligence”* (PT. Pena Persada Kerta Utama, 2024).

sikap dan bakat yang merujuk pada respon emosional serta potensi dasar siswa untuk meraih keberhasilan di bidang tertentu; dan (e) kognitif serta daya nalar yang mencakup kemampuan mempersepsi, mengingat kembali informasi, hingga berpikir secara realistis dalam memecahkan masalah.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan luar siswa yang mempengaruhi proses belajarnya, terdiri atas:

- 1) Lingkungan Sosial, yang meliputi interaksi siswa di lingkungan masyarakat, keharmonisan hubungan dalam keluarga, serta dinamika sosial di sekolah (hubungan dengan guru, staf, dan teman sebaya).
- 2) Lingkungan Non-sosial, yang meliputi kondisi alamiah (suasana ruangan, suhu, dan pencahayaan) serta karakteristik materi pelajaran yang harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa.

Selain faktor internal dan eksternal, hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor instrumental. Faktor ini merujuk pada seluruh perangkat pendukung yang dirancang dan disiapkan secara terencana untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.⁵⁵ Adapun komponen yang termasuk dalam faktor instrumental meliputi: (a) perangkat keras (*hardware*) berupa sarana fisik seperti gedung sekolah, ruang kelas yang representatif, perpustakaan, hingga media pengajaran digital; (a) perangkat lunak (*software*) yang meliputi kurikulum sebagai rencana pembelajaran (*plan for learning*), silabus, peraturan sekolah, serta sistem evaluasi

⁵⁵ Sudirman P. dkk., *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple Intelligence."*

yang menentukan standar keberhasilan; dan (c) guru sebagai unsur manusiawi utama yang wajib memiliki profesionalitas, kompetensi pedagogik, serta pemahaman psikologis untuk mengelola proses pembelajaran secara efektif.

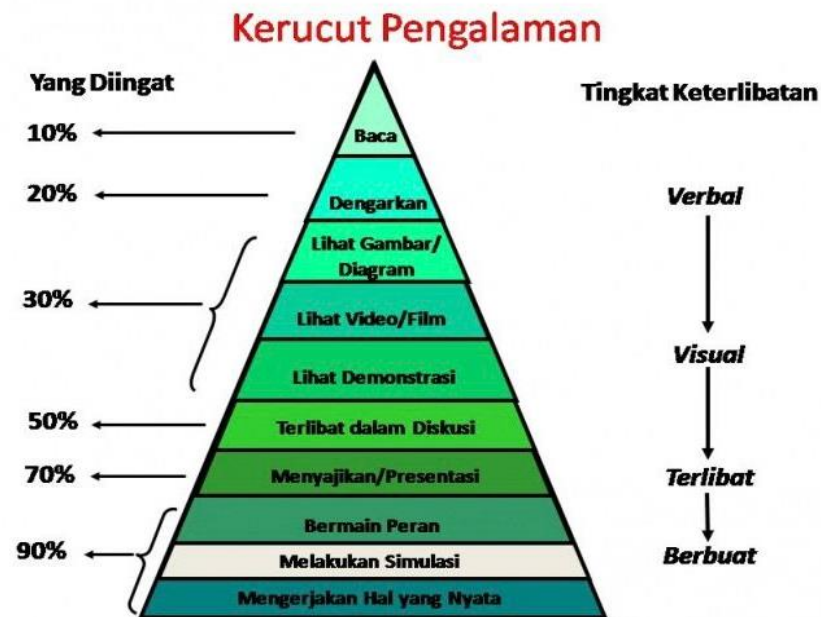
D. Pengembangan Media Pembelajaran Lodo Pintar untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar siswa menjadi faktor penting yang menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.⁵⁶ Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan strategi dan media yang inovatif serta menyenangkan untuk membangun keterlibatan siswa secara optimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif yang mampu mengintegrasikan unsur kognitif dan afektif secara seimbang.

Teori *Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman) yang diperbarui oleh Edgar Dale pada tahun 1969 menjadi acuan penting bagi guru dalam menentukan jenis media pembelajaran.⁵⁷

⁵⁶ Suryajana Setya Handaru dkk., “Factors That Influence the Learning Motivation of Junior High School Students,” *Jurnal Keperawatan Malang* 7, no. 1 (2022): 30–42, <https://doi.org/10.36916/jkm.v7i1.161>.

⁵⁷ Rahmah Afra Azzahra dan Rahil Ranakabbani, “Analisis dalam Penentuan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Di Jenjang Sekolah Menengah Atas,” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2, no. 1 (2023): 363–75, <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.866>.



Gambar 2.4 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1969)

Konsep ini menunjukkan bahwa semakin rendah posisi dalam kerucut, semakin konkret pengalaman belajar yang dialami siswa, di mana interaksi langsung melalui aktivitas nyata membantu pemahaman materi secara lebih mendalam dan bermakna.⁵⁸

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi stimulan utama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.⁵⁹ Secara teoritis, media yang menarik dapat membangkitkan rasa ingin tahu (*curiosity*) dan dorongan intrinsik siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh

⁵⁸ Pusvyta Sari, "Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.

⁵⁹ Voni Nurhidayati Nurhidayati dkk., "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI SISWA," *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106, <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>; Yolanda Febrita dan Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* 5, no. 1 (2019), <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>.

Sultonurohmah (dalam Zulfana dkk.).⁶⁰ Hal ini sejalan dengan fungsi media sebagai penumbuh minat yang dapat mempertahankan perhatian siswa dalam jangka waktu yang lebih lama, sehingga aktivitas belajar tidak lagi dirasakan sebagai beban, melainkan proses yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga terbukti secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, termasuk pada pembelajaran Bahasa Indonesia.⁶¹ Media berfungsi sebagai penyalur pesan yang mampu merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang efektif. Secara teoritis, media yang bersifat interaktif mampu mentransformasi informasi abstrak menjadi konsep yang lebih mudah dipahami, sehingga media ini dirancang khusus untuk menjembatani pemahaman siswa melalui visualisasi yang nyata.⁶² Interaksi yang terjadi dalam penggunaan media tersebut efektif dalam meningkatkan retensi ingatan serta penguasaan kognitif siswa secara signifikan. Sejalan dengan pandangan Clark (dalam Rochaedi dkk.), media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi secara *real-time* dengan materi yang dipelajari, sekaligus memungkinkan siswa membangun pengetahuan secara

⁶⁰ Shinta Aulidafitri Zulfana dkk., “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Koper Aturan Pada Siswa Kelas 3 Di SD Negeri Mangkang Wetan 02,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (2025): 36302–8.

⁶¹ Femilianita dkk., “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SD INPRES BAROMBONG 2 KOTA MAKASSAR,” *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 140–45, <https://doi.org/10.61290/gm.v15i2.1206>; Berliana Sedar Ati dkk., “Efektivitas Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Plamongansari 02,” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 11619–24, <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14133>.

⁶² Endi Rochaendi dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran* (ITERA Press, 2024).

mandiri guna memperkuat pemahaman dan keterampilannya.⁶³ Melalui penerapan media yang relevan, hasil belajar tidak hanya berhenti pada tahap tahu (*knowing*), tetapi meningkat hingga tahap mampu menerapkan (*doing*) dan menginternalisasi nilai (*being*) dalam diri siswa.

Permainan tradisional seperti Ludo dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran edukatif yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut. Dengan menggabungkan unsur permainan dan materi pelajaran, siswa terdorong untuk menguasai materi melalui aktivitas interaktif.⁶⁴ Permainan ini sangat relevan bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran melalui aktivitas langsung menjadi lebih bermakna.

Ludo merupakan permainan papan klasik yang sangat diminati anak-anak, dikarenakan unsur interaktivitas dan rekreasinya.⁶⁵ Dalam konteks pendidikan, permainan ludo dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran "Ludo Pintar" yang dikhususkan untuk penguasaan materi Bahasa Indonesia, seperti sinonim dan antonim. Secara konseptual, modifikasi ini dilakukan dengan mengintegrasikan butir-butir soal pada setiap petak permainan, sehingga tercipta mekanisme di mana pemahaman materi menjadi syarat bagi siswa untuk melanjutkan langkah menuju garis akhir. Mekanisme tersebut mendorong terciptanya proses belajar aktif dan menyenangkan, yang siswa terlibat secara emosional dan intelektual dalam menguasai kosakata. Penggunaan media Ludo Pintar juga berfungsi untuk

⁶³ Rochaendi dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*.

⁶⁴ A Suriati Ningsi dkk., "Pengembangan Media Game Ludo materi Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Islam Darussalam Pannyangkalang Gowa," *Jurnal Al-ahya* 2, no. 2 (2020): 115–28.

⁶⁵ Desna Kore dkk., "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>.

menumbuhkan semangat kompetitif yang sehat serta sikap sportivitas melalui interaksi antar siswa. Secara edukatif, penerapan media berbasis permainan ini tidak hanya meningkatkan daya ingat terhadap materi pelajaran, tetapi juga efektif digunakan sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang lebih atraktif dan dinamis dibandingkan metode konvensional.⁶⁶

Pemanfaatan media konkret untuk menjelaskan konsep yang kompleks ini sejalan dengan isyarat yang terdapat dalam nilai-nilai keislaman mengenai pentingnya sarana visual dan peragaan dalam meyakinkan pemahaman manusia. Hal ini tercermin dalam Surah al-Baqarah ayat 260:⁶⁷

وَإِذْ قَالَ إِبْرَاهِيمُ رَبِّ أَرِنِي كَيْفَ تُحْيِي الْمَوْتَىٰ قَالَ أَوَلَمْ تُؤْمِنْ قَالَ بَلَىٰ وَلَكِنْ لِّيَطْمَئِنَّ قَلْبِي قَالَ فَخُذْ أَرْبَعَةً مِّنَ الطَّيْرِ فَصُرْهُنَّ إِلَيْكَ ثُمَّ اجْعَلْ عَلَىٰ كُلِّ جَبَلٍ مِّنْهُنَّ جُزْءًا ثُمَّ ادْعُهُنَّ يَأْتِينَكَ سَعْيًا
وَاعْلَمْ أَنَّ اللَّهَ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

“Dan (ingatlah) ketika Ibrahim berkata: 'Ya Tuhanku, perlihatkanlah kepadaku bagaimana Engkau menghidupkan orang-orang mati.' Allah berfirman: 'Belum yakinkah kamu?' Ibrahim menjawab: 'Aku telah meyakininya, akan tetapi agar hatiku tetap mantap (dengan imanku).' Allah berfirman: 'Kalau demikian, ambillah empat ekor burung, lalu cincanglah semuanya olehmu. (Allah menyuruh) engkau letakkan di atas tiap-tiap satu bukit satu bagian dari bagian-bagian itu, kemudian panggillah mereka, niscaya mereka datang kepadamu

⁶⁶ Sri Armiyanti Ningsih dan Meyta Pritandhari, “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo,” *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 7, no. 1 (2019): 50–59, <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>.

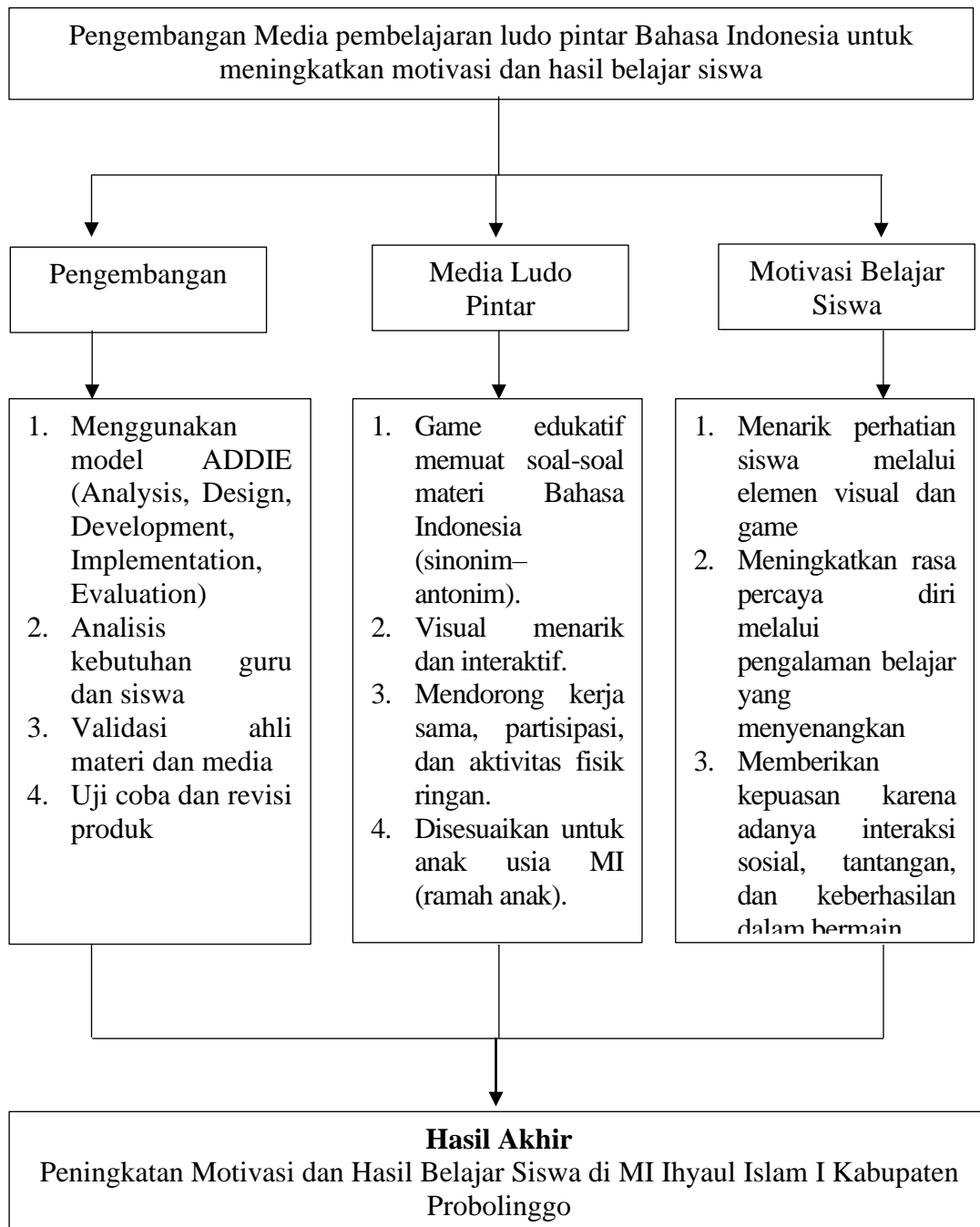
⁶⁷ NUOnline, “Surat Al-Baqarah Ayat 260: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online,” 1 Januari 2026, <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/260>.

dengan segera. Dan ketahuilah bahwa Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.”

Ayat tersebut menggambarkan bahwa Allah menggunakan peragaan nyata melalui media burung untuk memperlihatkan konsep abstrak kebangkitan makhluk kepada Nabi Ibrahim ‘alaihissalam agar hati beliau menjadi mantap. Hal ini memberikan landasan filosofis bahwa penggunaan media bukan sekadar alat bantu tambahan, melainkan sarana krusial untuk memperkuat pemahaman dan keyakinan siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, pengembangan media Ludo Pintar tidak hanya bertujuan memenuhi kebutuhan kognitif secara akademis, tetapi juga menginternalisasi esensi pembelajaran berbasis pengalaman nyata yang selaras dengan tuntunan nilai keislaman dalam inovasi pendidikan.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian landasan teoritis dan keterkaitan antar variabel yang telah dijelaskan, maka alur pemikiran dalam penelitian ini secara sistematis disajikan dalam Gambar 2.5.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

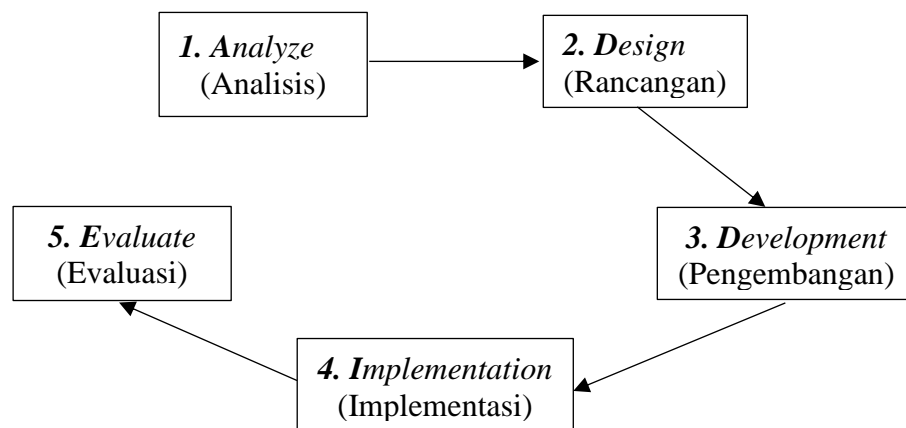
A. Pendekatan Penelitian dan Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian jenis ini bertujuan untuk menciptakan suatu produk baru yang didasarkan pada data empiris hasil uji coba di lapangan, dan produk tersebut akan terus disempurnakan melalui proses revisi. Metode pengembangan ini dirancang untuk menghasilkan solusi praktis atau media baru dalam bidang tertentu, khususnya pendidikan. Dalam proses merancang media pembelajaran berbasis permainan Ludo, digunakan pendekatan pengembangan melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

Model ADDIE dipilih karena model ini bersifat sistematis dan fleksibel serta cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran. ADDIE memungkinkan peneliti untuk memulai dengan identifikasi kebutuhan pembelajaran, kemudian secara bertahap merancang, membangun, menguji, dan mengevaluasi produk secara berkelanjutan. Model ini juga memfasilitasi proses revisi di setiap tahap, sehingga media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, model ADDIE dianggap paling relevan untuk mendukung pengembangan media *Ludo Pintar* berbasis game edukatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di MI Ihyaul Islam I.

B. Prosedur Pengembangan

Proses penciptaan produk dalam penelitian ini dilakukan secara sistematis mengacu pada langkah-langkah terstruktur yang terdapat dalam model pengembangan ADDIE. Berikut ini adalah prosedur pengembangan dengan model ADDIE:⁶⁸



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Ihyaul Islam I. Proses ini dilakukan melalui observasi di kelas V serta wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa menunjukkan motivasi belajar yang rendah, terlihat dari kecenderungan siswa lebih suka berbincang dibandingkan memperhatikan penjelasan guru, cepat merasa bosan, serta kurang fokus ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton sehingga siswa tidak terlibat secara aktif. Dari wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas V,

⁶⁸ Yudi Hari Rayanto dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori & Praktek* (Lembaga Akademik & Research Institute, 2020).

diperoleh informasi bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu kendala utama. Meski demikian, guru pernah mencoba menerapkan permainan edukatif sederhana berupa ular tangga. Guru mengakui bahwa pembelajaran akan lebih efektif bila disertai media yang menarik, namun selama ini media masih jarang digunakan. Guru pernah mencoba permainan edukatif sederhana, yaitu ular tangga, dan hasilnya siswa tampak lebih antusias serta bersemangat belajar.

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran adalah rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa akibat keterbatasan variasi metode dan media. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk membuat desain awal media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, disusun instrumen evaluasi berupa *Question Card* yang berisi pertanyaan seputar sinonim dan antonim. Pertanyaan disusun dalam bentuk pilihan ganda dan disesuaikan dengan indikator pembelajaran. Selanjutnya, dipilih jenis media yang paling sesuai berdasarkan hasil analisis sebelumnya, yaitu game edukatif berbentuk permainan papan (*board game*) yang diberi nama *Ludo Pintar*.

Format media yang digunakan adalah media cetak, agar bisa digunakan langsung di dalam kelas tanpa memerlukan teknologi digital. Media dirancang agar dapat dimainkan secara berkelompok, sesuai dengan karakteristik siswa di

MI. Rancangan awal atau *prototipe* media Ludo Pintar Bahasa Indonesia disajikan pada Tabel 3.1, sementara kisi-kisi materi pada media tersebut disajikan pada Tabel 3.2.

Tabel 3.1 Tampilan Awal Media Ludo Pintar Bahasa Indonesia

No	Desain
1.	Unsur yang berbeda dari (Permainan ludo) media ludo yang biasanya meliputi sebagai berikut: <ol style="list-style-type: none"> Penggunaan warna yang terang dan beragam warna guna untuk menjadikan suasana lapangan (media ludo) nampak lebih hidup Penambahan beberapa animasi tambahan guna untuk menambah kemenarikan lapangan permainan Penambahan tempat kartu pertanyaan, kartu punishment dan kartu reward Penambahan beberapa tanda khusus seperti kado, tanda tanya, dan bom Penambahan pedoman penggunaan di sekitar lapangan (media ludo)
2.	Keterangan Simbol <ol style="list-style-type: none"> Kotak merah merupakan base tim merah Kotak biru merupakan base tim biru Kotak pink merupakan base tim pink Kotak kuning merupakan base tim kuning Tanda tanya merupakan pertanyaan pijakan Bom merupakan titik punishment pijakan Kado merupakan titik reward pijakan
3.	Permainan berakhir apabila <ol style="list-style-type: none"> Semua bidak tiap kelompok dari start sampai ke garis finish Jika waktu pembelajaran berakhir Atau semua kartu telah habis dicabut
4.	Pedoman Penentuan TIM <ol style="list-style-type: none"> Tim ditentukan oleh guru seadil-adilnya dan atau sesuai dengan kreativitas guru Tim terdiri dari minimal 3 anggota, maksimal 6 anggota dan hanya tersedia 4 slot kelompok Tim terdiri dari putra dan putri
5.	Cara Bermain <ol style="list-style-type: none"> Penentuan tim yang paling awal memulai Mengocok dadu yang telah disediakan Dadu angka 1 dan 6 menandakan bidak awal atau bidak baru boleh ke garis start Setelah keluar, pion mulai berjalan sesuai angka dadu. Pion berjalan sesuai dengan garis warna bidak Pion hanya boleh bergerak jika menjawab soal dengan benar Jika tidak bisa menjawab soal bisa diskusi dengan teman kelompok jika tetap tidak bisa menjawab soal katakan menyerah, pion tidak boleh

-
- bergerak
- i. Setiap kartu soal yang berhasil dijawab oleh pemain diambil dan disimpan
 - j. Dadu angka 6 mendapatkan satu kocokan dadu tambahan
 - k. Pemain menggerakkan bidak miliknya sesuai dengan angka dadu yang diperoleh, jika angka dadu menunjukkan angka 6 dan 1 pemain bebas memilih ingin meluncurkan bidak baru atau melangkah sesuai angka yang ditunjukkan dadu
 - l. Jika bidak menginjak pijakan yang memiliki simbol khusus maka pemain berkewajiban mengikuti simbol khusus instruksi
 - m. Jika bidak menginjak pijakan tanpa simbol khusus, maka berada di titik aman
 - n. Jika pionmu berada di kotak yang sama dengan pion lawan, pion lawan dikembalikan ke rumah
 - o. Pemain berlomba sampai ke garis finish terlebih dahulu
7. Penentuan pemenang
 - a. Tim yang menang adalah tim yang memiliki akumulasi poin perolehan terbanyak di akhir permainan.
 - b. Poin perolehan dapat ditemukan dengan beberapa cara
 - Bidak yang telah mencapai garis finish
 - Menjawab pertanyaan kartu dengan benar
 - Dapat diperoleh dari kartu hadiah atau kado
 - Dapat diperoleh dari kartu hukuman atau bom yang dijalankan sebaik mungkin
 - Hadiah pemenang ditentukan guru pelaksana permainan
 8. Keterangan kartu
 - a. Questions Card merupakan merupakan kartu yang berisikan pertanyaan seputar sinonim dan antonim yang terdiri dari warna biru berjumlah 40 kartu pertanyaan
 - b. Punishment Card merupakan kartu yang berisikan sebuah instruksi yang bersifat hukuman. Instruksi ini merupakan kreatifitas guru pelaksana permainan juga merupakan hukuman yang mendidik
 - c. Reward Card merupakan kartu yang berisikan sebuah penghargaan kepada siswa. Penghargaan ini juga ditentukan oleh guru pelaksana permainan yang secara bebas dibuat baik itu berupa materi atau non-materi seperti cemilan, permen atau poin tim tambahan.
-

Sumber Data: Hasil analisis peneliti

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Kartu Materi Sinonim dan Antonim

No	Sinonim	Jumlah	Antonim	Jumlah
1.	Lihai = Mahir	1	Lihai = Mahir x Tidak terampil	2
2.	Arif = Bijaksana	1	Arif = Bijaksana x Tergesa-gesa	2
3.	Muram = Sedih	1	Muram = Sedih x Gembira	2
4.	Bengal = Bandel	1	Bengal = Bandel x Patuh	2
5.	Congkak = Pongah	1	Congkak = Pongah x Rendah	2

			hati	
6.	Jujur = Tulus	1	Jujur = Tulus x Bohong	2
7.	Rajin = Giat	1	Rajin = Giat x Malas	2
8.	Cermat = Teliti	1	Cermat = Teliti x Ceroboh	2
9.	Rapi = Bersih	1	Rapi = Bersih x Berantakan	2
10.	Bersih = Kotor	1	Bersih = Kotor x Jorok	2
11.	Besar = Gede	1	Besar = Gede x Kecil	2
12.	Tinggi = Menjulangi	1	Tinggi = Menjulangi x Pendek	2
13.	Cepat = Lekas	1	Cepat = Lekas x Lambat	2
13.	Ramai=Meriah	1	Ramai=Meriah x Sepi	2
14.	Pintar = Cerdas	1	Pintar = Cerdas x Bodoh	2
15.	Sopan = Santun	1	Sopan = Santun x kurang ajar	2
Total			40 Kartu	

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah desain awal media selesai, tahap selanjutnya adalah pengembangan prototipe menjadi media yang siap digunakan. Media *Ludo Pintar* disusun dalam bentuk fisik berdasarkan desain sebelumnya. Setelah itu, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Aspek yang divalidasi meliputi kesesuaian isi materi, desain visual, keterbacaan, serta keterkaitan media dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, dilakukan revisi terhadap media untuk menyempurnakan kekurangan yang ditemukan. Setelah media direvisi, dilakukan uji coba terbatas di MI Ihyaul Islam I untuk melihat respon siswa dan efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran di kelas V MI Ihyaul Islam I. Guru diberikan arahan terkait cara penggunaan media, dan siswa dibagi ke dalam kelompok bermain. Dalam pelaksanaan, siswa mengikuti permainan dengan membaca pertanyaan dari kartu, menjawabnya, dan mengikuti instruksi

reward atau punishment sesuai simbol yang diinjak pion siswa. Permainan dilakukan dalam satu sesi pembelajaran dan diamati bagaimana keterlibatan serta motivasi siswa selama kegiatan berlangsung. Implementasi ini memberikan gambaran nyata mengenai efektivitas media dalam konteks kelas.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui efektivitas media dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses implementasi, dengan cara mengamati keaktifan siswa dan mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi selesai, melalui refleksi siswa dan wawancara guru untuk mengetahui perubahan minat dan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media Ludo Pintar. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan media pada tahap pengembangan selanjutnya atau untuk distribusi lebih luas.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini terdiri dari guru kelas V sebagai praktisi pembelajaran dan siswa kelas V MI Ihyaul Islam I sebanyak 12 orang. Penentuan subjek dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau tujuan tertentu yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam hal ini, subjek dipilih karena sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan untuk menguji media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu siswa yang sedang belajar kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta guru yang mengajar pada kelas tersebut.

Guru berperan sebagai pengguna media sekaligus evaluator melalui instrumen angket kepraktisan. Sementara itu, siswa menjadi pengguna langsung media Ludo Pintar dalam proses pembelajaran. Keterlibatan guru dan siswa ini sangat penting untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai kepraktisan dan efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar

D. Jenis Data

1. Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau dapat diukur secara statistik. Dalam penelitian ini, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi media oleh ahli dan angket kepraktisan oleh guru dengan menggunakan lembar penilaian skala Likert serta dari hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Ludo Pintar. Data ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa secara terukur.

2. Data Kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berbentuk deskriptif, berupa kata-kata, pernyataan, atau narasi. Data ini diperoleh melalui observasi selama uji coba media, wawancara dengan guru kelas, dan catatan refleksi siswa setelah menggunakan media. Tujuannya adalah untuk menggali pendapat, respons, dan pengalaman siswa maupun guru terkait penggunaan media ludo berbasis game edukatif.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis. Instrumen dalam penelitian ini dirancang untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media Ludo Pintar. Adapun instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Angket

a. Lembar Validasi Ahli (Materi dan Media)

Instrumen ini digunakan untuk menghimpun data kualitatif dan kuantitatif mengenai kevalidan media Ludo Pintar. Validasi dilakukan oleh pakar yang berkompeten untuk menilai serta memberikan masukan konstruktif. Rincian aspek penilaian disajikan dalam Tabel 3.3 dan 3.4.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1.	Bentuk media	Bentuk dan warna menarik	1	1
		Kesederhanaan	2	1
		Kesesuaian ukuran	3,4	2
		Tipografi (huruf dan susunannya)	5,6	2
2.	Kualitas media	Tahan lama	7	1
		Kemudahan penggunaannya	8,9	2
		Kesesuaian dengan materi	10,12	2
		Bahasa	11	1
3	Fungsi media	Konsep belajar sambil bermain	13	1
		Mempermudah pembelajaran	14,15, 18,19	4
		Dapat meningkatkan mutu belajar mengajar	16,20	2
		Jumlah		20

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Kisma Khairah (2024)

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1	Isi Materi	Kesesuaian kurikulum	1	1
		Kesesuaian isi materi dengan CP dan TP	2,3,4	3
		Kemudahan dipahami	5,6	2
		Kedalaman soal	7,8,9	3
		Keefektifan kalimat	10	1
2	Kualitas Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	11,12,13	3
		Sistematis	14	1
		Pemberian umpan balik	15,16	2
		Jumlah		

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Kisma Khairah (2024)

b. Lembar Angket Kepraktisan (Respon Guru dan Siswa)

Instrumen ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media Ludo

Pintar dari sudut pandang praktisi pendidikan (guru kelas V) dan Siswa kelas V.

Kriteria kepraktisan ditinjau dari kemudahan penggunaan, daya tarik visual, serta efektivitas media dalam membantu pengelolaan pembelajaran di kelas. Indikator penilaian selengkapnya termuat dalam Tabel 3.5 dan 3.6.

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1.	Aspek pembelajaran	Kesesuaian materi	1,3	2
		Kemudahan untuk dipahami	2	1
2.	Kualitas media	Kesesuaian dengan karakter siswa	4	1
		Kedalaman Soal	5	1
		Kemudahan penggunaannya	11	1
		Kesesuaian dengan materi	13	2
3	Fungsi media	Bahasa	12	1
		Konsep belajar sambil bermain	15,16	2
		Pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru	14,19	2
4	Bentuk media	Penyajian materi Sinonim dan Antonim	17,18,20	3
		Bentuk dan warna menarik	6,7	2
		Sederhana	8	1

Tipografi (huruf dan susunanya)	9,10	2
Jumlah Pernyataan		20

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Ni Wayan Gita Widya Rahayu (2022)

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa

No	Aspek yang di nilai	Indikator	Nomor butir	Jumlah butir
1.	Aspek pembelajaran	Media Meteri	1,2	2
		Media mudah digunakan dan dipahami	3	1
2.	Kualitas media	Tampilan menarik (warna dan gambar)	4,5	2
		Bahasa dan petunjuk jelas	6	1
3	Fungsi media	Membuat pembelajaran lebih menyenangkan	7	1
		Membuat siswa lebih aktif dan semangat belajar	8,9	2
		Dapat digunakan secara mandiri maupun kelompok	10	1
4	Bentuk media	Isi media sesuai materi sinonim dan antonym	11	1
		Soal dan isi sesuai pelajaran Bahasa Indonesia	12	1
		Jumlah Pernyataan		20

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Ni Wayan Gita Widya Rahayu (2022)

c. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa (Keefektifan)

Instrumen ini digunakan untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan dorongan belajar siswa. Angket ini disusun menggunakan Skala Likert dengan empat pilihan jawaban: (1) Selalu/Skor 4, (2) Sering/Skor 3, (3) Kadang-kadang/Skor 2, dan (4) Tidak Pernah/Skor 1, untuk menghindari jawaban ragu-ragu. Aspek yang diukur meliputi perhatian, minat, ketekunan, antusiasme, dan tanggung jawab. Rincian butir pernyataan terdapat pada Tabel 3.7.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Perhatian	Siswa fokus saat mengikuti pembelajaran dan memperhatikan penjelasan guru/media.	1–3	3
2.	Minat	Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap materi pelajaran dan media yang digunakan.	4–6	3
3.	Ketekunan	Siswa tetap berusaha menyelesaikan tugas atau permainan meskipun menemui kesulitan.	7–9	3
4.	Antusiasme	Siswa menunjukkan rasa senang dan semangat dalam mengikuti kegiatan belajar.	10–12	3
5.	Tanggung Jawab	Siswa melaksanakan kewajiban belajarnya dengan penuh kesadaran dan kemandirian.	13–15	3
Jumlah Pernyataan			15	

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari Sentia Lisna (2021)

2. Soal Tes (*Pretest* dan *Posttest*)

Instrumen ini berfungsi untuk mengukur ketercapaian hasil belajar kognitif siswa, khususnya pada materi sinonim dan antonim. Instrumen yang digunakan berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 15 butir soal dengan empat pilihan jawaban. Penilaian dilakukan dengan sistem dikotomi, yakni skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Instrumen ini diterapkan dalam dua tahap:

- Pretest*: Digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal (*entry behavior*) siswa sebelum diberikan perlakuan.
- Posttest*: Digunakan untuk mengukur penguasaan materi siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media Ludo Pintar.

Data yang diperoleh dari instrumen tes ini kemudian dianalisis untuk melihat signifikansi peningkatan hasil belajar melalui perbandingan skor perolehan siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam proses pengembangan dan penilaian media pembelajaran Ludo Pintar. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Observasi

Observasi partisipatif dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran di kelas V MI Ihyaul Islam I. Teknik ini bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik siswa, kendala yang dihadapi guru, serta menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang relevan, khususnya pada aspek keterampilan membaca dan pemahaman materi.

2. Wawancara

Wawancara terstruktur dilakukan bersama guru kelas V untuk mendalami realitas objektif di lapangan. Fokus utama teknik ini adalah menggali informasi mengenai kendala pedagogis, metode pembelajaran yang selama ini digunakan, serta ekspektasi terhadap pengembangan media Ludo Pintar dalam membantu efektivitas belajar-mengajar.

3. Pengisian Angket

Teknik ini digunakan secara bertahap untuk memperoleh data penilaian kuantitatif dan kualitatif melalui beberapa klasifikasi:

- a. Penilaian Ahli (Validasi): Dilakukan untuk menghimpun data kelayakan media dari pakar materi, media, dan pembelajaran yang mencakup aspek substansi, desain, serta kebahasaan.
- b. Penilaian Praktisi (Kepraktisan): Dilakukan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik, dan keterlaksanaan media Ludo Pintar oleh guru dalam praktik pembelajaran di kelas.
- c. Pengukuran Motivasi (Keefektifan): Dilakukan melalui perbandingan respon siswa sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengidentifikasi perubahan motivasi belajar secara signifikan.

4. Pelaksanaan Tes

Teknik tes digunakan untuk mengukur efektivitas media terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sinonim dan antonim. Data diperoleh melalui dua tahap:

- a. *Pretest*, dilakukan sebelum intervensi untuk mengukur kemampuan awal siswa.
- b. *Posttest*, dilakukan setelah penggunaan media Ludo Pintar untuk mengukur pencapaian hasil belajar. Data dari kedua tahap tersebut kemudian dibandingkan untuk menentukan tingkat peningkatan kognitif siswa setelah memanfaatkan media hasil pengembangan.

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis Kevalidan Media

Tingkat kelayakan media Ludo Pintar ditentukan melalui analisis data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan ahli media.

Penilaian instrumen ini menggunakan Skala Likert dengan rentang lima kategori skor untuk mendapatkan data yang presisi mengenai kualitas produk. Kriteria penilaian tersebut meliputi: skor 5 untuk kategori Sangat Layak, skor 4 untuk Layak, skor 3 untuk Cukup Layak, skor 2 untuk Kurang Layak, dan skor 1 untuk Sangat Kurang Layak. Selanjutnya, data yang terkumpul diolah untuk mendapatkan persentase kevalidan akhir dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan

P : Presentase

$\sum X_i$: Jumlah skor penilaian validator

$\sum X$: Jumlah skor maksimum

Setelah didapatkan skor hasil penilaiannya, kemudian dianalisis menggunakan pedoman Tabel 3.8.

Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Media

Skor	Kriteria
$81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid
$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Valid
$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Valid
$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Valid
Skor <20%	Tidak Valid

2. Analisis Kepraktisan Media

Analisis kepraktisan dilakukan untuk mengukur tingkat kemudahan dan keterlaksanaan media Ludo Pintar dalam pembelajaran berdasarkan perspektif praktisi. Data diperoleh melalui angket respon guru yang diisi setelah kegiatan

pembelajaran berakhir. Penilaian instrumen ini menggunakan Skala Likert dengan kriteria penskoran yang terdiri dari lima tingkatan, yaitu: skor 5 untuk kategori Sangat Praktis, skor 4 untuk Praktis, skor 3 untuk Cukup Praktis, skor 2 untuk Kurang Praktis, dan skor 1 untuk Sangat Kurang Praktis. Hasil penilaian tersebut kemudian dikonversi menjadi persentase kepraktisan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

Keterangan

P : Presentase

$\sum X_i$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum X$: Jumlah skor keseluruhan

Setelah didapatkan skor hasil penilaiannya, kemudian dianalisis menggunakan pedoman Tabel 3.9.

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Media

Skor	Kriteria
$81\% \leq \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Praktis
$61\% \leq \text{skor} \leq 80\%$	Praktis
$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Praktis
$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Praktis
Skor <20%	Tidak Praktis

3. Analisis Keefektifan Media

Keefektifan media Ludo Pintar dalam penelitian ini diukur melalui dua parameter utama, yakni motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa pada materi sinonim serta antonim. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi

signifikansi pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan minat dan pemahaman siswa setelah intervensi dilakukan.

a. Analisis Motivasi Belajar Siswa

Tingkat motivasi diukur menggunakan angket yang diberikan sebelum (*pre-questionnaire*) dan sesudah (*post-questionnaire*) penggunaan media. Data kuantitatif yang diperoleh diolah melalui dua tahapan: (1) menghitung rata-rata skor motivasi, dan (2) menghitung persentase peningkatan motivasi menggunakan rumus:

$$P = \frac{(M_2 - M_1)}{M_1} \times 100\%$$

Keterangan

P : Persentase peningkatan motivasi belajar

M_1 : Rata-rata skor motivasi sebelum penggunaan media

M_2 : Rata-rata skor motivasi sesudah penggunaan media

Tingkat keefektifan peningkatan motivasi kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria pada Tabel 3.10.

Tabel 3.10 Kriteria Keefektifan Motivasi Belajar

Persentase Peningkatan	Kategori Keefektifan Motivasi Belajar
Skor $\geq 76\%$	Sangat Efektif
$61\% \leq \text{skor} \leq 75\%$	Efektif
$41\% \leq \text{skor} \leq 60\%$	Cukup Efektif
$21\% \leq \text{skor} \leq 40\%$	Kurang Efektif
Skor $\leq 20\%$	Tidak Efektif

b. Analisis Hasil Belajar Siswa

Analisis hasil belajar dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif melalui perolehan skor *pretest* dan *posttest*. Peningkatan tersebut dihitung menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) untuk mendapatkan gambaran

peningkatan yang objektif tanpa dipengaruhi oleh perbedaan skor awal siswa.

Adapun rumus *N-Gain* yang digunakan adalah:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

Tingkat perolehan nilai *N-Gain* tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria interpretasi yang disajikan dalam Tabel 3.11.

Tabel 3.11 Kriteria Uji N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G \geq 0,7$	Keefektifan Tinggi
$0,3 \leq G < 0,7$	Keefektifan Sedang
$G < 0,3$	Keefektifan Rendah

4. Analisis Hasil Observasi dan Wawancara

Peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman, yang meliputi tiga komponen utama yakni: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Penerapan teknik tersebut dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

a. Reduksi Data

Proses reduksi data dimulai sejak tahap studi pendahuluan, yakni saat mengidentifikasi permasalahan terkait kebutuhan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Ihyaul Islam I. Selama pengumpulan data, peneliti secara aktif menyeleksi, menyederhanakan, dan mentransformasikan data mentah hasil observasi kelas serta wawancara bersama guru. Proses ini melibatkan kategorisasi poin-poin penting mengenai kendala belajar siswa, metode mengajar yang digunakan, serta spesifikasi media Ludo Pintar yang diharapkan. Tujuannya adalah menghasilkan data yang terfokus dan terkelola guna mempermudah analisis kebutuhan pengembangan produk.

b. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan mengorganisir informasi yang telah direduksi ke dalam bentuk narasi deskriptif, tabel, atau bagan yang sistematis. Tujuan utamanya adalah menyajikan data mengenai kondisi objektif di lapangan dan hasil uji coba media secara terperinci. Dengan penyajian yang optimal, peneliti dapat lebih mudah memahami keterkaitan antar-data, seperti hubungan antara penggunaan media Ludo Pintar dengan peningkatan antusiasme belajar siswa. Hal ini menjadi landasan kuat untuk menjawab rumusan masalah mengenai validitas, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan.

c. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir untuk merangkum temuan utama mengenai kelayakan dan dampak penggunaan media Ludo Pintar dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada materi sinonim dan antonim. Kesimpulan yang diambil akan diverifikasi melalui teknik triangulasi data membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumen nilai serta peninjauan kembali prosedur penelitian guna memastikan kredibilitas temuan sebelum naskah tesis difinalisasi.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Media

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia yang dikembangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MI Ihyaul Islam I pada materi sinonim dan antonim. Produk ini berupa permainan papan edukatif (*board game*) yang mengadaptasi konsep ludo tradisional menjadi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Melalui permainan ini, siswa belajar kosa kata sinonim dan antonim sambil berkompetisi secara sehat dalam kelompok, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif dan bermakna. Produk ini kemudian diujicobakan kepada 12 siswa kelas V MI Ihyaul Islam I sebagai subjek penelitian. Pengembangan media ini dilakukan melalui tahapan model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil dari setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di kelas V MI Ihyaul Islam I. Data diperoleh melalui observasi di kelas dan wawancara dengan guru kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami motivasi belajar yang rendah, terlihat dari perilaku siswa yang mudah bosan, kurang fokus, dan lebih sering berbincang dengan teman ketika proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar cenderung pasif karena

guru masih menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan latihan soal tanpa variasi media yang menarik.

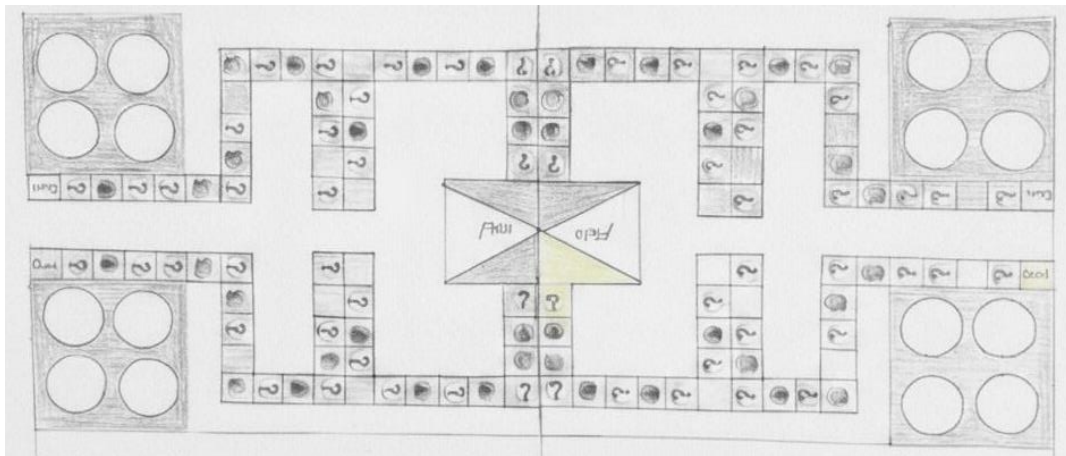
Dari hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa guru menghadapi kendala dalam ketersediaan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Guru pernah mencoba menggunakan permainan sederhana seperti ular tangga, dan hasilnya siswa tampak lebih antusias serta semangat belajar. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar Bahasa Indonesia.

Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi alternatif berupa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif (*Ludo Pintar*) dengan materi sinonim dan antonim yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V MI. Media ini dipilih karena permainan edukatif dinilai dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong keaktifan siswa, serta membantu siswa memahami materi bahasa secara kontekstual melalui pengalaman bermain.

2. Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan untuk menghasilkan rancangan awal atau desain prototipe media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dipilih bentuk media *board game* (permainan papan) yang mudah dimainkan di dalam kelas. Pada tahap ini disusun beberapa komponen utama media, yaitu:

a. Perancangan Sketsa Layout Ludo Pintar



Gambar 4.1 Sketsa Ludo Pintar

Tahap awal dalam proses desain adalah membuat rancangan awal atau sketsa layout papan permainan Ludo Pintar. Sketsa ini digambar secara manual di atas kertas karton tebal yang telah ditempelkan pada papan lipat agar mudah digunakan dan disimpan dengan ukuran 100 x 40 cm. Alat bantu yang digunakan adalah pensil, penggaris, dan spidol warna untuk mempertegas garis serta batas antar area.

Rancangan papan disusun dengan mengadaptasi bentuk dasar permainan Ludo klasik, namun dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia. Pada keempat sudut papan terdapat area bertuliskan “Start” yang menjadi titik awal bagi masing-masing pemain. Dari setiap titik “Start” mengalir jalur permainan berbentuk lintasan berwarna, menandai pijakan yang akan dilalui pion. Warna jalur ini disesuaikan dengan warna pion agar memudahkan identifikasi jalur oleh siswa.

Di bagian tengah papan, terdapat area “Finish”, yang menjadi tujuan akhir pemain setelah menyelesaikan seluruh lintasan. Area tengah ini juga menjadi

pusat perhatian karena berfungsi sebagai simbol keberhasilan mencapai tujuan belajar. Selain itu, pada bagian tepi papan ditambahkan ruang khusus untuk menuliskan judul permainan “LUDO PINTAR”, yang berfungsi sebagai identitas utama media sekaligus elemen estetika untuk memperindah tampilan keseluruhan papan.

b. Perancangan Bagian Isi Ludo Pintar

Setelah rancangan dasar layout selesai, tahap selanjutnya adalah menentukan elemen isi dan tampilan visual dari media. Pemilihan warna dilakukan dengan memperhatikan aspek psikologi warna anak usia SD/MI, agar permainan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mampu memunculkan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.

- 1) Merah melambungkan semangat dan keberanian dalam menjawab pertanyaan.
- 2) Kuning menggambarkan keceriaan serta meningkatkan konsentrasi siswa saat bermain.
- 3) Biru menciptakan kesan tenang dan membantu fokus pada aktivitas belajar.
- 4) Pink merepresentasikan kehangatan, kebersamaan, dan suasana ramah antar pemain.

Kombinasi warna tersebut diatur secara seimbang pada lintasan dan elemen hias agar tidak menimbulkan kejenuhan visual. Selain warna, ditambahkan pula ornamen dekoratif dan garis batas antar kotak untuk memberikan kesan dinamis dan menarik perhatian siswa tanpa mengganggu fungsi utama media. Setiap kotak dalam jalur permainan diberi simbol

instruksional dengan makna tertentu untuk memandu aktivitas pemain selama permainan berlangsung, antara lain:

- 1) Tanda tanya menandakan pemain harus mengambil kartu soal dan menjawab pertanyaan seputar materi *Sinonim dan Antonim*. Jika jawaban benar, pemain berhak melanjutkan langkahnya.
- 2) Gambar kado menandakan pemain mendapatkan bonus langkah sebagai bentuk penghargaan.
- 3) Gambar bom menjadi simbol hukuman yang mengharuskan pemain mundur beberapa langkah.
- 4) Lingkaran putih besar di tiap area “Start” menunjukkan posisi awal pion untuk masing-masing pemain.

Simbol-simbol tersebut dirancang dengan bentuk yang sederhana, ukuran proporsional, dan warna kontras agar mudah dikenali dan dipahami oleh siswa, mengingat pengguna utamanya adalah anak usia sekolah dasar.

c. Perancangan Kartu Soal dan Tantangan

Selain papan permainan, media Ludo Pintar juga dilengkapi dengan kartu soal (*Question Card*) dan kartu tantangan (*Punishment Card* dan *Reward Card*) yang berfungsi sebagai sarana belajar utama. Kartu ini dibuat menggunakan karton warna dengan ukuran sekitar 5 x 8 cm, agar mudah dipegang dan tidak mudah rusak. Seluruh kartu didesain menggunakan Canva agar memiliki tampilan visual yang menarik dan konsisten. Berikut jenis kartu yang akan digunakan:

- 1) Questions Card merupakan kartu berwarna biru yang berisi pertanyaan seputar sinonim dan antonim, dengan total 40 kartu. Kartu ini digunakan untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi sesuai kurikulum kelas V MI.
- 2) Punishment Card merupakan kartu berwarna hijau yang berisi instruksi hukuman bersifat mendidik, seperti menyanyikan lagu anak-anak, menjawab pertanyaan tambahan, atau melakukan gerakan sederhana. Hukuman ini dirancang secara kreatif oleh guru pelaksana permainan.
- 3) Reward Card merupakan kartu berwarna oranye yang berisi bentuk penghargaan kepada siswa, baik berupa poin tambahan, pujian, permen, atau camilan kecil, sesuai kebijakan guru pelaksana permainan

d. Perancangan Dekorasi Ludo Pintar

Pada tahap akhir desain, papan permainan dihias untuk memberikan kesan lebih hidup dan menyenangkan. Beberapa elemen tambahan antara lain:

- 1) Rumbai berwarna hijau metalik di bagian tepi atas papan yang menambah kesan meriah dan menarik perhatian siswa.
- 2) Kotak penyimpanan kartu diletakkan di bagian kiri papan, masing-masing dilengkapi simbol sesuai jenis kartu (soal, bonus, dan hukuman).
- 3) Label petunjuk aturan singkat ditempel di bagian kanan papan agar pemain dapat memahami tata cara bermain tanpa memerlukan penjelasan panjang dari guru.

Dengan desain visual cerah, simbol yang mudah dipahami, serta integrasi materi Bahasa Indonesia, media Ludo Pintar diharapkan menjadi sarana edukatif yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan untuk merealisasikan desain awal menjadi produk media pembelajaran yang siap digunakan. Media Ludo Pintar Bahasa Indonesia dikembangkan dalam bentuk media cetak agar mudah digunakan secara berkelompok di dalam kelas. Tahapan pengembangan mencakup dua kegiatan utama, yaitu pembuatan media dan validasi oleh ahli serta revisi produk.

a. Pembuatan Media Ludo Pintar

Tahap pembuatan media merupakan proses merealisasikan rancangan desain yang telah disusun menjadi produk nyata berupa media pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia. Proses ini dilakukan secara bertahap melalui beberapa langkah, mulai dari persiapan bahan hingga pemeriksaan akhir terhadap kualitas media.

1) Persiapan Bahan dan Alat

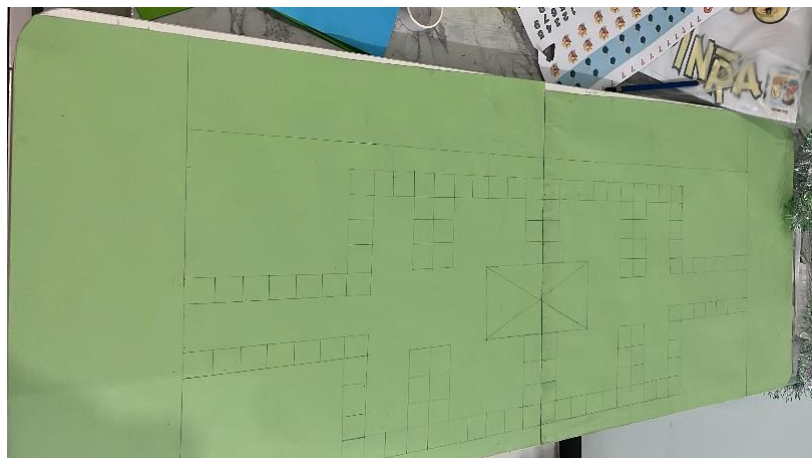
Langkah awal yang dilakukan adalah menyiapkan seluruh bahan dan alat yang dibutuhkan. Bahan utama meliputi kertas karton tebal, papan lipat (tripleks ringan), kertas origami, lem kertas, gunting, spidol permanen, serta bahan dekoratif seperti pita metalik dan stiker simbol-simbol. Pemilihan bahan mempertimbangkan aspek daya tahan, keamanan, serta daya tarik visual agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 4.2 Bahan dan Alat Pembuatan Media

2) Pembuatan Papan Permainan

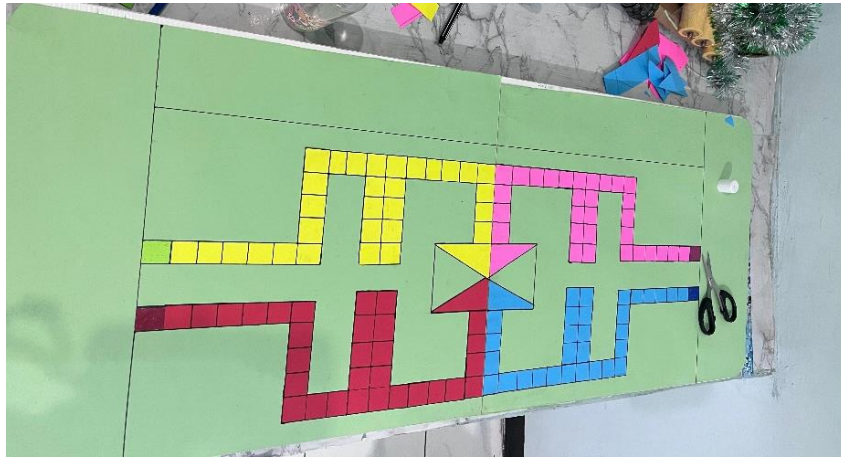
Pembuatan papan permainan diawali dengan membuat sketsa awal di atas papan karton menggunakan pensil dan penggaris. Sketsa ini berisi rancangan jalur permainan, posisi area “Start”, “Finish”, serta ruang untuk judul “LUDO PINTAR”. Setelah sketsa selesai dan tampak proporsional, garis-garisnya ditebalkan menggunakan spidol hitam agar tampak jelas.



Gambar 4.3 Sketsa Papan Ludo Pintar

Langkah selanjutnya adalah menempelkan kertas origami berwarna pada setiap jalur permainan sesuai dengan rancangan warna yang telah dibuat

sebelumnya. Setelah jalur permainan selesai ditempel, peneliti menambahkan simbol-simbol permainan seperti tanda tanya, kado, dan bom pada kotak tertentu sesuai dengan fungsi instruksionalnya.



Gambar 4.4 Pembuatan Ludo Pintar

Setelah seluruh bagian selesai ditempel dan diberi simbol, papan permainan diperiksa kembali untuk memastikan kerapian dan kesesuaian tata letak. Terakhir, papan dihias dengan rumbai berwarna hijau metalik di sekeliling tepi, serta ditambahkan kotak penyimpanan kartu dan label petunjuk singkat di sisi kanan dan kiri papan agar tampil lebih menarik dan fungsional.



Gambar 4.5 Hasil Akhir Papan Ludo Pintar

3) Pembuatan Kartu Soal dan Kartu Tantangan

Selain papan permainan, media Ludo Pintar juga dilengkapi dengan berbagai jenis kartu yang menjadi sarana utama dalam kegiatan belajar. Kartu-kartu ini dirancang menggunakan karton berwarna dengan ukuran sekitar 5 x 8 cm, sehingga mudah dipegang oleh siswa dan tidak mudah rusak. Warna karton yang digunakan dibedakan sesuai fungsi kartu, yaitu biru untuk *question card* (kartu pertanyaan), hijau untuk *punishment card* (kartu hukuman), dan oranye untuk *reward card* (kartu penghargaan).

<p>11 Sinonim dari kata "Cepat" adalah...</p> <p>a. Lambat b. Lekas c. Pelan d. Santai</p> <p>Jawaban: Lekas</p>	<p>12 Antonim dari kata "Tinggi" adalah...</p> <p>a. Rendah b. Pendek c. Kecil d. Tipis</p> <p>Jawaban: Pendek</p>	<p>13 Sinonim dari kata "Ramai" adalah...</p> <p>a. Meriah b. Sepi c. Sunyi d. Tenang</p> <p>Jawaban: Meriah</p>	<p>14 Antonim dari kata "Pintar" adalah...</p> <p>a. Bodoh b. Rajin c. Santun d. Teliti</p> <p>Jawaban: Bodoh</p>	<p>15 Sinonim dari kata "Sopan" adalah...</p> <p>a. Kasar b. Santun c. Galak d. Ceroboh</p> <p>Jawaban: Santun</p>
<p>16 Antonim dari kata "Lihai" adalah...</p> <p>a. Tidak terampil b. Rajin c. Pelan d. Lemah</p> <p>Jawaban: Tidak terampil</p>	<p>17 Sinonim dari kata "Bersih" adalah...</p> <p>a. Rapi b. Jorok c. Kotor d. Kusam</p> <p>Jawaban: Rapi</p>	<p>18 Antonim dari kata "Arif" adalah...</p> <p>a. Tergesa-gesa b. Cermat c. Bijak d. Tenang</p> <p>Jawaban: Tergesa - gesa</p>	<p>19 Sinonim dari kata "Bengal" adalah...</p> <p>a. Bandel b. Patuh c. Penurut d. Lembut</p> <p>Jawaban: Bandel</p>	<p>20 Antonim dari kata "Muram" adalah...</p> <p>a. Gembira b. Lesu c. Lelah d. Sedih</p> <p>Jawaban: Gembira</p>

Gambar 4.6 Question Card

Kamu kehilangan satu kartu soal yang sudah dikumpulkan	Semua pion pemain lain mundur 1 kotak	Pilih satu pion lawan untuk mundur 2 kotak	Semua pion lawan kehilangan satu kartu soal	Tukar posisi pion dengan lawan secara acak
Pilih satu pion lawan untuk mundur 1 kotak	Semua pion pemain lain maju 2 kotak	Pionmu mundur 3 kotak	Pionmu mundur 4 kotak	Pionmu mundur 5 kotak

Gambar 4.7 Punishment Card

Kamu sopan dan sabar menunggu giliran. Lempar dadu satu kali lagi	Ambil 1 kartu hadiah lagi!	Kamu menunjukkan sikap jujur saat bermain. Maju 3 langkah!	Kamu mengikuti permainan dengan tepat. Lewati 1 kotak boom.	Kamu tertib dan sopan saat bermain. Dapat 1 kartu hadiah tambahan
Kamu menjaga ketertiban permainan. Langsung jalan lagi 2 langkah	Kamu menjaga ketertiban permainan. Maju 1 kotak	Kamu menjaga ketertiban permainan. Maju 1 kotak	Maju 3 langkah	Maju 2 langkah !

Gambar 4.8 Reward Card

4) Pembuatan Pion dan Dadu

Langkah berikutnya adalah menyiapkan pion dan dadu sebagai alat bantu dalam permainan. Pion dibuat dari akrilik dengan rupa anak sekolah yang akan diperani oleh ketua kelompok dan untuk tim anggota pionnya berupa penghapus berbentuk burung sesuai warna tim. Dadu berfungsi untuk menentukan jumlah

langkah yang harus ditempuh pemain, dengan ukuran kecil agar mudah digenggam dan digunakan oleh siswa sekolah dasar.



Gambar 4.9 Pion Ludo Pintar



Gambar 4.10 Dadu Ludo Pintar

5) Perakitan Seluruh Komponen Media

Seluruh komponen yang telah dibuat kemudian dirakit menjadi satu kesatuan media yang utuh. Papan permainan dijadikan bagian utama, di sisi kiri ditempatkan kotak kecil untuk menyimpan kartu soal dan kartu tantangan, sedangkan di sisi kanan ditempelkan label petunjuk singkat berisi aturan bermain agar siswa dapat memahami cara permainan secara mandiri. Pion dan dadu disimpan dalam wadah kecil agar rapi dan mudah diambil saat permainan dimulai.



Gambar 4.11 Hasil Pembuatan Media Ludo Pintar

6) Pemeriksaan dan Penyempurnaan Awal

Langkah terakhir adalah melakukan pemeriksaan keseluruhan terhadap hasil pembuatan media. Pemeriksaan dilakukan untuk memastikan semua komponen telah terpasang dengan baik, warna tampilan sesuai dengan rancangan, tulisan mudah terbaca, dan tidak ada bagian yang rusak atau kurang rapi. Jika ditemukan kekurangan, seperti ukuran huruf yang terlalu kecil atau warna yang kurang kontras, maka dilakukan penyempurnaan sebelum media dinyatakan siap untuk divalidasi oleh ahli.

Hasil akhir dari tahap ini adalah prototipe media Ludo Pintar versi pertama (Draft I) dengan tampilan yang menarik, komponen lengkap, dan isi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi *Sinonim dan Antonim*. Produk inilah yang kemudian digunakan pada tahap selanjutnya, yaitu validasi ahli dan revisi produk.

c. Validasi Ahli dan Revisi Produk

Tahap berikutnya adalah melakukan validasi ahli, yang bertujuan untuk menilai kelayakan media dari segi materi dan tampilan visual sebelum diuji coba di lapangan. Proses validasi melibatkan dua validator utama, yaitu ahli media pembelajaran dan ahli materi Bahasa Indonesia.



1) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan tampilan, kualitas teknis, dan fungsi dari media Ludo Pintar Bahasa Indonesia sebelum diujicobakan kepada siswa. Proses validasi ini dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2025 oleh Dr. H. Firdaus Ainul Yaqin, M.Pd.I, dosen dari Universitas Islam Zainul Hasan Genggong. Aspek yang dinilai oleh validator meliputi (1) bentuk media, (2) kualitas media, dan (3) fungsi media dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Validasi difokuskan pada beberapa indikator penting seperti kerapian desain, keseimbangan tata letak, konsistensi warna, kejelasan simbol, keterbacaan teks, serta kemudahan media digunakan oleh guru dan siswa di kelas.

Secara umum, hasil penilaian validator menunjukkan bahwa media Ludo Pintar telah memenuhi kriteria kelayakan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan kritis dan saran konstruktif guna mengoptimalkan kualitas visual serta efektivitas operasional media saat digunakan oleh siswa. Salah satu aspek krusial yang disarankan oleh validator adalah melakukan penyesuaian pada tipografi, yakni memperbesar ukuran huruf pada lembar aturan permainan guna menjamin keterbacaan (*readability*) bagi siswa kelas V.

Menindaklanjuti masukan tersebut, peneliti telah melakukan serangkaian perbaikan pada prototipe media sesuai dengan arahan validator. Upaya revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan aspek teknis media sebelum dilakukan uji coba lapangan. Adapun detail transformasi produk sebelum dan sesudah revisi dipaparkan dalam Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Revisi Hasil Validasi Ahli Media

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perbaiki ukuran huruf pada kartu aturan	Tulisan terlalu kecil.	Sudah diperbaiki sesuai saran.
		
	Gambar 4.12 Ludo Pintar Sebelum Revisi terkait Kartu Aturan	Gambar 4.13 Ludo Pintar Setelah Revisi terkait Kartu Aturan

2) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi media Ludo Pintar Bahasa Indonesia dengan kompetensi dasar pelajaran Bahasa Indonesia kelas V MI, khususnya pada materi Sinonim dan Antonim. Proses validasi ini

dilaksanakan pada tanggal 24 Oktober 2025 oleh Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd, dosen dari Program Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Evaluasi oleh ahli materi difokuskan pada dua dimensi utama, yaitu ketepatan substansi isi dan kualitas pedagogis pembelajaran. Secara general, validator menyatakan bahwa media Ludo Pintar telah memenuhi kualifikasi kelayakan untuk digunakan sebagai instrumen pembelajaran. Namun, terdapat beberapa aspek krusial yang memerlukan penyesuaian untuk meningkatkan aksesibilitas materi bagi siswa. Saran utama dari validator menekankan pada simplifikasi redaksi dan struktur kalimat pada kartu soal agar lebih komunikatif serta selaras dengan taraf perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Selain itu, validator menginstruksikan perlunya penyusunan soal yang bersifat aplikatif dan kontekstual guna menstimulasi keterlibatan aktif siswa dalam skema *game-based learning*.

Merespon masukan tersebut, peneliti melakukan revisi substantif pada media dengan memprioritaskan penyederhanaan diksi, adaptasi tingkat kesulitan soal, serta pengintegrasian ilustrasi pendukung. Langkah ini diambil untuk Hasil Revisi Ahli Materi memfasilitasi pemahaman konsep sinonim dan antonim secara lebih intuitif bagi siswa. Perbandingan detail mengenai transformasi produk sebelum dan sesudah proses validasi materi disajikan dalam Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Revisi Hasil Validasi Ahli Materi

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Tingkat Kesulitan Soal	Beberapa soal menggunakan kosakata yang terlalu tinggi untuk siswa MI	Soal diganti dengan kosakata yang lebih sederhana dan familiar bagi siswa

Instruksi Permainan Kalimat perintah masih panjang dan kurang jelas

Ilustrasi Pendukung Soal hanya berupa tulisan

11 Sinonim dari kata "Capai" adalah... a. Lompat b. Lekat c. Pelan d. Santai Jawaban: Lekat	12 Antonim dari kata "Tinggi" adalah... a. Rendah b. Pendek c. Kecil d. Tipis Jawaban: Pendek	13 Sinonim dari kata "Ramai" adalah... a. Meriah b. Sepi c. Sunyi d. Tenang Jawaban: Meriah	14 Antonim dari kata "Panas" adalah... a. Sejuk b. Rajin c. Santun d. Tertiti Jawaban: Sejuk	15 Sinonim dari kata "Sepas" adalah... a. Kasur b. Santun c. Galak d. Cerdik Jawaban: Santun
16 Antonim dari kata "Lelah" adalah... a. Tidak terampil b. Rajin c. Pelan d. Lemah Jawaban: Tidak terampil	17 Sinonim dari kata "Rendah" adalah... a. Rapi b. Jelek c. Kotor d. Kuman Jawaban: Rapi	18 Antonim dari kata "Ari" adalah... a. Tergesa-gesa b. Cermat c. Bijak d. Tenang Jawaban: Tergesa-gesa	19 Sinonim dari kata "Bengal" adalah... a. Randal b. Fatih c. Pamer d. Lembut Jawaban: Randal	20 Antonim dari kata "Marun" adalah... a. Gembira b. Lera c. Lelah d. Sedih Jawaban: Gembira

Gambar 4.14 Kartu Soal pada Ludo Pintar Sebelum Revisi

Instruksi dipersingkat menjadi kalimat sederhana dan langsung dipahami oleh siswa
Ditambahkan ilustrasi sederhana untuk membantu pemahaman siswa



Gambar 4.15 Kartu Soal pada Ludo Pintar Setelah Revisi

Setelah seluruh perbaikan diterapkan, dihasilkan produk akhir (draft II) media Ludo Pintar yang telah memenuhi aspek kelayakan isi dan dinyatakan siap untuk digunakan pada tahap uji coba lapangan. Media versi final ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi sinonim dan antonim.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan media Ludo Pintar ke dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo. Fase ini bertujuan untuk menguji keterlaksanaan, kesesuaian, serta respon aktual dari subjek penelitian dalam situasi pembelajaran riil. Sebelum implementasi dimulai, peneliti memberikan sosialisasi dan panduan teknis kepada guru mengenai mekanisme permainan, regulasi operasional, serta strategi sinkronisasi aktivitas permainan dengan tujuan instruksional. Selanjutnya, 12 siswa yang menjadi subjek penelitian dikelompokkan secara heterogen ke

dalam empat kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri atas tiga anggota.

Implementasi dilaksanakan dalam satu kali pertemuan dengan durasi 2×35 menit. Dalam sesi ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya kegiatan dan menjaga ketertiban instruksional, sementara peneliti berperan sebagai observator untuk mencatat dinamika keterlibatan, antusiasme, serta pola interaksi kolaboratif siswa. Mekanisme penggunaan media Ludo Pintar dalam pembelajaran dirancang secara kompetitif namun tetap berbasis edukasi. Setiap kelompok mengelola empat bidak dengan identitas warna berbeda (merah, biru, kuning, dan hijau) untuk mencapai titik finis. Pergerakan bidak ditentukan oleh hasil lemparan dadu secara bergantian. Dinamika permainan diperkuat dengan sistem *challenge* pada kotak-kotak khusus:

- a. Kotak Tanda Tanya: Siswa wajib mengambil kartu soal yang berisi pertanyaan atau tugas terkait materi sinonim dan antonim.
- b. Kotak Bom: Siswa menerima instruksi hukuman (*punishment*) yang bersifat edukatif.
- c. Kotak Kado: Siswa mendapatkan kartu *reward* berisi apresiasi atau instruksi keuntungan dalam permainan.

Untuk memenangkan permainan, seluruh anggota kelompok harus bekerja sama memasukkan semua bidak ke kotak finish dengan angka dadu yang tepat. Strategi ini dirancang untuk menumbuhkan kerja sama tim sekaligus penguasaan materi secara intuitif. Sebagai tahap evaluasi pasca-pembelajaran, guru mengisi kuesioner kepraktisan untuk menilai aspek fungsionalitas dan relevansi media.

Secara simultan, siswa diberikan angket motivasi belajar guna mengukur sejauh mana penggunaan media Ludo Pintar mampu menstimulasi minat, keterlibatan aktif, dan respon positif siswa terhadap materi pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk meninjau efisiensi dan efektivitas media Ludo Pintar dalam mencapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Evaluasi ini merupakan fase krusial dalam model ADDIE untuk menjamin bahwa produk yang dikembangkan tidak hanya valid secara teoritis, tetapi juga praktis dan efektif saat diimplementasikan. Tahapan evaluasi ini diklasifikasikan menjadi dua bentuk utama, yaitu:

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilaksanakan secara berkelanjutan selama proses pengembangan dan implementasi berlangsung. Pada fase ini, peneliti melakukan observasi partisipatif untuk menilai sinkronisasi antara penggunaan media dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Fokus evaluasi formatif adalah mengidentifikasi hambatan teknis, kekurangan konten, atau kendala operasional yang muncul di lapangan. Data yang diperoleh digunakan sebagai basis untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan (*refining process*) terhadap produk sebelum mencapai tahap final.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir pasca-implementasi untuk mengukur capaian hasil pengembangan secara komprehensif. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket motivasi belajar siswa dan kuesioner

respon guru untuk menghimpun data mengenai keefektifan media. Evaluasi ini bertujuan untuk membuktikan secara empiris sejauh mana media Ludo Pintar mampu mengoptimalkan motivasi belajar siswa serta memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia. Aspek yang diukur mencakup kemenarikan visual, kemudahan navigasi permainan, dan nilai guna media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, tahap evaluasi ini berperan sebagai instrumen penjamin kualitas (*quality control*) untuk memastikan media Ludo Pintar memenuhi standar kelayakan substantif, estetika, maupun fungsionalitas di lingkungan sekolah dasar.

B. Hasil Implementasi Media

1. Hasil Kevalidan Media

Analisis kevalidan dilakukan untuk menguji kelayakan substansial dan teknis media Ludo Pintar sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi melibatkan ahli materi dan ahli media guna memastikan produk memenuhi kriteria kelayakan dari aspek konten, tampilan visual, dan fungsionalitas instruksional.

Pelaksanaan validasi dilakukan secara bertahap, dimulai dengan validasi ahli materi pada tanggal 24 Oktober 2025, yang kemudian dilanjutkan dengan validasi ahli media pada tanggal 29 Oktober 2025. Penilaian dari kedua validator ini menjadi landasan kritis bagi peneliti untuk melakukan perbaikan naskah dan penyempurnaan fitur media. Adapun rekapitulasi hasil penilaian kuantitatif dari kedua ahli tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Media

Adapun rincian skor penilaian serta hasil persentase kevalidan media Ludo

Pintar berdasarkan tinjauan ahli media dipaparkan pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Skor
A. Bentuk Media		
1	Bentuk dan warna media menarik bagi siswa.	5
2	Tampilan media sederhana dan tidak membingungkan.	4
3	Ukuran media sesuai dengan kebutuhan siswa dan tempat belajar.	4
4	Komponen pada media (papan, kartu, potongan permainan) memiliki ukuran proporsional.	4
5	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.	3
6	Penataan tulisan dalam media rapi dan nyaman dipandang.	4
B. Kualitas Media		
7	Media terbuat dari bahan yang kuat dan tahan lama.	5
8	Siswa dapat menggunakan media ini dengan mudah tanpa bantuan terus-menerus.	4
9	Aturan penggunaan media disajikan secara jelas.	4
10	Isi media sesuai dengan materi sinonim dan antonim.	4
11	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa.	4
12	Permainan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5
C. Fungsi Media		
13	Media mencerminkan konsep belajar sambil bermain.	5
14	Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi sinonim dan antonim.	5
15	Media ini dapat digunakan secara mandiri maupun dalam kelompok.	5
16	Media ini membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas.	5
17	Siswa tertarik untuk menggunakan media secara berulang.	4
18	Media meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.	4
19	Media mendorong siswa aktif selama pembelajaran.	4
20	Media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.	4
Jumlah Skor		86
Persentase Rata-rata		86%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan data yang tersaji pada Tabel 4.3, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan perolehan skor total sebesar 86 dengan persentase kevalidan mencapai 86%. Berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, pencapaian tersebut menempatkan media Ludo Pintar dalam kategori 'Sangat Valid'. Hasil penilaian ini mengonfirmasi bahwa media Ludo Pintar telah memenuhi standar kelayakan dari aspek estetika, kualitas teknis, dan fungsi instruksional. Penilaian tertinggi terdapat pada aspek fungsi media, di mana instrumen ini dinilai mampu merepresentasikan konsep *game-based learning* (belajar sambil bermain) secara optimal serta mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa. Secara visual, media dinilai menarik dengan komposisi komponen yang proporsional sehingga menunjang kemudahan penggunaan bagi siswa sekolah dasar. Meskipun secara keseluruhan dinyatakan sangat valid, terdapat catatan perbaikan pada indikator nomor 5 mengenai aspek tipografi. Validator menyarankan dilakukannya optimasi pada ukuran huruf untuk menjamin tingkat keterbacaan (*readability*) yang lebih baik bagi siswa kelas V. Saran tersebut telah ditindaklanjuti oleh peneliti sebagai upaya penyempurnaan media sebelum memasuki tahap implementasi.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Data hasil penilaian objektif dari ahli materi yang mencakup dimensi substansi isi serta kualitas pedagogis dalam media Ludo Pintar terangkum secara sistematis pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Skor
A. Isi Materi		
1	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum yang berlaku.	3
2	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan	4

	Pembelajaran (TP).	
3	Penyajian konten mendukung ketercapaian CP dan TP secara konkret.	4
4	Materi melatih siswa sesuai indikator TP pada jenjang kelas yang dituju.	4
5	Materi mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.	3
6	Penyajian materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak.	3
7	Soal yang disediakan mencakup tingkat pemahaman dan penerapan materi.	3
8	Soal menstimulasi kemampuan berpikir siswa (analisis, evaluasi, dsb).	4
9	Soal mencerminkan variasi tingkat kognitif.	3
10	Kalimat yang digunakan dalam media singkat, padat, dan tidak ambigu.	4
B. Kualitas Pembelajaran		
11	Materi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	4
12	Aktivitas siswa dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
13	Materi memfasilitasi ketercapaian tujuan melalui praktik bermain.	4
14	Materi disusun secara sistematis dan logis.	4
15	Media memberikan umpan balik terhadap jawaban atau aktivitas siswa.	4
16	Penyampaian umpan balik memotivasi siswa untuk memperbaiki kesalahan.	4
Jumlah Skor		59
Persentase Rata-rata		73%
Kategori		Valid

Berdasarkan rekapitulasi penilaian pada Tabel 4.4, hasil validasi oleh ahli materi menghasilkan skor total sebesar 59 dengan persentase kevalidan 73%. Secara komprehensif, pencapaian tersebut menempatkan aspek materi media Ludo Pintar dalam kategori 'Valid'. Penilaian ini mengindikasikan bahwa substansi konten dan kualitas pedagogis dalam media telah selaras dengan kurikulum, Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP) Bahasa Indonesia untuk kelas V. Materi dinilai telah disusun secara sistematis dan logis, sehingga mampu memfasilitasi proses internalisasi konsep melalui aktivitas bermain.

Namun, terdapat beberapa indikator yang mendapatkan catatan evaluatif (skor 3), khususnya pada aspek variasi tingkat kognitif soal serta kesesuaian tingkat perkembangan bahasa anak. Merespon temuan tersebut, validator memberikan beberapa saran konstruktif untuk meningkatkan kualitas media, antara lain: (a) penyederhanaan struktur kalimat agar lebih komunikatif bagi siswa sekolah dasar, (b) pengayaan variasi soal untuk menstimulasi tingkat berpikir siswa secara lebih luas, serta (c) pengintegrasian ilustrasi atau visual pendukung pada kartu soal. Peneliti telah menindaklanjuti masukan tersebut melalui revisi konten guna memastikan konteks pertanyaan lebih mudah dipahami secara intuitif oleh siswa sebelum media diimplementasikan.

2. Hasil Kepraktisan Media

Hasil kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru yang diisi oleh wali kelas V, Ibu Wafirotul Umniyah, S.Pd dan Siswa Kelas V. Penilaian mencakup empat aspek, yaitu aspek pembelajaran, kualitas media, fungsi media, dan bentuk media. Berdasarkan hasil angket, media Ludo Pintar dinilai sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Guru dan siswa menilai bahwa media ini mudah diterapkan di kelas, memiliki tampilan menarik, berfungsi efektif sebagai alat bantu belajar, serta bentuknya interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Hasil angket respon guru disajikan dalam Tabel 4.5, sementara Tabel 4.6 menyajikan hasil angket respon siswa.

Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor
Aspek Pembelajaran		
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4
2	Materi mudah dipahami oleh siswa.	5

3	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	5
4	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang cukup untuk pemahaman siswa.	4
Kualitas Media		
5	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa.	4
6	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.	4
7	Materi dalam media sesuai dengan topik sinonim dan antonim.	5
8	Contoh soal atau latihan dalam media sesuai dengan materi yang dipelajari.	5
Fungsi Media		
9	Media ini mendukung pembelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar.	5
10	Siswa terlihat antusias karena kegiatan bermain dalam proses belajar.	4
11	Media ini memungkinkan siswa lebih aktif daripada guru dalam proses belajar.	5
12	Media mendorong siswa untuk berpikir dan menemukan sendiri konsep.	4
Bentuk Media		
13	Penyajian materi sinonim dan antonim dalam media sudah sistematis dan urut.	4
14	Tampilan media berwarna dan menarik minat siswa.	4
15	Ilustrasi dan bentuk pada media disesuaikan dengan dunia anak-anak.	5
16	Media ini memiliki tampilan yang sederhana dan tidak membingungkan.	5
17	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca oleh siswa.	5
18	Tata letak teks dan gambar dalam media tertata rapi.	4
19	Penempatan materi, soal, dan aktivitas dalam media sudah proporsional.	5
20	Media menyajikan sinonim dan antonim secara bervariasi dan menyenangkan.	5
Jumlah		91
Rata-rata Persentase		91%
Kategori		Sangat Praktis

Data yang tersaji pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa media Ludo Pintar memperoleh skor total sebesar 91 dengan rata-rata persentase 91%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor yang telah ditetapkan, perolehan tersebut menempatkan media Ludo Pintar dalam kategori 'Sangat Praktis'. Hasil ini menegaskan bahwa

media yang dikembangkan memiliki tingkat fungsionalitas yang tinggi dan sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Peninjauan secara mendalam terhadap empat aspek utama kepraktisan menghasilkan temuan sebagai berikut:

- a. **Aspek Pembelajaran:** Guru memberikan penilaian positif terhadap relevansi materi dengan tujuan pembelajaran serta kesesuaian konten dengan taraf perkembangan kognitif siswa.
- b. **Kualitas Media:** Penggunaan bahasa dan kedalaman materi dinilai akomodatif terhadap topik sinonim dan antonim, sehingga memudahkan baik guru maupun siswa dalam mengoperasikan media.
- c. **Fungsi Media:** Hasil menunjukkan bahwa media secara efektif mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lebih aktif melalui pendekatan *game-based learning*. Media ini terbukti menstimulasi antusiasme siswa dan mendorong kemandirian dalam menemukan konsep.
- d. **Bentuk Media:** Dari segi estetika dan desain, tampilan media dinilai sangat ilustratif, sistematis, dan rapi. Penggunaan tipografi yang jelas pasca-revisi juga mendapat respon positif karena menjamin keterbacaan bagi siswa.

Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama Siswa	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori Kepraktisan
1	Reza	44	48	91,6%	Sangat Praktis
2	Ido	42	48	87,5%	Sangat Praktis
3	Rina	40	48	83,3%	Sangat Praktis
4	Ion	38	48	79,2%	Praktis
5	Fikri	37	48	77,1%	Praktis
6	Farhan	41	48	85,4%	Sangat Praktis
7	Fina	43	48	89,6%	Sangat Praktis

8	Agung	39	48	81,3%	Sangat Praktis
9	Mida	36	48	75,0%	Praktis
10	Putri	45	48	93,8%	Sangat Praktis
11	Via	40	48	83,3%	Sangat Praktis
12	Ibnul	38	48	79,2%	Praktis
Rata-rata		40,25	48,00	83,9%	Sangat Praktis

Data yang tersaji pada Tabel 4.6 menunjukkan bahwa media Ludo Pintar Bahasa Indonesia memperoleh skor akumulatif sebesar 484 dengan rata-rata persentase kepraktisan mencapai 83,9%. Berdasarkan kriteria interpretasi skor yang telah ditetapkan, pencapaian tersebut menempatkan media Ludo Pintar dalam kategori "Sangat Praktis". Temuan ini mengindikasikan bahwa instrumen yang dikembangkan memiliki tingkat operasionalitas dan keterlaksanaan yang tinggi bagi siswa, sehingga layak diaplikasikan sebagai media pembelajaran interaktif di dalam kelas. Respon positif siswa menegaskan bahwa Ludo Pintar tidak hanya memfasilitasi pemahaman terhadap materi sinonim dan antonim, tetapi juga meningkatkan atensi belajar melalui atmosfer pembelajaran yang menyenangkan.

Peninjauan lebih mendalam terhadap empat indikator utama kepraktisan menghasilkan temuan sebagai berikut:

- a. Aspek Pembelajaran: Siswa menunjukkan persepsi positif terhadap kemudahan asimilasi materi. Permainan edukatif ini membantu mereka menginternalisasi konsep sinonim dan antonim melalui contoh nyata yang kontekstual, sehingga siswa mampu memahami materi tanpa terbebani oleh kompleksitas teoritis.

- b. **Kualitas Media:** Dari dimensi estetika dan kebahasaan, media dinilai menarik serta komunikatif. Desain visual yang ergonomis, penggunaan tipografi yang proporsional, serta penyajian konten yang sederhana terbukti meningkatkan stabilitas fokus siswa dan mereduksi kejenuhan selama proses belajar berlangsung.
- c. **Fungsi Media:** Media terbukti efektif dalam mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis. Aktivitas belajar berbasis permainan ini mampu menstimulasi kolaborasi antar siswa, memupuk kompetisi yang sehat, serta membantu penguasaan konsep secara kontekstual melalui pengalaman langsung (*direct experience*).
- d. **Bentuk Media:** Secara struktural, tampilan Ludo Pintar dinilai sangat informatif dengan tata letak yang sistematis. Kombinasi warna yang cerah dan ilustrasi yang relevan menciptakan daya tarik visual yang kuat, sehingga memudahkan navigasi permainan bagi siswa tanpa memerlukan instruksi verbal yang intensif dari pendidik.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa media Ludo Pintar merupakan instrumen pembelajaran Bahasa Indonesia yang sangat praktis dan efisien untuk digunakan pada siswa kelas V MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo.

C. Hasil Keefektifan Media

1. Data terkait Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Keefektifan media Ludo Pintar secara afektif diukur melalui perbandingan hasil angket motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum (*pre-questionnaire*)

dan sesudah (*post-questionnaire*) proses pembelajaran pada materi sinonim dan antonim. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak signifikansi penggunaan media terhadap dorongan dan antusiasme belajar siswa. Berdasarkan data primer yang dihimpun dari 12 siswa kelas V MI Ihyaul Islam I, diperoleh rekapitulasi skor rata-rata motivasi belajar yang disajikan dalam Tabel 4.7.

Tabel 4.7 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

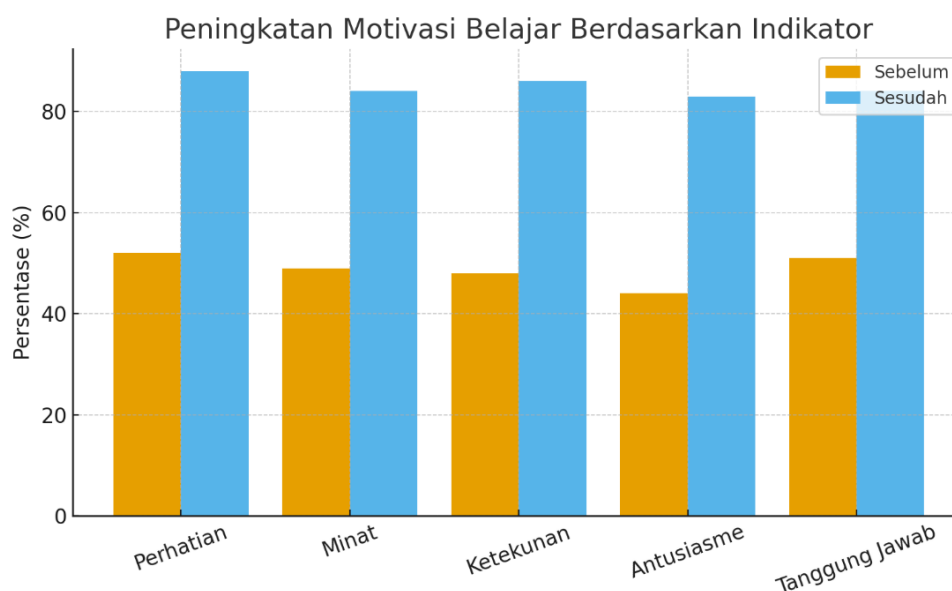
No	Nama Siswa	Skor Sebelum (M_1)	Skor Sesudah (M_2)	Peningkatan Motivasi Belajar (P)	Kategori Keefektifan
1	Reza	29	54	86,21%	Sangat Efektif
2	Ido	28	56	100,00%	Sangat Efektif
3	Rina	28	54	92,86%	Sangat Efektif
4	Ion	27	48	77,78%	Sangat Efektif
5	Fikri	25	36	44,00%	Cukup Efektif
6	Farhan	28	56	100,00%	Sangat Efektif
7	Fina	27	53	96,30%	Sangat Efektif
8	Agung	28	50	78,57%	Sangat Efektif
9	Mida	34	54	58,82%	Cukup Efektif
10	Putri	33	55	66,67%	Efektif
11	Via	39	54	38,46%	Kurang Efektif
12	Ibnul	27	42	55,56%	Cukup Efektif
Rata-rata		29,33	51,00	73,86%	Efektif

Data pada Tabel 4.7 menunjukkan adanya peningkatan skor motivasi belajar pada seluruh siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media Ludo Pintar. Rata-rata skor motivasi siswa meningkat secara signifikan dari 29,33 menjadi 51,00, yang setara dengan persentase peningkatan klasikal sebesar 73,8% (dibulatkan menjadi 74%). Berdasarkan kriteria kategori keefektifan, nilai peningkatan tersebut termasuk dalam kategori 'Efektif' karena berada pada rentang $61\% \leq P \leq 75\%$. Hasil ini membuktikan secara kuantitatif bahwa penggunaan media Ludo Pintar mampu memberikan dampak positif terhadap penguatan motivasi belajar siswa di MI Ihyaul Islam I.

Analisis efektivitas motivasi secara lebih komprehensif dilakukan dengan meninjau lima indikator utama, yaitu: perhatian, minat, ketekunan, antusiasme, dan tanggung jawab. Perbandingan capaian persentase pada setiap indikator motivasi belajar, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media, dirangkum dalam Tabel 4.8. Selanjutnya, visualisasi distribusi peningkatan persentase untuk setiap indikator tersebut disajikan secara lebih mendalam melalui diagram batang pada Gambar 4.16.

Tabel 4.8 Rekapitulasi Peningkatan Motivasi Belajar Per Indikator

No	Indikator	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
1	Perhatian	52%	88%	+36%
2	Minat	49%	84%	+35%
3	Ketekunan	48%	86%	+38%
4	Antusiasme	44%	83%	+39%
5	Tanggung jawab	51%	84%	+33%
Rata-rata		49%	85%	+36%



Gambar 4.16 Grafik Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan data pada Tabel 4.8, terlihat adanya kenaikan yang signifikan pada seluruh indikator motivasi belajar siswa dengan rata-rata peningkatan sebesar 36%. Temuan spesifik dari data tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Antusiasme mengalami peningkatan tertinggi sebesar 39%, yang menunjukkan bahwa format permainan Ludo Pintar secara efektif mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan atraktif bagi siswa.
- b. Ketekunan juga menunjukkan kenaikan yang substansial sebesar 38%, mengindikasikan bahwa tantangan dalam permainan mendorong siswa untuk lebih gigih dalam menyelesaikan tugas-tugas pada kartu soal.
- c. Indikator Perhatian, Minat, dan Tanggung Jawab secara konsisten berada pada level di atas 80% pasca-penggunaan media, yang membuktikan bahwa Ludo Pintar bukan sekadar alat hiburan, melainkan instrumen edukasi yang mampu mempertahankan fokus siswa terhadap materi sinonim dan antonim.

Secara keseluruhan, transisi rata-rata motivasi dari 49% (Kategori Kurang) menjadi 85% (Kategori Sangat Tinggi) menegaskan bahwa media Ludo Pintar memiliki peran krusial dalam menstimulasi aspek afektif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Data terkait Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Selain melalui instrumen motivasi, keefektifan media Ludo Pintar juga diukur secara kognitif melalui perbandingan hasil belajar siswa yang dihimpun melalui *pre-test* dan *post-test*. Evaluasi ini difokuskan pada penguasaan materi sinonim dan antonim dengan menggunakan instrumen tes objektif berupa 15 butir soal pilihan ganda. Sistem penilaian didasarkan pada akurasi jawaban, di mana

setiap jawaban benar diberikan bobot satu poin dan jawaban salah nol poin, yang kemudian dikonversi ke dalam skala nilai 100. Pengujian ini bertujuan untuk mengukur signifikansi peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan intervensi menggunakan media Ludo Pintar. Rekapitulasi perolehan nilai siswa tersebut dipaparkan secara rinci dalam Tabel 4.9.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Perolehan Nilai N-Gain Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Gain Score	N-Gain	Kategori
1	Reza	40	87	47	0,78	Tinggi
2	Ido	33	93	60	0,90	Tinggi
3	Rina	40	87	47	0,78	Tinggi
4	Ion	33	80	47	0,70	Tinggi
5	Fikri	27	67	40	0,55	Sedang
6	Farhan	33	93	60	0,90	Tinggi
7	Fina	40	87	47	0,78	Tinggi
8	Agung	33	80	47	0,70	Tinggi
9	Mida	47	87	40	0,75	Tinggi
10	Putri	47	93	46	0,87	Tinggi
11	Via	53	87	34	0,72	Tinggi
12	Ibnul	33	73	40	0,60	Sedang
Rata-rata		38,25	84,5	46,25	0,75	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4.8, hasil perhitungan *N-Gain* menunjukkan adanya peningkatan kompetensi kognitif yang signifikan pada seluruh siswa setelah penggunaan media Ludo Pintar. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 38,33 meningkat menjadi 84,47 pada saat *posttest*. Secara individual, mayoritas siswa (10 dari 12 siswa) mencapai kategori peningkatan 'Tinggi', sementara 2 siswa lainnya berada pada kategori 'Sedang'. Secara klasikal, diperoleh rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,75. Berdasarkan kriteria efektivitas Hake, perolehan nilai $g > 0,7$ termasuk dalam kategori 'Tinggi'. Hal ini membuktikan bahwa media Ludo Pintar sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi sinonim dan antonim, serta mampu

meminimalkan celah ketidaktahuan siswa (stagnasi nilai) melalui aktivitas belajar yang interaktif.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Desain dan Proses Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar

Pengembangan media Ludo Pintar ini diinisiasi melalui tahapan analisis identifikasi masalah yang mengungkap bahwa rendahnya motivasi belajar siswa kelas V MI Ihyaul Islam I bersumber pada dominasi metode konvensional dan minimnya variasi media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat Ni Luh dkk. bahwa pembelajaran yang tidak interaktif sering kali menjadi faktor determinan penyebab rendahnya motivasi serta partisipasi aktif siswa di dalam kelas.⁶⁹ Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, Ludo Pintar didesain sebagai media berbasis *game-based learning* yang merekonstruksi penyajian materi sinonim dan antonim dari sekadar hafalan menjadi aktivitas pengalaman langsung. Desain ini selaras dengan konsep *Cone of Experience* dari Edgar Dale, yang menekankan bahwa keterlibatan aktif dalam simulasi atau permainan memberikan pengalaman konkret yang memperkuat daya retensi ingatan siswa.⁷⁰

Secara visual, desain media ini mengintegrasikan aspek psikologi warna untuk menstimulasi fokus dan antusiasme siswa sekolah dasar. Penggunaan kombinasi warna merah, biru, kuning, dan pink pada papan permainan bukan sekadar elemen estetika, melainkan strategi instruksional untuk menciptakan suasana belajar yang positif. Hal ini didukung oleh pemikiran Setiawati dkk. yang

⁶⁹ Ni Luh dkk., “Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran,” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 Februari (2025): 799–812.

⁷⁰ Azzahra dan Ranakabbani, “Analisis dalam Penentuan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Di Jenjang Sekolah Menengah Atas.”

menyatakan bahwa stimulasi warna yang tepat dalam media pembelajaran dapat memengaruhi daya tarik serta stabilitas fokus belajar siswa.⁷¹ Karakteristik desain yang cerah dan penggunaan ikon instruksional yang intuitif (seperti simbol tanda tanya, kado, dan bom) memudahkan siswa dalam memahami regulasi permainan secara mandiri tanpa memerlukan arahan verbal yang berlebihan dari guru.

Keunggulan fundamental desain Ludo Pintar terletak pada integrasi butir soal ke dalam mekanisme permainan. Kehadiran 40 *Question Cards* yang divalidasi oleh ahli materi memastikan bahwa aspek kognitif tetap menjadi substansi utama dari permainan ini. Mekanisme di mana siswa wajib menjawab soal sebelum melangkah ke petak berikutnya menciptakan proses belajar aktif (*active learning*), di mana pemahaman materi menjadi syarat mutlak untuk mencapai tujuan permainan. Pendekatan ini memperkuat temuan Yustika dkk. yang menunjukkan bahwa penggunaan media ludo mampu menciptakan interaksi yang dinamis serta membangun suasana belajar yang menyenangkan melalui kompetisi yang sehat.⁷² Selain itu, penyediaan *Reward Card* dan *Punishment Card* secara psikologis memberikan penguatan (*reinforcement*) yang meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam proses evaluasi materi.

Secara teknis, kualitas desain media ini telah teruji melalui proses validasi ahli media dengan perolehan skor 86% (sangat valid) dan ahli materi sebesar 73%

⁷¹ Anggi Setiawati dkk., “Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Skill Abad 21 : Penggunaan Media Magnetic Alphabet dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autism Spectrum Disorder (ASD),” *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2025): 947–60, <https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19170>.

⁷² Yustika dkk., “Dampak Penggunaan Permainan Ludo dan Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.”

(valid). Validasi ahli media oleh Dr. H. Firdaus Ainul Yaqin mencerminkan bahwa bentuk fisik media yang berukuran 100 x 40 cm telah memenuhi standar ergonomis dan proporsionalitas untuk penggunaan berkelompok, sementara validasi materi oleh Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin memastikan redaksi soal telah disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa MI. Hasil tersebut membuktikan bahwa Ludo Pintar telah memenuhi kualifikasi sebagai media pembelajaran yang sistematis, fungsional, dan edukatif. Sebagaimana ditegaskan oleh Asari dkk., media berbasis permainan edukatif terbukti efektif dalam menumbuhkan semangat belajar, mereduksi kejenuhan, dan memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas yang bermakna.⁷³ Dengan demikian, keseluruhan proses desain dan pengembangan ini berhasil menciptakan inovasi media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga kuat secara substansi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. Implementasi dan Kepraktisan Media Ludo Pintar dalam Pembelajaran

Implementasi media Ludo Pintar di kelas V MI Ihyaul Islam I menunjukkan bahwa transformasi paradigma belajar dari metode konvensional ke arah *game-based learning* memberikan dampak signifikan terhadap dinamika keterlibatan siswa. Fase implementasi ini dilakukan dengan mengintegrasikan media ke dalam skema pembelajaran kooperatif, di mana siswa bertransisi dari penerima informasi pasif menjadi subjek aktif dalam mengonstruksi pemahaman

⁷³ Ica Anggi Cahaya Asari dkk., “Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara,” *Journal of Global Research Education* 1, no. 1 (2023): 53–65, <https://doi.org/10.62194/v3b25190>.

materi sinonim dan antonim. Selama proses aplikasi media, hasil pengamatan menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar yang positif, ditandai dengan peningkatan antusiasme, keberanian mengemukakan pendapat, serta terciptanya interaksi sosial yang dinamis antaranggota kelompok. Hal ini membuktikan bahwa kehadiran media yang interaktif mampu mereduksi hambatan psikologis seperti kejenuhan dan degradasi fokus yang sebelumnya teridentifikasi pada tahap analisis awal.

Tingkat keberhasilan implementasi ini secara empiris didukung oleh data angket respon guru yang menunjukkan persentase sebesar 91% dengan kategori "Sangat Praktis". Penilaian tinggi pada aspek fungsionalitas mencerminkan bahwa Ludo Pintar didesain dengan tingkat operasionalitas yang tinggi, sehingga memudahkan guru dalam mengelola aktivitas kelas tanpa kendala teknis yang berarti. Secara teoretis, kemudahan penggunaan ini menjadi faktor krusial karena media yang praktis memungkinkan guru untuk lebih fokus pada peran sebagai fasilitator pembelajaran. Karakteristik media yang ilustratif dan penggunaan bahasa yang sederhana terbukti mampu menjembatani pemahaman siswa secara mandiri, yang selaras dengan pandangan Solori dan Hastuti bahwa penggunaan media berbasis permainan secara efektif menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan.⁷⁴

Selain aspek kepraktisan, implementasi Ludo Pintar secara nyata menstimulasi motivasi belajar siswa melalui mekanisme *challenge* dan penguatan

⁷⁴ Solori dan Hastuti, "Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala."

(*reinforcement*). Integrasi kartu soal (*Question Card*) sebagai syarat pergerakan bidak menuntut siswa untuk mempertahankan stabilitas konsentrasi selama permainan berlangsung. Menurut Naisau, media permainan edukatif seperti Ludo mampu memperkuat daya ingat dan fokus karena adanya dorongan bagi siswa untuk menyelesaikan tantangan agar dapat melanjutkan permainan dengan baik.⁷⁵ Kehadiran unsur *Reward Card* dan *Punishment Card* berperan sebagai stimulan emosional yang menjaga ritme belajar tetap kompetitif namun sportif. Hal ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang tidak hanya mengejar penguasaan kognitif, tetapi juga membangun sikap percaya diri dan keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahapan instruksional.

Secara keseluruhan, proses implementasi ini menegaskan bahwa Ludo Pintar merupakan media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Keberhasilan dalam menciptakan *fun learning* menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional menjadi media edukatif mampu menjawab tantangan rendahnya keterlibatan siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Melalui aktivitas bermain yang terstruktur, siswa secara intuitif menginternalisasi konsep sinonim dan antonim dalam suasana yang tanpa tekanan. Dengan demikian, media ini memenuhi kriteria kepraktisan dan keterlaksanaan yang tinggi, sekaligus menjadi sarana inovatif yang mampu membangkitkan atensi dan antusiasme belajar siswa secara berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar.

⁷⁵ Naisau, "Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS di SMP."

C. Keefektifan Media Ludo Pintar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa

Keefektifan media Ludo Pintar dalam penelitian ini dianalisis secara komprehensif melalui dua parameter utama, yakni penguatan aspek motivasi belajar sebagai dimensi afektif dan peningkatan hasil belajar sebagai dimensi kognitif. Berdasarkan hasil analisis data primer, penggunaan media Ludo Pintar terbukti secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sinonim dan antonim. Hal ini terefleksi dari lonjakan rata-rata skor motivasi dari 29,33 menjadi 51,00, dengan persentase peningkatan klasikal mencapai 74% yang dikategorikan "Efektif". Temuan ini mengonfirmasi pandangan Sardiman bahwa motivasi merupakan daya penggerak internal yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar demi mencapai target instruksional yang dikehendaki.⁷⁶ Peningkatan motivasi yang konsisten membuktikan bahwa Ludo Pintar telah bertransformasi menjadi media psikologis yang memberikan arah serta intensitas tinggi pada aktivitas belajar siswa.

Peningkatan motivasi ini dipicu oleh terpenuhinya stimulasi belajar baik secara intrinsik maupun ekstrinsik. Secara intrinsik, format permainan yang menantang berhasil membangkitkan rasa ingin tahu dan minat pribadi terhadap materi. Secara ekstrinsik, fitur *Reward Card* dan *Punishment Card* yang edukatif berperan sebagai *reinforcement* positif yang memperkuat perilaku belajar. Hal ini sejalan dengan teori Winklerl, di mana motivasi belajar mencakup dorongan

⁷⁶ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, 75.

eksternal melalui media atraktif untuk menginduksi perubahan tingkah laku.⁷⁷ Secara lebih spesifik, efektivitas ini termanifestasi pada indikator antusiasme (naik 39%) dan ketekunan (naik 38%). Kenaikan pada aspek ketekunan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih gigih dan mandiri dalam menyelesaikan tugas, selaras dengan indikator kemandirian akademik yang dikemukakan oleh Fitriah dkk.⁷⁸ Dalam perspektif taksonomi afektif Krathwohl dan Bloom dkk., proses ini telah mencapai tahap *responding* (pemberian respon) dan mulai mengarah pada *valuing* (penghargaan terhadap nilai), di mana siswa secara sukarela berpartisipasi aktif dan menunjukkan ketertarikan mendalam terhadap materi.⁷⁹

Sinergi antara media dan peran guru sebagai fasilitator kreatif turut menjadi kunci efektivitas ini. Guru berhasil mewujudkan ekosistem kelas yang interaktif melalui pemberian apresiasi nyata, yang menurut Susilawati merupakan katalisator utama keterlibatan emosional siswa.⁸⁰ Temuan ini diperkuat oleh penelitian Asari dkk. bahwa media permainan efektif meningkatkan konsentrasi melalui pengalaman langsung yang melibatkan emosi secara kolektif.⁸¹ Dampak positif pada ranah afektif tersebut secara linear berimplikasi pada eskalasi kompetensi kognitif. Data menunjukkan kenaikan nilai rata-rata dari 38,25 (*pre-test*) menjadi 84,5 (*post-test*) dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,75 (Kategori Tinggi).

⁷⁷ Larasari dkk., “Efektivitas Teknik Buzz Group Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.”

⁷⁸ M. Suud dan Rivai, “Peran Lingkungan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Di Banjarnegara.”

⁷⁹ Mahmudi dkk., “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.”

⁸⁰ Susilawati, “Perbedaan Religiusitas Dan Motivasi Berprestasi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Uin Maulana Malik Ibrahim Malang.”

⁸¹ Asari dkk., “Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara.”

Pencapaian ini memvalidasi teori Sudjana bahwa hasil belajar adalah transformasi internal yang mencakup penguasaan kapasitas baru.⁸² Secara hierarkis, media Ludo Pintar berhasil memfasilitasi transisi kognitif siswa mulai dari tahap dasar hingga kompleks. Melalui identifikasi kosakata dalam permainan, siswa bergerak dari tahap pengetahuan (*knowledge*) untuk mengingat materi, menuju tahap pemahaman (*comprehension*) untuk mengartikan sinonim/antonim, hingga tahap penerapan (*application*) dengan menggunakan konsep tersebut dalam situasi baru secara mandiri. Keberhasilan ini didukung oleh konsep Kerucut Pengalaman Edgar Dale, di mana aktivitas bermain dan melakukan (*doing*) memberikan pengalaman konkret yang secara signifikan meningkatkan retensi memori.⁸³

Integrasi antara motivasi yang kuat dan keterlibatan emosional dalam penggunaan media ini selaras dengan temuan Kahfi dkk. yang menyatakan bahwa keterlibatan emosional dalam media interaktif secara langsung berdampak positif pada peningkatan hasil belajar karena siswa mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna.⁸⁴ Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian Mahendra dkk. dan Juwita dkk. yang menegaskan bahwa inovasi media berbasis permainan mampu meningkatkan antusiasme sekaligus memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung yang melibatkan tindakan nyata.⁸⁵ Dengan demikian, dapat

⁸² Wirda, dkk., *FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA*.

⁸³ Sari, "Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media."

⁸⁴ Kahfi dkk., "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA."

⁸⁵ Iqbal Dwi Stiadi Mahendra dkk., "Pengaruh Ludo Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMA Muhammadiyah Pagar Alam Iqbal," *Indikta: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 7, no. 1 (2024): 283–91, <https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i1.15665>; Juwita Juwita dkk., "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Permainan pada PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Napal

disimpulkan bahwa media Ludo Pintar merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dalam mengoptimalkan potensi intelektual dan motivasi belajar siswa kelas V MI Ihyaul Islam I secara utuh, berkelanjutan, dan sesuai dengan prinsip *Joyful Learning*.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan pada media pembelajaran Ludo Pintar di kelas V MI Ihyaul Islam I, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Desain pengembangan media Ludo Pintar dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagai solusi inovatif atas rendahnya motivasi belajar siswa dengan mengintegrasikan prinsip *game-based learning* dan aspek psikologi visual. Secara teknis, produk berupa permainan papan edukatif ini memiliki tingkat validitas yang tinggi berdasarkan penilaian para ahli; validasi ahli media memperoleh persentase 86% (Sangat Valid) yang mencakup keunggulan estetika dan fungsionalitas instruksional, sementara validasi ahli materi memperoleh 73% (Valid) yang menunjukkan keselarasan konten dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) kurikulum Bahasa Indonesia kelas V. Melalui penggunaan *Question Card*, *Reward Card*, dan *Punishment Card*, desain ini berhasil mentransformasi materi sinonim dan antonim yang abstrak menjadi pengalaman belajar konkret yang memenuhi standar kelayakan instruksional untuk digunakan di sekolah dasar.
2. Implementasi media Ludo Pintar di MI Ihyaul Islam I menunjukkan tingkat kepraktisan dan fungsionalitas yang sangat tinggi dalam proses pembelajaran, sebagaimana dibuktikan oleh perolehan skor angket respon guru sebesar 91% (Sangat Praktis). Penggunaan media ini terbukti mempermudah penyampaian

materi serta mampu mentransformasi suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Melalui pendekatan bermain sambil belajar, terjadi transisi peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi pemain aktif yang mampu membangun pengetahuan secara mandiri maupun berkelompok dalam lingkungan belajar yang nyaman. Didukung oleh penggunaan bahasa yang sederhana dan mekanisme permainan yang intuitif, guru dapat mengelola proses pembelajaran secara lebih efisien sementara siswa dapat mengoperasikan media dengan mudah tanpa memerlukan bantuan instruksional yang berlebihan.

3. Media pembelajaran Ludo Pintar terbukti sangat efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas V secara signifikan melalui integrasi aspek afektif dan kognitif yang seimbang. Pada aspek motivasi (afektif), terjadi peningkatan rata-rata skor dari 29,33 menjadi 51,00 dengan persentase peningkatan sebesar 74% (Efektif), di mana indikator antusiasme dan ketekunan mengalami kenaikan tertinggi sebagai cerminan penguatan dorongan intrinsik maupun ekstrinsik siswa. Sejalan dengan hal tersebut, efektivitas kognitif ditunjukkan melalui lonjakan nilai rata-rata dari 38,25 menjadi 84,5 dengan perolehan nilai N-Gain sebesar 0,75 (Kategori Tinggi). Hasil ini mengonfirmasi bahwa keterlibatan emosional dan pengalaman belajar konkret melalui permainan papan secara nyata mampu mengoptimalkan pemahaman konsep, memperkuat retensi memori, serta memenuhi target kurikuler materi sinonim dan antonim. Dengan demikian,

media Ludo Pintar layak dinyatakan sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif dalam menumbuhkan gairah belajar siswa secara utuh.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran yang dapat diterapkan pada proses pengembangan produk lebih lanjut, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

- a. Pada penerapan media Ludo Pintar sebaiknya dilakukan pengenalan atau petunjuk penggunaan terlebih dahulu agar guru dan siswa memahami cara bermain serta tujuan pembelajarannya dengan baik.
- b. Media Ludo Pintar pada materi sinonim dan antonim dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, namun tetap perlu disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa di setiap sekolah.
- c. Penggunaan media ini dapat diintegrasikan dalam berbagai kegiatan belajar, baik secara individual maupun kelompok, agar siswa lebih aktif, fokus, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- d. Guru disarankan untuk memanfaatkan media ini tidak hanya sebagai sarana hiburan belajar, tetapi juga sebagai alat evaluasi dan penguatan pemahaman konsep Bahasa Indonesia secara kreatif dan interaktif.

2. Diseminasi Produk

Hasil penelitian dan pengembangan ini membuktikan bahwa media Ludo Pintar memenuhi kualifikasi sebagai media pembelajaran yang layak, atraktif,

dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Atas dasar efektivitas tersebut, produk ini memiliki potensi strategis untuk diimplementasikan secara lebih luas di berbagai satuan pendidikan dasar sebagai media pembelajaran alternatif yang inovatif. Melalui tahapan diseminasi ini, diharapkan media Ludo Pintar dapat diproduksi secara massal, baik dalam format fisik (cetak) maupun diadaptasi ke dalam platform digital. Transformasi ini bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas operasional media, sehingga aksesibilitas bagi guru dan siswa dapat jangkauan secara lebih masif guna mendukung digitalisasi serta variasi metode pembelajaran di sekolah dasar.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Sebagai upaya penyempurnaan dan adaptasi terhadap kebutuhan pembelajaran yang semakin dinamis, media Ludo Pintar ini memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut melalui beberapa langkah berikut:

- a. Pengembangan media Ludo Pintar kedepannya dapat dilengkapi dengan variasi soal atau tingkat kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa pada berbagai jenjang kelas.
- b. Media ini juga dapat dikembangkan pada materi Bahasa Indonesia lainnya, seperti antonim, peribahasa, atau pemahaman teks, agar cakupan penggunaannya lebih luas.
- c. Dapat dilakukan pengembangan berbasis teknologi digital atau aplikasi interaktif agar media Ludo Pintar lebih praktis, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pembelajaran saat ini

DAFTAR RUJUKAN

- Arianti. “Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *DIDAKTIKA: Jurnal Kependidikan* 12, no. 2 (2019): 117–34. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>.
- Asari, Ica Anggi Cahaya, Mely Susanti, dan Irega Gelly Gera. “Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara.” *Journal of Global Research Education* 1, no. 1 (2023): 53–65. <https://doi.org/10.62194/v3b25190>.
- Ati, Berliana Sedar, Veryliana Purnamasari, dan Sri Wikyuni. “Efektivitas Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SDN Plamongansari 02.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 1 (2024): 11619–24. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14133>.
- Azzahra, Rahmah Afra, dan Rahil Ranakabbani. “Analisis dalam Penentuan Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran Di Jenjang Sekolah Menengah Atas.” *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2, no. 1 (2023): 363–75. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.866>.
- Fahrudin, Fuad, dan Mariyah Ulfah. “Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA.” *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2 (2023): 1304–9.
- Fatmawati, Titi, Asman Jaya, Rasid Rasid, dan Abubakar Abubakar. “Transformasi Pendidikan Dasar melalui Kurikulum Merdeka: Analisis Dampak pada Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa.” *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)* 7, no. 1 (2024): 14–30. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v7i1.811>.
- Febrita, Yolanda, dan Maria Ulfah. “Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Diskusi Panel Nasional*

Pendidikan Matematika 5, no. 1 (2019).
<https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/571>.

Femilianita, Andi Sukri Syamsuri, dan Muhammad Akhir. “Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I SD Inpres Barombong 2 Kota Makassar.” *Jurnal Genta Mulia* 15, no. 2 (2024): 140–45. <https://doi.org/10.61290/gm.v15i2.1206>.

Handaru, Suryajana Setya, Lilla Maria, dan Nining Loura Sari. “Factors That Influence the Learning Motivation of Junior High School Students.” *Jurnal Keperawatan Malang* 7, no. 1 (2022): 30–42. <https://doi.org/10.36916/jkm.v7i1.161>.

Harsyanda, Elga Faudya, Siti Luthviah, Arla Manda, dan Budi Kurnia. “Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V.” *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata dan Pembelajaran Konseling* 2, no. 2 (2024): 737–43. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.3126>.

Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, dan Tasdin Tahrim. *Media Pembelajaran*. Dalam *Tahta Media Group*. 2021.

Hasnimar. “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pancasila Kelas IV di SD INPRES 5/81 Watu Kabupaten Bone.” Universitas Muhammadiyah Makassar, 2024.

Hendranti, Lovely Nurharani. “Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan di SDN Karangrejo 02 Jember.” *Digital Repository Universitas Jember*, no. September 2019 (2019): 1–211.

- Hendranti, Lovely Nurharani. "Pengaruh Penggunaan Metode Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Media Ludo Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan di SDN Karangrejo 02 Jember." *Digital Repository Universitas Jember*, no. September 2019 (2019): 1–211.
- Izzaty, Agit Darojatil, Sunanih, dan 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>.
- Jannah, Roudlotul. "Variasi Teknik Mengajar Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah." *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 13, no. 1 (2020): 39–50.
- Jihan, A N F, dan F Reffiane. "Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Mimbar PGSD ...* 7, no. 2 (2019): 107–13.
- Juwita, Juwita, Martiani Martiani, Heru Anugerah, dan M. Syahrul. "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Media Permainan pada PAUD Tunas Bangsa Kecamatan Napal Jungur Kabupaten Seluma." *Jurnal Dehasen Untuk Negeri* 3 (Januari 2024). <https://doi.org/10.37676/jdun.v3i1.5496>.
- Kahfi, Martin, Nurparida Nurparida, dan Erna Srirahayu. "Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Petik* 7, no. 1 (2021): 63–70. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v7i1.986>.
- Kara, R B, I Fathurohman, dan ... "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi melalui Media Ludo Pintar." *Journal of Education ...* 4, no. 3 (2020): 363–70.

- Khairah, Kisma. “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Game pada Materi Kelangkaan Kelas X Akuntansi di SMK Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu.” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2024.
- Kore, Desna, Rosita Wondal, dan 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>.
- Kristanto, Andi. *Media Pembelajaran*. Dalam *Bintang Surabaya*. Penerbit Bintang Surabaya, 2016.
- Kustandi, Cecep, Sutripto, dan Bambang. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia, 2013.
- Larasari, Siti Khoirul, Deasy Yunika Khairun, dan Bangun Yoga Wibowo. “Efektivitas Teknik Buzz Group Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling* 8, no. 1 (2022): 84–93.
- Luh, Ni, Putu Andika, Ketut Agustini, I Gde, dan Wawan Sudatha. “Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran.” *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 14, no. 1 Februari (2025): 799–812.
- M. Suud, Fitriah, dan Muhamad Irvan Rivai. “Peran Lingkungan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sd Di Banjarnegara.” *JCOMENT (Journal of Community Empowerment)* 3, no. 2 (2022): 64–76. <https://doi.org/10.55314/jcoment.v3i2.238>.
- Mahendra, Iqbal Dwi Stiadi, Widiawati, dan Helni Indrayati. “Pengaruh Ludo Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMA Muhammadiyah Pagar Alam Iqbal.” *Indikta: Jurnal Inovasi*

Pendidikan Matematika 7, no. 1 (2024): 283–91.
<https://doi.org/10.31851/indiktika.v7i1.15665>.

Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, dan Amir Reza Kusuma. “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.
<https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>.

Mumpuni, Atikah, dan Agus Supriyanto. “Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* 29, no. 1 (2020): 88–101. <https://doi.org/10.17977/um009v29i12020p088>.

Naisau, Philipus Be. “Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS di SMP.” *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 1 (2021): 158–66.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32914>.

Ningsi, A Suriati, Muh. Khalifah Mustami, dan Ainul Uyuni Taufiq. “Pengembangan Media Game Ludo materi Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Islam Darussalam Pannyangkalang Gowa.” *Jurnal Al-ahya* 2, no. 2 (2020): 115–28.

Ningsih, Sri Armiyanti, dan Meyta Pritandhari. “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo.” *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 7, no. 1 (2019): 50–59. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>.

NUOnline. “Surat Al-Baqarah Ayat 260: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online.” 1 Januari 2026. <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/260>.

Nurhayati, Hermin, dan Nuni Widiarti, Langlang Handayani. “Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 3(2), 524–32.

- Nurhidayati, Voni Nurhidayati, Fitra Ramadani, Fika Melisa, dan Desi Armi Eka Putri. "Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa." *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99–106. <https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>.
- Putri, Zulfa Ika, Otib Satibi Hidayat, dan Dudung Amir Soleh. "Pengembangan Media Permainan Luker Pada Muatan." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 2 (2022): 196–209.
- Qodir, Abdul. *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*. K-Media, 2017. https://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/1719/1/Abdul%20Qodir%20-%20Evaluasi%20dan%20Penilaian%20Pembelajaran_compressed.pdf.
- Rahman, Sunarti. "Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 'Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0' Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat* 05, no. November (2021): 298.
- Raskita Enjelika Manik¹, Delima Hot Marito Hasugian², Herda Sitanggang³, Helena Turnip⁴. "Konsep Dasar Motivasi." *Diakses dari: http://eprints.dinus.ac.id/14531/1 ...*, 2024, 358–68.
- Rayanto, Yudi Hari, dan Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Akademik & Research Institute, 2020.
- Rela Imanulhaq. "Efektivitas Media Pembelajaran Ludo Bukoka Dalam Mengembangkan Keterampilan Kolaborasi Dan Komunikasi Siswa Madrasah Ibtidaiyah." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.
- Ricardo, Ricardo, dan Rini Intansari Meilani. "Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 2 (2017): 188–201. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8108>.

- Rismayanti, Rena, Muhammad Aththar Rayhan, Qois Khairullah El Adzim, dan Lu'lu Alikadhiya Fatihah. "Pengaruh Motivasi Instrinsik dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Proses Pembelajaran Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia." *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi* 2, no. 2 (2023): 251–61. <https://doi.org/10.47233/jpst.v2i2.742>.
- Rochaendi, Endi, Akhsanul Fuadi, dan Dyahsih Alin Sholihah. *Pengembangan Media Pembelajaran*. ITERA Press, 2024.
- Sabaruddin, Sabaruddin. "Pendidikan Indonesia Menghadapi Era 4.0." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 10, no. 1 (2022): 43–49. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29347>.
- Salmia, Adinda Sri Wulandari, Rezki Amalia, dan Rahmiarni. "Pendidikan Karakter di Siswa Sekolah Dasar." *Saraweta: Jurnal Pendidikan dan Keguruan* 2, no. 01 (2024): 86–96.
- Sardiman. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers, 2010.
- Sari, Pusvyta. "Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media." *Jurnal Manajemen Pendidikan* 1, no. 1 (2019): 42–57.
- Setiawati, Anggi, Luthfatun Nisa, dan Danang Prasetyo. "Inovasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Skill Abad 21 : Penggunaan Media Magnetic Alphabet dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Autism Spectrum Disorder (ASD)." *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 1 (2025): 947–60. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v1i.19170>.
- Sihombing, Sinta Roulina. "Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas XI SMA Negeri 2 Rantau Selatan." *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Pendidikan* 4, no. 1 (2025): 665–74.

- Solori, Andi Abdul Rahman, dan Hastuti Hastuti. "Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala." *Indonesian Language Education and Literature* 7, no. 1 (2021): 58. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8872>.
- Sudirman P., Burhanuddin, dan Fitriani. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran "Neurosains dan Multiple Intelligence."* PT. Pena Persada Kerta Utama, 2024.
- Suharni, Suharni. "Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 6, no. 1 (2021): 172–84. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>.
- Suparlan, Suparlan. "Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI." *ISLAMIKA* 2, no. 2 (2020): 298–311. <https://doi.org/10.36088/islamika.v2i2.796>.
- Susilawati, Samsul. "Perbedaan Religiusitas dan Motivasi Berprestasi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Uin Maulana Malik Ibrahim Malang." *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)* 5, no. 1 (2018): 14. <https://doi.org/10.18860/jpips.v5i1.7328>.
- Tanjung, Cici Febi Putri, dan Nirwana Anas. "Pengaruh Pemberian Media Kartu Suku Kata Terhadap Kemampuan Kualitas Membaca pada Siswa." *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2023): 1513–22. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.476>.
- Umi Istianah. "Pengembangan Media Permainan Ludo Trigonometri pada Pembelajaran Matematika untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik." *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.
- Wahyuni, A.A. Yudi, Kt. Suarni, dan A.A. Istri Ngr. Marhaeni. *Pengaruh Penggunaan Bentuk Tes terhadap Hasil Belajar Membaca Bahasa Indonesia dengan Kovariabel Motivasi Berprestasi pada Siswa Kelas XII SMA Pariwisata PGRI Dawan Klungkung.* 4 (2014).

- Wardana, Wardana, dan Dr Ahdar Djamaluddin. *Belajar dan Pembelajaran: Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. CV Kaaffah Learning Center, 2021.
<https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/2677/1/Buku%20Ahdar.pdf>.
- Warih Handoyo, Alfiandy, Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, dan Kota Serang. “Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja.” *Diversity Guidance and Counseling Journal* 1, no. 1 (2023): 13–33.
- Wirda, Yendri, Ikhyia Ulumudin, Ferdi Widiputera, Nur Listiawati, dan Sisca Fujianita. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.
https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets_front/images/produk/1-gtk/buku/1629772047_Puslitjak_01_Faktor-Faktor_Determinan_Hasil_Belajar_Siswa.pdf.
- Yustika, Endang, Farida Mayar, Setio Utoyo, dan Rahkimawati Rahkimawati. “Dampak Penggunaan Permainan Ludo dan Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 9, no. 4 (2025): 949–60.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6960>.
- Zulfana, Shinta Aulidafitri, Rosita Nova Auliya, Nafisatul Maula, Praptanty Dwiana Raharjanie, dan Rina Nuraeni. “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Koper Aturan Pada Siswa Kelas 3 Di SD Negeri Mangkang Wetan 02.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 3 (2025): 36302–8.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

Jalan Ir. Soekarno No.34 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telepon (0341) 531133
Website: <https://pasca.uin-malang.ac.id/>, Email: pps@uin-malang.ac.id

Nomor : B-3822/Ps/TL.00/10/2025

13 Oktober 2025

Lampiran : -

Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Bapak / Ibu
Kepala Sekolah MI Ihyaul Islam I
Puspan-Maron-Probolinggo

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian tugas akhir studi/penulisan tesis, kami mohon dengan hormat kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan izin penelitian serta pengumpulan data dan informasi terkait objek penelitian tesis yang dilakukan oleh mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Ulfatur Rizko
NIM : 230103220005
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Dosen Pembimbing : 1. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd
2. Bintoro Widodo, M.Kes
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo.

Demikian surat permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatian dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Direktur,



Agus Maimun



Dokumen ini telah ditanda tangani secara elektronik.

Tekun : M4q111 Q51

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 2. Surat Balasan



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH IHYAUL ISLAM 1
 PUSPAN MARON PROBOLINGGO
Jalan Pusporejo Maron Probolinggo Jawa Timur 67276
e-mail: braniarun@gmail.com

Nomor : B-3822/Ps/TL.00/10/2025
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.
 Direktur Pascasarjana
 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Menindaklanjuti surat Nomor B-3822/Ps/TL.00/10/2025 Tanggal 13 Oktober perihal permohonan izin penelitian, dengan ini kami menyampaikan bahwa pihak sekolah memberikan izin kepada:

Nama : Ulfatur Rizko
 NIM : 230103220005
 Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk Melaksanakan penelitian tesis dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I Kabupaten Probolinggo**" pada tanggal 30 Oktober 2025 khususnya kelas V.

Demikian surat ini kami sampaikan, semoga penelitian berjalan dengan lancar, atas perhatian dan kerja sama, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Probolinggo, 25 Oktober 2025

Nur Hasan S.Pd.I

Lampiran 3. Rekapitulasi Hasil Wawancara Siswa**REKAPITULASI HASIL WAWANCARA SISWA**

Subjek : Siswa Kelas V

Hari/Tanggal : Kamis, 10 Juli 2025

Waktu Wawancara : 10.30-12.00 WIB

No	Pertanyaan	Catatan Wawancara
1	Bagaimana pendapatmu tentang pelajaran Bahasa Indonesia?	Sebagian besar bilang membosankan jika hanya ceramah dan latihan soal
2	Bagian pelajaran Bahasa Indonesia apa yang paling sulit menurutmu?	Sinonim dan antonim sulit diingat, banyak kata mirip
3	Apa yang membuatmu cepat bosan di kelas?	Guru terlalu banyak menjelaskan, tidak ada permainan atau aktivitas yang menyenangkan
4	Bagaimana perasaanmu jika belajar menggunakan media permainan?	Lebih senang, bersemangat, dan tidak cepat mengantuk
5	Pernahkah guru menggunakan media permainan sebelumnya?	Pernah sekali menggunakan ular tangga, siswa merasa lebih antusias
6	Apa yang kamu sukai dari pembelajaran dengan permainan?	Bisa belajar sambil bermain, bisa kerja sama dengan teman, lebih mudah paham
7	Apakah kamu lebih suka belajar individu atau kelompok?	Sebagian besar lebih suka kelompok karena lebih seru dan saling membantu
8	Apakah kamu lebih suka belajar pagi atau siang?	Lebih suka pagi, karena kalau siang merasa cepat capek dan panas
9	Menurutmu, apa yang membuat pelajaran jadi menarik?	Kalau ada warna, gambar, permainan, dan hadiah kecil
10	Apa harapanmu agar pelajaran Bahasa Indonesia lebih menyenangkan?	Ada permainan baru, atau media yang seru biar tidak bosan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, siswa cenderung mengalami kejenuhan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang didominasi metode ceramah. Kesulitan utama ditemukan pada materi sinonim dan antonim sehingga diperlukan pendekatan inovatif. Siswa menunjukkan antusiasme terhadap media pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan suasana interaktif, visual menarik, serta unsur kompetisi dan reward sebagai pemicu motivasi.

Lampiran 4. Materi

MATERI SINONIM DAN ANTONIM

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V (Lima) SD/MI

Topik : Sinonim dan Antonim

Capaian Pembelajaran: Siswa mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks

A. Pengertian Sinonim dan Antonim

Sinonim adalah dua kata atau lebih yang memiliki arti serupa atau sangat mirip, meskipun bentuk katanya berbeda. Sinonim juga sering disebut sebagai padanan kata. Sementara itu, antonim merupakan kata yang memiliki makna berlawanan atau bertentangan satu sama lain. Hubungan makna dalam antonim merepresentasikan kontradiksi antara dua konsep dalam bahasa.

Tujuan dari pembelajaran sinonim dan antonim di tingkat sekolah dasar adalah membantu siswa mengidentifikasi kata-kata dengan makna yang sama atau berbeda. Dengan memperluas kosakata melalui konsep sinonim dan antonim, siswa dapat meningkatkan pemahaman dalam membaca dan menulis, serta menjadi lebih cermat dalam memilih kata-kata saat berkomunikasi. Kemampuan ini juga mendukung siswa dalam mengekspresikan ide dengan lebih tepat dan bervariasi.

Berdasarkan definisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sinonim adalah bentuk bahasa yang memiliki makna sepadan dengan bentuk bahasa lainnya. Sementara antonim adalah kata yang mengandung makna yang berlawanan. Pemahaman kedua konsep ini penting dalam mengembangkan

kemampuan berbahasa yang kritis dan komunikatif. Berikut adalah contoh materi Sinonim dan Antonim.

Tabel 1. Materi Sinonim dan Antonim

Sinonim	Antonim
Lihai = Mahir	Lihai = Mahir x Tidak terampil
Arif = Bijaksana	Arif = Bijaksana x Tergesa-gesa
Muram = Sedih	Muram = Sedih x Gembira
Bengal = Bandel	Bengal = Bandel x Patuh
Congkak = Pongah	Congkak = Pongah x Rendah hati
Jujur = Tulus	Jujur = Tulus x Bohong
Rajin = Giat	Rajin = Giat x Malas
Cermat = Teliti	Cermat = Teliti x Ceroboh
Rapi = Bersih	Rapi = Bersih x Berantakan
Bersih = Kotor	Bersih = Kotor x Jorok
Besar = Gede	Besar = Gede x Kecil
Tinggi = Menjulang	Tinggi = Menjulang x Pendek
Cepat = Lekas	Cepat = Lekas x Lambat
Ramai=Meriah	Ramai=Meriah x Sepi
Pintar = Cerdas	Pintar = Cerdas x Bodoh
Sopan = Santun	Sopan = Santun x kurang ajar

Sumber data: (Buku Siswa)

Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media

LEMBAR ANGKET AHLI MEDIA

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I

Nama Validator : Dr. H. Firdaus Anul Zain, M.Pd.1
Lembaga/Instansi : Universitas Islam Zainul Hasan Genggong
Tanggal Pengisian : 29 Oktober 2020

A. Petunjuk

1. Angket ini bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran ludo pintar Bahasa Indonesia.
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom skor (1-5) yang paling sesuai menurut Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan.
3. Berikut skala penilaian yang digunakan:

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A. Bentuk Media						
1	Bentuk dan warna media menarik bagi siswa.					✓
2	Tampilan media sederhana dan tidak membingungkan.				✓	
3	Ukuran media sesuai dengan kebutuhan siswa dan tempat belajar.				✓	
4	Komponen pada media (papan, kartu, potongan permainan) memiliki ukuran proporsional.				✓	
5	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca oleh siswa.			✓		
6	Penataan tulisan dalam media rapi dan nyaman dipandang.				✓	
B. Kualitas Media						
7	Media terbuat dari bahan yang kuat dan tahan lama.					✓
8	Siswa dapat menggunakan media ini dengan mudah tanpa bantuan terus-menerus.				✓	
9	Aturan penggunaan media disajikan secara jelas.				✓	
10	Isi media sesuai dengan materi sinonim dan antonim.				✓	
11	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh				✓	

	siswa.								
12	Permainan yang disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran.								✓
C. Fungsi Media									
13	Media mencerminkan konsep belajar sambil bermain.								✓
14	Media ini mempermudah siswa dalam memahami materi sinonim dan antonim.								✓
15	Media ini dapat digunakan secara mandiri maupun dalam kelompok.								✓
16	Media ini membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas.								✓
17	Siswa tertarik untuk menggunakan media secara berulang.							✓	
18	Media meningkatkan interaksi antara siswa dan guru.							✓	
19	Media mendorong siswa aktif selama pembelajaran.							✓	
20	Media ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.							✓	

C. Catatan dan Saran

penulisan Aturan lebih diperjelas lagi dan
dipersingkat bahasanya ke bahasa siswa.

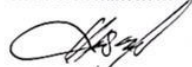
D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan terhadap media Ludo Pintar permainan edukatif, maka dapat disimpulkan bahwa media ini:

(Lingkari salah satu pilihan di bawah ini)

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi kecil
3. Belum layak digunakan dan perlu revisi menyeluruh

... 29 Oktober 2020


(Dr. H. Firdaus Akmal Yasin, M.Pd.)

Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Materi

LEMBAR ANGKET AHLI MATERI

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I

Nama Validator : *Dr. Mohamad Zubad Umul Yakin, M.Pd*
Lembaga/Instansi : *UIN Malang*
Tanggal Pengisian : *29 Oktober 2025*

A. Petunjuk

4. Angket ini bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran ludo pintar Bahasa Indonesia.
5. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom skor (1–5) yang paling sesuai menurut Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan.
6. Berikut skala penilaian yang digunakan:

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
A. Isi Materi						
1	Materi dalam media sesuai dengan kurikulum yang berlaku.			✓		
2	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP).				✓	
3	Penyajian konten mendukung ketercapaian CP dan TP secara konkret.				✓	
4	Materi melatih siswa sesuai indikator TP pada jenjang kelas yang dituju.				✓	
5	Materi mudah dipahami oleh siswa kelas V SD.			✓		
6	Penyajian materi disesuaikan dengan tingkat perkembangan bahasa anak.			✓		
7	Soal yang disediakan mencakup tingkat pemahaman dan penerapan materi.			✓		
8	Soal menstimulasi kemampuan berpikir siswa (analisis, evaluasi, dsb).				✓	

9	Soal mencerminkan variasi tingkat kognitif.				✓	
10	Kalimat yang digunakan dalam media singkat, padat, dan tidak ambigu.				✓	
B. Kualitas Pembelajaran						
11	Materi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓	
12	Aktivitas siswa dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
13	Materi memfasilitasi ketercapaian tujuan melalui praktik bermain.				✓	
14	Materi disusun secara sistematis dan logis.				✓	
15	Media memberikan umpan balik terhadap jawaban atau aktivitas siswa.				✓	
16	Penyampaian umpan balik memotivasi siswa untuk memperbaiki kesalahan.				✓	

C. Catatan dan Saran

.....
Perbaiki sesuai hasil evaluasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan terhadap media Ludo Pintar permainan edukatif, maka dapat disimpulkan bahwa media ini:

(Lingkari salah satu pilihan di bawah ini)

Layak digunakan tanpa revisi

Layak digunakan dengan revisi kecil ✓

Belum layak digunakan dan perlu revisi menyeluruh

29 Oktober 2025
[Signature]
 M. Lubek Aunel Ragi

Lampiran 7. Hasil Angket Respon Guru

LEMBAR ANGKET RESPON GURU

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I

Nama Guru : WAFAIRATUL Ummi Zahrah
Lembaga/Instansi : MI Ihyaul Islam I
Tanggal Pengisian : 30 Oktober 2025

A. Petunjuk

1. Angket ini bertujuan untuk memperoleh penilaian terhadap media pembelajaran ludo pintar Bahasa Indonesia
2. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom skor (1–5) yang paling sesuai menurut Bapak/Ibu untuk setiap pernyataan.
3. Berikut skala penilaian yang digunakan:

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Layak
2	Kurang Layak
3	Cukup Layak
4	Layak
5	Sangat Layak

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4	5
Aspek Pembelajaran						
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓	
2	Materi mudah dipahami oleh siswa.					✓
3	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.					✓
4	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang cukup untuk pemahaman siswa.				✓	
Kualitas Media						
5	Media mudah digunakan oleh guru maupun siswa.				✓	
6	Bahasa yang digunakan dalam media sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.				✓	
7	Materi dalam media sesuai dengan topik sinonim dan antonim.					✓
8	Contoh soal atau latihan dalam media sesuai dengan materi yang dipelajari.					✓
Fungsi Media						
9	Media ini mendukung pembelajaran dengan pendekatan bermain sambil belajar.					✓
10	Siswa terlihat antusias karena kegiatan bermain dalam proses				✓	

	belajar.								
11	Media ini memungkinkan siswa lebih aktif daripada guru dalam proses belajar.							✓	
12	Media mendorong siswa untuk berpikir dan menemukan sendiri konsep.						✓		
Bentuk Media									
13	Penyajian materi sinonim dan antonim dalam media sudah sistematis dan urut.							✓	
14	Tampilan media berwarna dan menarik minat siswa.							✓	
15	Ilustrasi dan bentuk pada media disesuaikan dengan dunia anak-anak.								✓
16	Media ini memiliki tampilan yang sederhana dan tidak membingungkan.								✓
17	Huruf yang digunakan jelas dan mudah dibaca oleh siswa.								✓
18	Tata letak teks dan gambar dalam media tertata rapi.							✓	
19	Penempatan materi, soal, dan aktivitas dalam media sudah proporsional.								✓
20	Media menyajikan sinonim dan antonim secara bervariasi dan menyenangkan.								✓

C. Catatan dan Saran

Penempatan dalam kelompok harus di
sesuaikan agar kondusif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan terhadap media Ludo Pintar permainan edukatif, maka dapat disimpulkan bahwa media ini:

(Lingkari salah satu pilihan di bawah ini)

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi kecil
3. Belum layak digunakan dan perlu revisi menyeluruh

Elifurfa
(WAFIROTUL UMNIYAH, S.Pd.)

Lampiran 8. Hasil Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Ihyul Islam I

Nama Siswa : Fari.....
Kelas : 5.....
Tanggal Pengisian : 2 Desember 2025.....

A. Petunjuk

Kalian akan mengisi angket tentang pengalaman kalian saat belajar di kelas. Angket ini berisi beberapa pernyataan. Bacalah dengan baik, lalu beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan kalian.

Berikut arti dari setiap pilihan jawaban:

Pilihan Jawaban	Artinya
Selalu (4)	Saya selalu merasakan hal itu.
Sering (3)	Saya sering merasakan hal itu.
Kadang-kadang (2)	Saya kadang-kadang merasakan hal itu.
Tidak Pernah (1)	Saya tidak pernah merasakan hal itu.

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Aspek Pembelajaran					
1	Media Ludo Pintar membantu saya memahami materi pelajaran.			✓	
2	Media Ludo Pintar memudahkan saya dalam belajar di kelas.			✓	
3	Bahasa dan petunjuk penggunaan Ludo Pintar mudah dipahami			✓	
Kualitas Media					
4	Tampilan warna dan gambar pada Ludo Pintar menarik.			✓	
5	Tampilan media Ludo Pintar membuat saya tertarik untuk belajar			✓	

6	Bahasa dan petunjuk penggunaan Ludo Pintar mudah dipahami.			✓	
Fungsi Media					
7	Pembelajaran menggunakan Ludo Pintar terasa lebih menyenangkan.			✓	
8	Media Ludo Pintar membuat saya lebih gampang menjawab soal saat belajar.				✓
9	Media Ludo Pintar dapat saya gunakan secara mandiri atau berkelompok			✓	
Bentuk Media					
10	Isi media Ludo Pintar sesuai dengan materi sinonim dan antonim			✓	
11	Soal-soal dalam Ludo Pintar sesuai dengan pelajaran Bahasa Indonesia			✓	
12	Bentuk dan ukuran media Ludo Pintar nyaman digunakan saat pembelajaran			✓	

C. Catatan dan Saran

gaya peng. sama. seru.....

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di MI Ihyul Islam I

Nama Siswa : Ido
Kelas : 5
Tanggal Pengisian : 15 Desember 2025

A. Petunjuk

Kalian akan mengisi angket tentang pengalaman kalian saat belajar di kelas. Angket ini berisi beberapa pernyataan. Bacalah dengan baik, lalu beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan kalian.

Berikut arti dari setiap pilihan jawaban:

Pilihan Jawaban	Artinya
Selalu (4)	Saya selalu merasakan hal itu.
Sering (3)	Saya sering merasakan hal itu.
Kadang-kadang (2)	Saya kadang-kadang merasakan hal itu.
Tidak Pernah (1)	Saya tidak pernah merasakan hal itu.

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Aspek Pembelajaran					
1	Media Ludo Pintar membantu saya memahami materi pelajaran.				✓
2	Media Ludo Pintar memudahkan saya dalam belajar di kelas.				✓
3	Bahasa dan petunjuk penggunaan Ludo Pintar mudah dipahami		✓		
Kualitas Media					
4	Tampilan warna dan gambar pada Ludo Pintar menarik.				✓
5	Tampilan media Ludo Pintar membuat saya tertarik untuk belajar				✓

6	Bahasa dan petunjuk penggunaan Ludo Pintar mudah dipahami.				✓
Fungsi Media					
7	Pembelajaran menggunakan Ludo Pintar terasa lebih menyenangkan.			✓	
8	Media Ludo Pintar membuat saya lebih gampang menjawab soal saat belajar.			✓	
9	Media Ludo Pintar dapat saya gunakan secara mandiri atau berkelompok				✓
Bentuk Media					
10	Isi media Ludo Pintar sesuai dengan materi sinonim dan antonim				✓
11	Soal-soal dalam Ludo Pintar sesuai dengan pelajaran Bahasa Indonesia				✓
12	Bentuk dan ukuran media Ludo Pintar nyaman digunakan saat pembelajaran		✓		

C. Catatan dan Saran

Saya...hura...Sangat Senang.....

Lampiran 9. Hasil Angket Sebelum Penggunaan Media

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I

Nama Siswa : Ido
Kelas : 5
Tanggal Pengisian : 29 Oktober 2025

A. Petunjuk

Kalian akan mengisi angket tentang semangat dan perasaan kalian saat belajar di kelas. Angket ini berisi beberapa pernyataan. Bacalah dengan baik, lalu beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan kalian.

Berikut arti dari setiap pilihan jawaban:

Pilihan Jawaban	Artinya
Selalu (4)	Saya selalu melakukan hal itu
Sering (3)	Saya sering melakukan hal itu
Kadang-kadang (2)	Saya kadang-kadang melakukan hal itu
Tidak Pernah (1)	Saya tidak pernah melakukan hal itu

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Perhatian					
1	Saya memperhatikan penjelasan guru saat belajar.		✓		
2	Saya fokus saat menggunakan media pembelajaran di kelas.		✓		
3	Saya mendengarkan dengan baik saat teman atau guru berbicara di kelas.	✓			
Minat					
4	Saya suka dengan materi pelajaran yang dipelajari		✓		
5	Saya tertarik mencoba media pembelajaran yang digunakan guru.			✓	
6	Saya ingin tahu lebih banyak tentang isi pelajaran.			✓	
Ketekunan					
7	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun sulit.		✓		
8	Saya tidak mudah menyerah saat bermain sambil belajar.	✓			
9	Saya menyelesaikan semua kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh.		✓		
Antusiasme					
10	Saya merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran.			✓	
11	Saya semangat mengikuti pelajaran di kelas.	✓			
12	Saya aktif saat belajar menggunakan media pembelajaran.	✓			

Tanggung Jawab				
13	Saya mengerjakan tugas belajar dengan mandiri		<input checked="" type="checkbox"/>	
14	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa disuruh	<input checked="" type="checkbox"/>		
15	Saya dapat bekerja dengan mandiri dan disiplin		<input checked="" type="checkbox"/>	

C. Catatan dan Saran

tidak ada

.....

.....

.....

.....

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I

Nama Siswa : R 22
Kelas : 5
Tanggal Pengisian : 25 - Oktober - 2025

A. Petunjuk

Kalian akan mengisi angket tentang semangat dan perasaan kalian saat belajar di kelas. Angket ini berisi beberapa pernyataan. Bacalah dengan baik, lalu beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan kalian.

Berikut arti dari setiap pilihan jawaban:

Pilihan Jawaban	Artinya
Selalu (4)	Saya selalu melakukan hal itu
Sering (3)	Saya sering melakukan hal itu
Kadang-kadang (2)	Saya kadang-kadang melakukan hal itu
Tidak Pernah (1)	Saya tidak pernah melakukan hal itu

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Perhatian					
1	Saya memperhatikan penjelasan guru saat belajar.		✓		
2	Saya fokus saat menggunakan media pembelajaran di kelas.		✓		
3	Saya mendengarkan dengan baik saat teman atau guru berbicara di kelas.		✓		
Minat					
4	Saya suka dengan materi pelajaran yang dipelajari.	✓			
5	Saya tertarik mencoba media pembelajaran yang digunakan guru.	✓			
6	Saya ingin tahu lebih banyak tentang isi pelajaran.		✓		
Ketekunan					
7	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun sulit.		✓		
8	Saya tidak mudah menyerah saat bermain sambil belajar.		✓		
9	Saya menyelesaikan semua kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh.		✓		
Antusiasme					
10	Saya merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran.	✓			
11	Saya semangat mengikuti pelajaran di kelas.	✓			
12	Saya aktif saat belajar menggunakan media pembelajaran.		✓		

Tanggung Jawab				
13	Saya mengerjakan tugas belajar dengan mandiri		✓	
14	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa disuruh	✓		
15	Saya sadar bahwa belajar adalah kewajiban saya.		✓	

C. Catatan dan Saran

..baca..

.....

.....

.....

.....

Lampiran 10. Hasil Angket Setelah Penggunaan Media

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I

Nama Siswa : R. 22
Kelas : 5
Tanggal Pengisian :

A. Petunjuk

Kalian akan mengisi angket tentang semangat dan perasaan kalian saat belajar di kelas. Angket ini berisi beberapa pernyataan. Bacalah dengan baik, lalu beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan kalian.

Berikut arti dari setiap pilihan jawaban:

Pilihan Jawaban	Artinya
Selalu (4)	Saya selalu melakukan hal itu.
Sering (3)	Saya sering melakukan hal itu.
Kadang-kadang (2)	Saya kadang-kadang melakukan hal itu.
Tidak Pernah (1)	Saya tidak pernah melakukan hal itu.

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Perhatian					
1	Saya memperhatikan penjelasan guru saat belajar.				✓
2	Saya fokus saat menggunakan media pembelajaran di kelas.				✓
3	Saya mendengarkan dengan baik saat teman atau guru berbicara di kelas.				✓
Minat					
4	Saya suka dengan materi pelajaran yang dipelajari.			✓	
5	Saya tertarik mencoba media pembelajaran yang digunakan guru.			✓	
6	Saya ingin tahu lebih banyak tentang isi pelajaran.			✓	
Ketekunan					
7	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun sulit.				✓
8	Saya tidak mudah menyerah saat bermain sambil belajar.				✓
9	Saya menyelesaikan semua kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh.				✓
Antusiasme					
10	Saya merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran.			✓	
11	Saya semangat mengikuti pelajaran di kelas.			✓	
12	Saya aktif saat belajar menggunakan media pembelajaran.			✓	

Tanggung Jawab					
13	Saya mengerjakan tugas belajar dengan mandiri.				✓
14	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa disuruh.				✓
15	Saya sadar bahwa belajar adalah kewajiban saya.				✓

C. Catatan dan Saran

Mandiri.....
.....
.....
.....
.....

LEMBAR ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pintar Bahasa Indonesia untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MI Ihyaul Islam I

Nama Siswa : Ido
Kelas : 5
Tanggal Pengisian : 30 Oktober 2025

A. Petunjuk

Kalian akan mengisi angket tentang semangat dan perasaan kalian saat belajar di kelas. Angket ini berisi beberapa pernyataan. Bacalah dengan baik, lalu beri tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan kalian.

Berikut arti dari setiap pilihan jawaban:

Pilihan Jawaban	Artinya
Selalu (4)	Saya selalu melakukan hal itu.
Sering (3)	Saya sering melakukan hal itu.
Kadang-kadang (2)	Saya kadang-kadang melakukan hal itu.
Tidak Pernah (1)	Saya tidak pernah melakukan hal itu.

B. Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Perhatian					
1	Saya memperhatikan penjelasan guru saat belajar.				✓
2	Saya fokus saat menggunakan media pembelajaran di kelas.				✓
3	Saya mendengarkan dengan baik saat teman atau guru berbicara di kelas.				✓
Minat					
4	Saya suka dengan materi pelajaran yang dipelajari.				✓
5	Saya tertarik mencoba media pembelajaran yang digunakan guru.				✓
6	Saya ingin tahu lebih banyak tentang isi pelajaran.				✓
Ketekunan					
7	Saya tetap berusaha mengerjakan tugas meskipun sulit.			✓	✓
8	Saya tidak mudah menyerah saat bermain sambil belajar.			✓	
9	Saya menyelesaikan semua kegiatan belajar dengan sungguh-sungguh.				✓
Antusiasme					
10	Saya merasa senang saat mengikuti kegiatan pembelajaran.			✓	✓
11	Saya semangat mengikuti pelajaran di kelas.				
12	Saya aktif saat belajar menggunakan media pembelajaran.			✓	

146
kel 55

Tanggung Jawab					
13	Saya mengerjakan tugas belajar dengan mandiri.				✓
14	Saya menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa disuruh.				✓
15	Saya mengerjakan tugas belajar sesuai kewajiban saya.				✓

C. Catatan dan Saran

saya senang sekali

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Jumlah
Reza	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	54
Ido	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	56
Rina	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	54
Ion	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	2	4	48
Fikri	3	4	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	1	2	36
Farhan	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	56
Fina	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	53
Agung	2	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	50
Mida	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	54
Putri	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	55
Via	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	54
Ibnul	3	4	2	3	2	2	3	4	2	3	3	4	3	2	2	42
														Rata-rata		51

Lampiran 12. Lembar Jawaban Ulangan Harian Materi Sinonim dan Antonim

No. _____
Date: _____

parhan 6

<input checked="" type="checkbox"/>	1	sinonim dari kata "cantik" adalah
<input type="checkbox"/>	-	
<input type="checkbox"/>		A. jelek
<input type="checkbox"/>		B. indah
<input type="checkbox"/>		C. buruk
<input type="checkbox"/>		D. kusam
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	2	kata yang memiliki makna sama dengan "Pandai" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A. Bodoh
<input type="checkbox"/>		B. cerdas
<input type="checkbox"/>		C. lemah
<input type="checkbox"/>		D. malas
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	3	Antonim dari kata "rajin" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A. tekun
<input type="checkbox"/>		B. Disiplin
<input type="checkbox"/>		C. malas
<input type="checkbox"/>		D. Pintar
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	4	sinonim dari kata "gembira" adalah
<input type="checkbox"/>		A. sedih
<input type="checkbox"/>		B. Bahagia
<input type="checkbox"/>		C. marah D. takut

- ☐ 5. Sinonim dari kata "berani" adalah
- ☐ A. takut
- ☐ B. gagah
- ☐ C. lemah
- ☐ ~~D. malu~~
- ☐ 6. antonim dari kata "rajin" adalah
- ☐ A. tekun
- ☐ ~~B. disiplin~~
- ☐ C. malas
- ☐ D. pintar
- ☐ 7. lawan kata dari "besar" adalah
- ☐ A. Panjang
- ☐ ~~B. kecil~~
- ☐ C. tinggi
- ☐ D. lebar
- ☐ 8. antonim dari kata "Terang" adalah
- ☐ ~~A. gelap~~
- ☐ B. cerah
- ☐ C. Bersinar
- ☐ D. bening
- ☐ 9. lawan kata dari "cepat" adalah
- ☐ A. gesit
- ☐ ~~B. lambat~~
- ☐ C. lincah
- ☐ D. rajin

- 10 antonim dari kata "dingin" adalah
- A. basah
- B. kering
- ~~C. panas~~
- D. beku
- S : B B : A
- Solusi
- 11 tuliskan dua contoh kata sinonim dari kata "indah"!
- 12 tuliskan lawan kata (antonim) dari kata "Rajin"!
- 13 gantilah kata bergaris bawah dengan sinonim yang Tepat!
- "andi berkata dengan sopan kepada guru"
- 14 isilah.... dengan antonim yang sesuai!
- "Ruang kelas ini sangat Tidak seperti
kemari yang Ramai"
- 15 tuliskan dua pasang kata sinonim dan antonim yang kamu
ketahui!

Jawa ban

1. Sangat

2. malas

3. mengu capkan, berbicara, menyam Reikan

4. SePi

5. sinonim = halus

antonim = buruk Tidak baik

g. 3

s. 2

47

Fina

Date: _____

<input checked="" type="checkbox"/>	1	sinonim dari kata "cantik" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A. Telek
<input type="checkbox"/>		B. Indah
<input type="checkbox"/>		C. Buruk
<input type="checkbox"/>		D. Kusam
<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	2	Kata yang memiliki makna sama dengan "pandai" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A. bodoh
<input type="checkbox"/>		B. cerdas
<input type="checkbox"/>		C. lemah
<input type="checkbox"/>		D. malas
<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	3	antonim dari kata "rajin" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A. Tekun
<input type="checkbox"/>		B. disiplin
<input type="checkbox"/>		C. malas
<input type="checkbox"/>		D. pintar
<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	4	sinonim dari kata "gembira" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A. sedih X marah
<input type="checkbox"/>		B. bahagia D. takut

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	5	Sinonim dari kata "berani" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A Takut
<input type="checkbox"/>		B gagah
<input type="checkbox"/>		C Lemmah
<input type="checkbox"/>		D Malu
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	6	antonim dari kata "rajin" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A tekun
<input type="checkbox"/>		B disiplin
<input type="checkbox"/>		C malas
<input type="checkbox"/>		D pintar
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	7	lawan kata dari "besar" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A panjang
<input type="checkbox"/>		B kecil
<input type="checkbox"/>		C tinggi
<input type="checkbox"/>		D lebar
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	8	antonim dari kata "terang" adalah
<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>		A gelap < bersinar
<input type="checkbox"/>		B cerah d bening

No. _____

Date: _____

- ☐ 9) lawankata dari "cepat" adalah
- ☐ Agesit
- ☒ Lambat
- ☐ Clincah
- ☐ Rajin
- ☐ 10) Antonim dari kata "dingin" adalah
- ☐ Abasah
- ☐ Bkering
- ☒ Panas
- ☐ Beku
- ☐ S. 6 B. 4
- ☐ soal isian
- ☐ 1) Tuliskan dua contoh kata sinonim dari kata "indan"!
- ☐ 2) Tuliskan lawankata & antonim? dari kata "Rajin"!
- ☐ 3) gantilah kata bergaris bawah dengan sinonim yang tepat
- ☐ "anti" berkata dengan sopan kepada guru".
- ☐ 4) isilah.... dengan antonim yang sesuai!

No. _____

Date: _____

<input type="checkbox"/>	Ruang kelas ini sangat	Tidak seperti kamar,
<input type="checkbox"/>	yang ramai "	
<input type="checkbox"/>	5. Tuliskan dua pasang kata sinonim dan antonim yang kamu	
<input type="checkbox"/>	ketahui!	
<input type="checkbox"/>	Jawab:	
<input checked="" type="checkbox"/>	1. bagus	
<input type="checkbox"/>	2. malas	S. 1.3 A. 2
<input checked="" type="checkbox"/>	3. membaca	
<input type="checkbox"/>	4. sepi	
<input checked="" type="checkbox"/>	5. sinonim = besar - kecil	
<input type="checkbox"/>	antonim luas - luas	

40

Lampiran 13. Hasil Rekap Data Mentah Pretest dan Posttest

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



Gambar Memberikan arahan permainan



Gambar Penerapan Media Ludo Pintar



Gambar Media Ludo Pintar

Lampiran 15. Daftar Riwayat Peneliti**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Ulfatur Rizko
 NIM : 230103220005
 Tempat, Tanggal Lahir : Probolinggo, 06 Oktober 2002
 Jurusan : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Tahun Masuk : 2023
 Alamat Rumah : Puspan, Maron, Probolinggo
 No. Handphone : 085189604094
 Email : rizkoulfatur896@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2010 : TK Cendrawasih
 2013 : MI Ihyaul Islam I
 2016 : MTS Sunan giri
 2019 : MA Lubul Labib
 2023 : Universitas Islam Zainul Hasan Genggong