

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah. Deskripsi dari masing-masing komponen tersebut adalah sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu faktor dan bagian penting dalam kehidupan manusia Pendidikan juga merupakan aspek utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, seperti tujuan pendidikan itu sendiri yaitu untuk mengubah tingkah laku dan menambah pengetahuan untuk menjadikan kehidupan menjadi lebih baik, baik dalam kehidupan individu itu sendiri, bangsa maupun negara. Menurut Tirtarahardja dan Sulo (2005) menyatakan “pendidikan bermaksud membantu proses peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensipotensi kemanusiaan”. Pendapat tersebut juga diperkuat oleh pendapat dari Panna & Melati (dalam Rahim dan Puluhulawan, 2017:122) menyatakan bahwa “pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi yang mampu mengikuti perkembangan dunia yang senantiasa berubah”.

Pendidikan itu sendiri bukan hanya berasal dari pribadi orang itu sendiri, melainkan mampu lebih baik dalam kehidupan bangsa maupun negara.

Pesatnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menyebar di setiap aspek kehidupan terutama dalam dunia pendidikan. Perkembangan tersebut terlihat jelas dalam pembaharuan sistem pendidikan dan pembaharuan dalam pembelajaran. Keberhasilan pendidikan suatu bangsa sangat ditentukan oleh pendekatan yang dipergunakan oleh pendidik atau guru dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik. Semakin berkembangnya teknologi yang ada menciptakan banyak pendekatan yang dikembangkan oleh para ahli, baik dengan sasaran anak-anak maupun orang dewasa. Seorang guru, memiliki peran dalam hal ini. Guru profesional tidak hanya mengetahui teori, tetapi bisa mengembangkan media secara utuh dan sangat bermanfaat bagi kalangan pendidikan. Menurut Worosetyaningsih, dkk. (2017:1) “Guru sebagai fasilitator hendaknya memiliki kemampuan lebih, tidak hanya dengan kemampuan mengajar tetapi diharuskan pula dapat mengembangkan media untuk proses pembelajaran”.

Universitas Pendidikan Ganesha yang merupakan lembaga pencetak tenaga pendidik (guru), salah satu prodi di Universitas Pendidikan Ganesha yang khusus berkepentingan dengan memfasilitasi belajar pada manusia melalui usaha sistematis dalam identifikasi, pengembangan, pengorganisasian, dan pemanfaatan berbagai sumber belajar serta dengan pengelolaan atas keseluruhan proses tersebut adalah Prodi Teknologi Pendidikan. Menurut AECT (dalam Mahadewi, 2014:9) mengemukakan Teknologi pendidikan adalah kajian dan praktik yang memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan

menciptakan, menggunakan, dan mengolah proses sumber teknologi yang tepat. Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menggunakan media pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa saling berinteraksi antara satu sama yang lain sehingga membuat proses pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan.

Menurut Arsyad (2013) “Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.” Dengan adanya media pembelajaran akan lebih menarik dan lebih interaktif, dapat mempersingkat waktu, dan proses pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan oleh peserta didik. Berbagai media pembelajaran yang dapat diterapkan di pembelajaran yaitu media elektronik, media cetak, dan media gambar permainan seperti board game. Untuk penggunaan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan metode mengajar yang dibatasi hanya dalam satu bentuk, terutama yang bersifat verbal atau dengan jalur auditori tentunya dapat menyebabkan adanya ketimpangan dalam menstimulasi otak.

Dilihat dari tingkat kerumitannya, media dapat berbentuk sederhana, yang dapat dibuat secara manual tanpa menggunakan bantuan sarana yang canggih/mahal. Banyak sekolah yang tidak memiliki media pembelajaran yang relative canggih dan mahal, seperti gambar bergerak, multimedia, dan media berbasis web. Oleh karena itu upaya dalam membuat media pembelajaran sederhana sangat di perlukan, di samping itu, dalam setiap mata pelajaran terdapat cukup banyak kompetensi dasar yang belum tersedia media pembelajarannya. Menurut Khasanah, dkk (2018 6:205) “Dengan adanya media pembelajaran

tradisi lisan dan tulis dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media pembelajaran”. Dalam pemilihan media pembelajaran yang tersedia, guru harus bisa menyesuaikan media yang akan digunakannya dengan karakteristik siswa atau peserta didik. Bahkan jika seorang guru bisa membawa media pembelajaran ini kedalam suasana kelas, maka akan memicu dari yang sebelumnya ide tersebut abstrak dan asing, menjadi konkrit dan mudah dipahami oleh peserta didiknya. Penggunaan metode mengajar yang dibatasi hanya dalam satu bentuk, terutama bersifat verbal atau lisan, tentunya akan menimbulkan ketimpangan dalam menstimulasi otak. Tulisan atau kata-kata yang terlalu banyak akan menimbulkan kebosanan dalam proses belajar mengajar, bahkan akan menghasilkan proses belajar yang kurang optimal.

Sebagaimana Zulkaida, dkk (2005:99) menyatakan “Teori otak kiri dan otak kanan secara garis besar memiliki fungsi yang berbeda, dimana otak kanan sebagai otak kreatif, sedangkan otak kiri sebagai otak analisis”. Pada pemahamannya otak kiri sering sekali dihubungkan dengan angka-angka, kata, logika, serta seluruh hal yang menggunakan analisis. Sedangkan pada otak kanan lebih kearah imajinasi yang dipikirkan, seperti gambar, warna, ritme, serta karya seni yang mengajak otak kanan berkreatifitas. Berdasarkan dari teori diatas, otak kanan berfungsi dalam perkembangan *emotional quotient* (EQ). Misalnya sosialisasi, komunikasi, interaksi dengan manusia lain serta pengendalian emosi. Pada otak kanan, terletak kemampuan intuitif, kemampuan merasakan, memadukan, menyanyi, kreativitas, khayalan, berfikir lateral, tidak terstruktur, melukis, warna, dan cenderung tidak memikirkan hal-hal yang terlalu mendetail. Daya ingat otak kanan bersifat panjang (*long term memory*).

Otak kiri berfungsi dalam hal-hal yang berhubungan dengan logika, rasio, kemampuan, menulis, sistematis, rapi, analitis, linier, tahap demi tahap dan membaca, serta merupakan pusat matematika. Bagian otak ini merupakan pengendalian *intelligence quotient* (IQ). Daniel (dalam Waluyo, 2014 2:217) mengemukakan belahan otak kiri pada khususnya bagus dalam mengenali peristiwa-peristiwa serial yakni peristiwa-peristiwa yang terjadi secara berurutan dan mengontrol urutan-urutan perilaku. Belahan kiri juga dilibatkan dalam mengontrol perilaku-perilaku serial. Fungsi-fungsi serial yang dilakukan oleh belahan kiri mencakup aktivitas-aktivitas verbal, seperti berbicara, memahami perkataan orang lain, membaca dan menulis. Menggunakan teori otak kanan, media yang cocok digunakan dalam pembelajaran pengenalan konsep ruang di Indonesia pada mata pelajaran IPS ialah media visual, karena pada umumnya manusia belajar melalui satu atau lebih dari tiga jalur utama yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Media visual yang dikemas dengan permainan tentu dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran IPS karena siswa akan merasa senang dan tertarik dengan materi. Hal tersebut berpeluang bagi keingintahuan siswa tentang materi konsep ruang di Indonesia, dengan mengadopsi teori otak kiri yang lebih kearah visual dalam memahami gambar.

Setelah melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang dilakukan di SMP Negeri 4 Sawan pada tanggal 6 November 2020, terlihat bahwa pembelajaran IPS pada kompetensi dasar (KD) “Memahami konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia” lebih banyak terpusat pada guru. Metode yang digunakan guru dalam menjelaskan materi lebih banyak dengan

ceramah. Guru meminta siswa untuk berpusat pada pembahasan yang diberikan guru serta bantuan buku paket yang digunakan siswa sebagai sumber belajar, dan menyuruh untuk siswa membaca dan mencari tahu secara mandiri tentang apa itu konsep ruang Indonesia.

Hal tersebut menyebabkan hasil belajar siswa tidak sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang terdapat pada RPP. Observasi juga dilakukan terhadap hasil belajar siswa mengenai materi “memahami konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia. Pengetahuan siswa masih tergolong menengah kebawah terhadap mata pelajaran IPS, hanya beberapa siswa yang mengetahui tentang materi pengenalan konsep ruang. Hal tersebut dibuktikan dengan dokumentasi mengenai data hasil belajar IPS pada tabel dibawah.

Tabel 1.1

Data Hasil Belajar Siswa Kelas VII/B pada Ulangan Tengah Semester

No	Kriteria Data	Data yang ditemukan
1	Jumlah Siswa Kelas VII/B	32 Orang
2	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Siswa	70
3	Nilai Rata-Rata Ulangan Tengah Semester Kelas VII/B	75
4	Jumlah Siswa yang Tuntas	14 Orang
5	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas	18 Orang

Dari nomor tabel diatas diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah adalah 70 dengan nilai rata-rata kelas sebesar 70 dan seluruh siswa kelas VII/B berjumlah 32 orang siswa. Siswa yang tuntas berjumlah 14 orang sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 18 orang. Masalah rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan guru dalam pembelejaran ini ialah

hanya berpatkan pada buku paket saja, sehingga siswa hanya mengetahui isi materi yang ada di buku paket saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di kelas VII, mengatakan bahwa kendala dalam pembelajaran ialah kurangnya media pembelajaran yang digunakan, terlebih lagi minimnya sarana di sekolah tersebut membuat media seperti video, audio, atau multimedia jarang ada. Guru juga menjelaskan dalam pemberian materi jika guru tersebut kesulitan dalam memberikan contoh gambaran materi konsep ruang tersebut, karena minimnya media yang ada membuat guru hanya menjelaskannya serta menunjukan contoh gambar letak geologis, bentuk bumi di Indonesia, iklim, flora dan fauna yang terdapat pada buku paket dan LKS.

Apabila kondisi tersebut dibiarkan maka akan menghambat pembelajaran IPS khususnya materi pemahaman konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia. Siswa hanya akan mengenal dan mengetahui konsep ruang yang ada di Indonesia secara minim, karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan untuk memperluas pengetahuan siswa dalam pembelajaran konsep ruang tersebut. Penggunaan media pembelajaran dalam pemahaman konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) di Indonesia, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS, karena siswa akan merasa senang dan tertarik untuk mengikuti pelajaran. Didalam pemilihan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS sangat banyak yang bisa digunakan seperti: multimedia, animasi, gambar gerak, media audio, serta media sederhana. Akan tetapi karena keterbatasan sarana dan prasarana yang ada di sekolah tersebut menyebabkan

kurangnya guru yang dapat membuat media pembelajaran modern dengan menggunakan komputer, dengan demikian alternatif media yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran sederhana. Salah satu media sederhana berbentuk visual yaitu media permainan tradisional ludo, media pembelajaran ini terbilang sederhana dan tidak memerlukan teknologi seperti komputer, LCD, dan alat elektronik lainnya, serta sangat mudah untuk membuatnya.

Penggunaan model pembelajaran juga diperlukan saat menggunakan media ludo ini. Menurut Gunarto (2013:16) mengemukakan “Model pembelajaran adalah suatu prosedur atau pola sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Dalam pembelajaran di kelas penting untuk menentukan perangkat pembelajaran diantaranya buku, komputer, kurikulum, video, dan lain-lain. Sehingga model pembelajaran sangat berkaitan dengan media pembelajaran. Sejalan dengan pendapat ahli di atas menurut Suprijono (dalam Fiteriani, dan Suarni 2016:4) mengemukakan “Model pembelajaran kooperatif didasari pada filsafat *homo, hominis, socius*. Menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial.” Dalam pengertiannya, model pembelajaran dikemukakan oleh para ahli diantaranya Sutirman (2013:29) “Pembelajaran kooperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang ditentukan.” Dalam pembelajaran kooperatif siswa diharapkan belajar dan bekerjasama dalam kelompok kecil secara kolaboratif yang terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompok yang heterogen.

Pada model pembelajaran kooperatif yang akan menggunakan media permainan sederhana pada mata pelajaran IPS sangat banyak, seperti halnya:

permainan ular tangga, permainan uno stacko, permainan *flashcard* atau kartu bergambar, dan permainan *ludo*. Menurut Alvi dan Ahmed (2011:141) mengatakan bahwa “Permainan *ludo* merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang.” Dalam penelitian *ludo* yang sebelumnya permainan tradisional, dimodifikasi sedemikian rupa sebagai media pembelajaran guna membantu siswa dalam pembelajaran IPS. Peneliti menambahkan komponen berupa kartu pertanyaan yang digunakan siswa untuk berlatih pengenalan konsep ruang di Indoensia. Kartu ini dilengkapi gambar tentang materi konsep ruang, serta berisikan teks pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa agar mendapat point, selain kartu pertanyaan pada permainan ini ditambahkan kartu petunjuk yang diperuntukkan untuk siswa yang awam atau belum pernah bermain permainan ini. Penerapan model kooperatif bermediakan *ludo word game* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan media sederhana untuk mata pelajaran IPS guna mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan meningkatkan keterampilan dalam memahami materi konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia pada kelas VII siswa SMP Negeri 4 Sawan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa guru di SMP Negeri 4 Sawan tergolong kurang mampu dalam membuat media pembelajaran. Selain itu kurangnya sarana yang ada di SMP tersebut membuat guru hanya melakukan pembelajaran yang berpusat pada guru saja. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran secara sederhana guna membantu

guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul terkait dengan pengembangan media permainan *Ludo Word Game*. Sebagai media untuk membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya.

1. Hasil belajar siswa rata-rata di bawah KKM.
2. Sumber belajar, guru masih menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar utama.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Belum adanya media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi di SMP Negeri 4 Sawab yaitu kurangnya sumber belajar, media pembelajaran, dan sarana prasarana yang ada menyebabkan kesulitan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan maksimal kepada peserta didik yang berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa. Adapun solusi dalam mengatasi masalah tersebut dengan cara sekolah perlu memperkaya sumber belajar dan media pembelajaran dan membiasakan guru untuk penyampaian materi dengan menggunakan media

pembelajaran, serta memadukannya dengan permainan tradisional yang bertujuan supaya siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran berbentuk permainan sederhana tidak terlalu menggunakan alat elektronik dalam memainkannya, serta lebih murah dalam biaya pengerjaannya.

Dari paparan diatas hal ini yang dapat membantu dalam proses pembelajaran adalah dengan mengembangkan media permainan *Ludo Word Game* dalam pembelajaran kooperatif STAD.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Proses Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimanakah Kualitas Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk Mengetahui Proses Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk Mengetahui Kualitas Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan media permainan *Ludo Word Game* sederhana ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis hasil dari penelitian akan menambah khasanah ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya dalam mengembangkan media permainan *ludo word game*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang nantinya diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Dengan digunakannya media permainan *ludo word game* ini, diharapkan siswa dapat belajar sambil bermain, meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan

2. Bagi Guru

Memudahkan guru dalam proses pembelajaran di kelas serta dapat mewujudkan proses belajar yang lebih berkualitas, menarik, karena dapat merangsang siswa untuk belajar lebih baik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah diharapkan semoga hasil penelitian yang telah dilakukan dapat memberikan sumbangan positif bagi sekolah yang bersangkutan sebagai salah satu sumber belajar tambahan bagi siswa dan masyarakat sekolah pada umumnya.

4. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan penelitian lain terhadap mendesain media permainan *Ludo Word Game* dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai salah satu media pembelajaran yang bervariasi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan media papan visual berbasis permainan Ludo dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk dikemas dalam bentuk *board game* yang didalamnya terdapat gambar, kartu bergambar yang berisikan pertanyaan, dadu, bidak, dan kartu petunjuk cara permainan
2. Media *Ludo Word Game* untuk murid Sekolah Menengah Pertama ini berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas VII kurikulum K13. Penggunaan media *Ludo Word Game* dalam permainan menggunakan kartu soal/tugas yang nantinya berfungsi memberikan pertanyaan mengenai

konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia yang akan dijawab secara individu, akan tetapi rekan kelompok lain dapat membantu rekan yang tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada pada kartu tersebut.

3. Selama permainan *ludo word game* berjalan kelompok kecil yang dibagi secara heterogen diberikan papan ludo, kartu petunjuk, bidak dan dadu, serta kartu bergambar yang berisikan pertanyaan, yang nantinya akan dijawab saat permainan berjalan.
4. Program yang digunakan dalam pengembangan media ludo ini adalah *corel draw* serta beberapa software editing gambar pendukung.
5. Untuk memainkan media *ludo word game* ini, diperlukan alat untuk bermain: 1 buah dadu, 1 buah pengocok dadu, 8 bidak yang dibagi menjadi 4 bagian yang masing-masing 2 bagian tersebut memiliki warna bidak yang berbeda, papan permainan, kartu bergambar yang berisi pertanyaan.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Sawan keberadaan media belum banyak tersedia. Untuk itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai salah satu solusi untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih terarah pada tujuan. Dalam pembelajaran membaca dan mengamati, terkadang beberapa siswa saat pembelajaran berlangsung masih ada saja yang tidak fokus dengan pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media permainan edukatif yang dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang bertujuan agar mampu meningkatkan pemahaman dan memperluas pengetahuan siswa tentang pengenalan konsep

ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia pada mata pelajaran IPS.

Dengan adanya Media permainan *ludo word game* dalam pembelajaran kooperatif tipe STAD siswa dapat belajar dengan berkelompok sambil bermain tanpa harus mengenal perbedaan ras, agama, jenis kelamin. Disamping itu siswa juga akan lebih partisipatif dan tidak merasa bosan dengan adanya pengembangan ini. Dari pihak guru dengan adanya pengembangan ini lebih memudahkan guru dalam mengajarkan materi karena dalam permainan tersebut dilengkapi dengan petunjuk belajar.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media ludo selain didasarkan pada beberapa asumsi, serta terdapat keterbatasan antara lain.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Belum tersedianya sumber pembelajaran yang berupa media permainan *ludo word game* yang memungkinkan siswa belajar secara berkelompok dengan saling bekerjasama;
2. Siswa telah terbiasa menggunakan LKS dan buku paket untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran;
3. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan yaitu berangkat dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancang produk awal, validasi, revisi produk, uji coba dan revisi produk.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VII semester ganjil di SMP Negeri 4 Sawan, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi siswa SMP Negeri 4 Sawan
2. Dalam penelitian ini pengembang hanya mengembangkan salah satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran IPS. Dalam media permainan *ludo word game* tersebut hanya berisikan teks dan gambar yang sesuai materi IPS.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

1. *Ludo Word Game* dalam penelitian ini adalah permainan Ludo yang telah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan tentang konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia yang merupakan pengembangan dari *Scrabble* dengan mengambil jenis pembelajaran konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia. Permainan Ludo aslinya mengambil bentuk permainan kartu dan monopoli dengan mengambil bentuk permainan yang mengambil beberapa kartu dalam hal ini berupa kartu bergambar dan berwarna berisi pertanyaan tentang letak geologis, iklim, bentuk bumi di Indonesia, flora dan fauna yang ada di Indonesia yang telah dicetak dengan ukuran 6cm x 9cm berfungsi untuk

menyebutkan tentang materi konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia.

2. Model pembelajaran kooperatif adalah cara belajar siswa dimana siswa dapat bekerjasama dengan teman, dan bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang kurang mampu, dan setiap anggota kelompok dapat memberikan persentase untuk kelompoknya
3. *Student Teams Achievement Division (STAD)* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerja, jenis kelamin dan suku. Jika para siswa ingin agar timnya mendapatkan penghargaan, mereka harus membantu teman satu timnya untuk mempelajari materi. Siswa harus mendukung teman satu timnya untuk bisa melakukan yang terbaik, menunjukkan bahwa belajar itu penting, berharga dan menyenangkan.

