



Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala (*Ludo Game to Increase Motivation to Learn Indonesian Online at MIS Borong Kapala*)

Andi Abdul Rahman Solori^{a,1*} dan Hastuti^{a,2}

^a STKIP YAPTI, Jeneponto, Indonesia

¹rahhmaann.87@gmail.com; ²hastutiscountroril@gmail.com

*Corresponding author

Article info

Article history:

Received: 13-05-2021

Revised : 15-07-2021

Accepted: 10-09-2021

Keywords:

games ludo

Indonesian language learning

motivation of study

A B S T R A C T

This study aims to increase the motivation to learn Indonesian at the elementary school level and the equivalent through applying the ludo game. This descriptive research was conducted at MIS Borong Kapala with 15 students in class VI. The stages in this study include preparation, application of the ludo game, and evaluation of the application of ludo. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires. Data were analyzed in the form of descriptive percentages. The study results indicate that the ludo game in Indonesian online learning at MIS Borong Kapala is feasible to use and can increase students' learning motivation.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar dan sederajat melalui penerapan permainan ludo. Penelitian deskriptif ini dilaksanakan di MIS Borong Kapala dengan 15 peserta didik kelas VI. Adapun tahapan dalam penelitian ini, meliputi: persiapan, penerapan permainan ludo, dan evaluasi penerapan ludo. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan, wawancara, dan kuesioner. Data dianalisis dalam bentuk deskriptif persentase. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ludo pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia di MIS Borong Kapala layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Copyright © 2021 Institut Agama Islam Negeri Syekh Nurjati Cirebon.

All rights reserved.

PENDAHULUAN

Salah satu mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan sederajatnya yaitu pelajaran bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan intelektual siswa. Bahasa Indonesia merupakan salah satu penunjang dalam keberhasilan seseorang dalam memahami suatu bidang studi. Sebelum adanya Pandemi, pembelajaran dilakukan secara tatap muka. Namun, setelah adanya wabah COVID-19 metode pembelajaran harus diubah menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring dapat diartikan sebagai pendidikan formal yang diselenggarakan dengan siswa dan instruktur atau pendidik yang berada di lokasi terpisah. Pembelajaran memerlukan sistem telekomunikasi interaktif untuk menghubungkan keduanya (Sevima (dalam Napsawati, 2020)). Sistem pembelajaran daring adalah implementasi pendidikan jarak jauh yang bertujuan untuk menciptakan pemerataan akses pembelajaran bermutu, baik di



sekolah maupun perguruan tinggi (Napsawati, 2019). Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka langsung dan berbasis internet (Handarini & Wulandari, 2020).

Belajar merupakan kegiatan yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut bukan hanya semata-mata yang berkaitan dengan nilai dan sikap, tetapi juga berkaitan dengan penguasaan keterampilan, ilmu, dan pengetahuan (Lestari, 2017; Hamalik, 2014). Agar pembelajaran dapat efektif, motivasi siswa perlu dibangun dan ditingkatkan (Muhammad, 2017; Nashar, 2004). Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis yang bersifat non-intelektual yang terdapat dalam diri seseorang yang mampu menumbuhkan semangat belajar (Napsawati, 2019). Motivasi belajar tergambar dalam usaha dan keinginan dalam diri yang menimbulkan kegiatan belajar untuk memberikan arah yang lebih baik (Hamdu & Agustina, 2011). Beberapa indikator motivasi belajar, antara lain: (1) lamanya kegiatan tersebut dilaksanakan; (2) seberapa banyak kegiatan tersebut dilakukan; (3) pengorbanan yang dilakukan oleh seseorang; keuletan; (4) tingkat inspirasi; (5) hasil yang diperoleh; dan (6) arah yang ditempuh dan dihasilkan (Andriani & Rasto, 2019). Meningkatnya motivasi belajar siswa didasarkan pada keyakinan bahwa motivasi belajar siswa memiliki implikasi (Hamzah, 2000). Implikasi bukan saja pada hasil belajar, tetapi juga pada manfaat dari keseluruhan proses pembelajaran (Sidik & Sobandi, 2018).

Pembelajaran daring pada tingkat SD/MI atau sederajat dapat dikatakan sulit diterapkan. Hal ini dikarenakan anak-anak SD/MI sangat membutuhkan bimbingan dan pembelajaran langsung dari para guru di sekolah. Pembelajaran daring bagi anak SD/MI menjadi semakin tidak efektif karena orang tua yang mengerjakan tugas dari guru. Orang-orang di sekitar siswalah yang aktif sehingga proses pembelajaran tidak efektif. Fenomena ini berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Agar target pembelajaran tercapai, diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk siswa SD/MI yaitu dengan menerapkan metode bermain dalam belajar. Melalui metode ini, siswa diharapkan dapat belajar dengan santai, tetapi tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Secara umum permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu permainan tradisional dan permainan modern. Salah contoh permainan tradisional yang dapat diterapkan yaitu permainan ludo (Wijayanti, 2018). Ludo adalah salah satu jenis permainan tradisional sejak abad ke-6. Di India, permainan Ludo disebut Pachisi (Napsawati & Yusdarina, 2021). Ludo adalah permainan papan dalam bentuk *game cross and circle* yang dimainkan oleh 2 atau 4 orang (Marhadi, 2019; Yuntari, 2019) menggunakan pion atau bidak sesuai dengan warna yang telah ditentukan (Kristiani dalam Ningsih & Pritandhari, 2019). Pemain tersebut juga berlomba untuk sampai ke garis *finish*. Setiap pemain harus berlomba-lomba untuk menjalankan bidak dari *start* sampai *finish* berdasarkan jumlah mata pion yang didapat (Monica & Qurrotaini, 2019).

Berdasarkan hal di atas maka perlu dilakukan penelitian terkait penggunaan media pembelajaran ludo. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu para guru dan siswa sehingga target pembelajaran dapat tercapai.



METODE

Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan data-data berupa bahasa (Sugiyono, 2016). Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2021 di MIS Borong Kapala. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI yang berjumlah 15 orang. Adapun tahapan dalam penelitian ini, yaitu persiapan, penerapan permainan ludo, dan evaluasi penerapan ludo dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengumpulan data melalui pengamatan atau observasi, wawancara, dan kuesioner. Kuesioner dilakukan untuk mengukur tingkat kelayakan media ludo yang telah dibuat. Selanjutnya, data dianalisis dalam bentuk deskriptif persentase dengan langkah-langkah: menghitung nilai tanggapan masing-masing responden, merekap nilai, dan menghitung persentase (Carsel, 2018).

Adapun prosedur penelitian dalam penerapan ludo yaitu sebagai berikut.

1. Menyiapkan media papan ludo dan kartu soal yang telah dikelompokkan berdasarkan warnanya. Setiap siswa menyiapkan alat tulis dan kertas.
2. Untuk mengeluarkan pion dari *Home Base* masing-masing pemain harus mendapatkan angka 6 pada dadu. Jika tidak mendapatkan angka 6, pemain berpindah ke pemain selanjutnya.
3. Jika pemain mendapatkan angka 6, maka pemain berhak untuk mengocok dadu kembali.
4. Jika kocokan dadu kedua masih mendapatkan angka 6, maka pemain masih berhak untuk melanjutkan kocokan ketiga.
5. Pion dijalankan sesuai dengan angka pada dadu.
6. Siswa menjawab setiap soal sesuai dengan keberadaan pionnya masing-masing.
7. Jika pion pemain menempati pion lawan maka pion lawan tersingkir dan harus kembali ke *Home Base*.
8. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pionnya sampai di *finish* paling cepat dan menjawab soal dengan benar.
9. Di akhir permainan, setiap siswa memaparkan seluruh jawaban dari soal-soal yang telah disusun.
10. Siswa lain diberi kesempatan untuk menanggapi pemaparan temannya dan guru memberikan penilaian.

Uraian di atas menunjukkan bahwa ludo adalah salah satu jenis permainan yang memberi kesempatan kepada pemain untuk berlomba sampai ke garis *finish*. Selanjutnya, manfaat dari permainan ludo jika dikaitkan dengan pembelajaran yaitu pada aspek kognitif, motorik, logika, dan emosional (Azmi, Yusman, & Nurhasanah, 2017). Setelah penerapan ludo, tingkat motivasi belajar siswa diukur menggunakan kuesioner dengan skala Likert.

Tabel 1. Skor Skala Likert

Keterangan	Singkatan	Skor
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Kurang Setuju	KS	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat tidak Setuju	STS	1

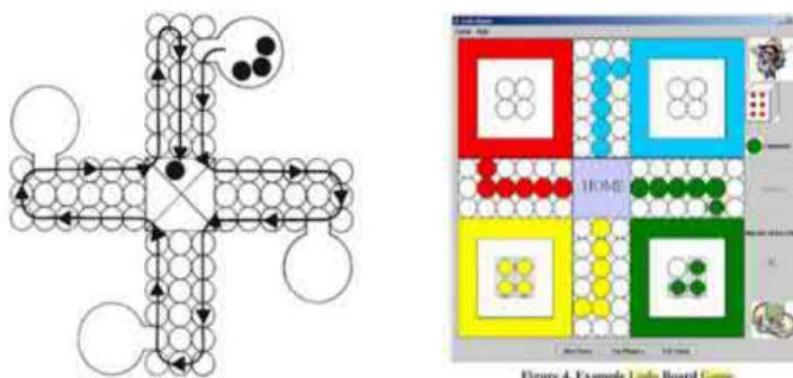
Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif persentase dengan langkah-langkah: 1) menghitung nilai tanggapan masing-masing responden, 2) merekap nilai, dan 3) menghitung persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan ludo bertujuan untuk memperkaya diri siswa, baik dari motorik, afektif, sosial kognitif, dan emosional. Pada saat melakukan permainan ludo, perkembangan anak dari segi-segi tersebut dapat terbentuk secara alami (Kore, Wondal, & Samad, 2020). Permainan yang diterapkan dalam penelitian ini merupakan salah satu cara belajar efektif. Hal ini karena bermain merupakan proses pemecahan masalah (Hapsari, 2015). Pada saat melakukan permainan, siswa berhadapan dengan kondisi siswa lain sehingga memungkinkan siswa tersebut menggunakan berbagai keterampilan dan kemampuan berpikir dalam memecahkan suatu masalah.

Tahap Persiapan penelitian

Pada tahap persiapan ini, dirancang ludo yang akan diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V. Permainan dapat dilakukan oleh beberapa orang. Pemain tersebut berlomba untuk memasukkan pion atau bidak ke dalam *home base*. Dengan permainan ini, siswa dapat berperan aktif serta lebih semangat dalam mengikuti pelajaran. Bentuk papan ludo yang didesain berbentuk persegi dengan ukuran 100cm x 100cm. Hal ini bertujuan agar siswa lebih leluasa dalam memainkan pion dalam petak-petak ludo. Gambar 1 merupakan desain awal ludo sebelum dimodifikasi.



Gambar 1. Desain Awal Ludo



Adapun gambaran desain ludo yaitu sebagai berikut.

1. Papan ludo hasil modifikasi di atas memiliki jumlah petak yang sama dengan desain ludo permainan pada umumnya. Hanya saja pada ludo yang telah didesain terdiri atas beberapa soal mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V dan beberapa animasi tambahan lainnya agar menarik perhatian siswa.
2. Papan permainan ludo terdiri atas 72 petak yang terbagi menjadi: 4 petak sebagai petak *star* yang ada di tiap-tiap awal keluarnya pion, 4 petak berisi gambar animasi yang menunjukkan bahwa petak tersebut adalah bonus, 40 petak yang berisi angka pada skala 1 sampai 10. Ke 40 petak tersebut masing-masing berisi satu pertanyaan.
3. Selanjutnya terdapat 20 petak yang terbagi menjadi 5 petak di bagian masing-masing garis menuju *finish*.
4. Pada petak bonus yang ditandai gambar animasi, siswa tidak perlu menjawab soal. Hal ini ketika pion siswa tersebut berada tepat di petak animasi. Begitu pun di petak yang berwarna yaitu merah, kuning, hijau, dan biru.
5. Warna pada petak *star* menjadi acuan pembagian warna pion dan kartu soal.
6. Soal pada ludo terbagi atas 4 bagian dan tiap-tiap bagian terdiri atas 10 pertanyaan.

Khusus poin 6 terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan mata pelajaran bahasa Indonesia. Kartu soal dibuat dalam bentuk persegi dengan ukuran 15cm x 15cm. Permainan ludo juga terdiri atas 10 soal pilihan ganda yang harus dijawab oleh siswa berdasarkan posisi pion di dadu pemain.

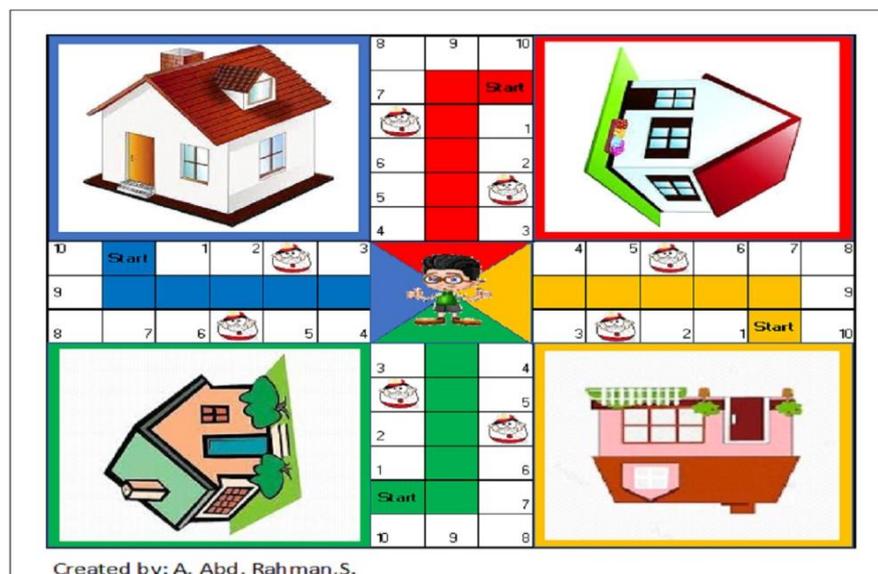
Bentuk dadu yang digunakan dalam permainan ludo sama dengan dadu pada umumnya. Perbedaannya adalah dari segi ukuran dan bahan. Ukuran dadu dalam permainan ini yaitu 7 cm untuk semua sisinya sedangkan untuk pion dibuat dalam bentuk kotak yang berbahan akrilik. Adapun jumlah pion yang digunakan yaitu sebanyak 12 pion.

Adapun soal-soal yang disusun yaitu berkaitan dengan materi pelajaran bahasa Indonesia. Pertanyaan pada kartu soal tersebut kemudian akan dibuat dalam bentuk kartu yang berwarna sesuai dengan warna kolom pada ludo yang telah dibuat. Kartu soal memiliki 4 warna yang berbeda yaitu merah, kuning, biru dan hijau. Hal tersebut bertujuan agar peserta siswa dapat membedakan kartu soal miliknya berdasarkan posisi petak dalam ludo. Berikut contoh kartu soal pada permainan ludo ini.

KARTU SOAL

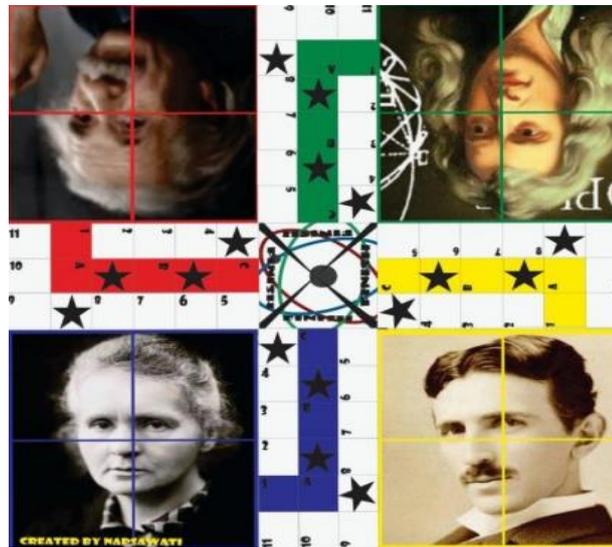
1. Penyajian karangan yang panjang dalam bentuk singkat disebut
 - a. Synopsis
 - b. cerpen
 - c. Ringkasan
 - d. apersepsi
2. Tempat dan waktu terjadinya cerita disebut ...
 - a. Latar
 - b. Alur
 - c. Tema
 - d. Amanat
3. Tanggapan tentang baik buruknya sesuatu disebut ...
 - a. Pujian
 - b. Anjuran
 - c. Kritikan
 - d. saran
4. Laporan yang dibuat setelah mengunjungi suatu tempat disebut ...
 - a. Karangan
 - b. Laporan kunjungan
 - c. Laporan pengamatan
 - d. Narasi
5. Berikut ini yang termasuk laporan kunjungan adalah ...
 - a. Bertamasya ke Simpang Lima Gumul
 - b. Naiknya Harga Sembako
 - c. Biografi Joko Widodo
 - d. Pengamatan Pembibitan Mangga
6. Wisata yang dilakukan di laut disebut wisata...
 - a. Budaya
 - b. Bahari
 - c. Kuliner
 - d. Alam
7. Karangan yang tidak terikat bait dan Rima disebut ...
 - a. Prosa
 - b. Puisi
 - c. Drama
 - d. Narasi
8. Mengubah puisi ke bentuk prosa disebut ...
 - a. paraprosa
 - b. parafrasa prosa
 - c. parafrasa puisi
 - d. mengarang
9. Najwa sedang menikmati rangkaian peristiwa dalam cerita " Keong Mas " yang dibacanya. Bagian kalimat yang dicetak miring dapat diganti dengan istilah ...
 - a. tema
 - b. alur
 - c. amanat
 - d. latar
10. Dicari seseorang koki berpengalaman. Hubungi Restoran Bundo Teks di atas merupakan...
 - a. ringkasan pesan
 - b. iklan lowongan kerja
 - c. iklan penawaran barang
 - d. pengumuman

Selanjutnya mendesain ludo dengan tambahan tampilan dan gambar agar siswa semakin tertarik untuk bermain sambil belajar. Gambar 2 merupakan desain ludo yang siap untuk diterapkan:



Gambar 2. Desain Ludo yang Akan Diterapkan

Desain ludo pada pembelajaran Bahasa Indonesia ini berbeda dengan desain milik Napsawati & Yusdarina (2021).



Gambar 3. Desain Ludo oleh Napsawati dan Uusdarina

Sebelum permainan ludo diterapkan, dilakukan pengukuran awal terkait motivasi belajar bahasa Indonesia. Gambaran motivasi belajar bahasa Indonesia MIS Borong Kapala sebelum diterapkan permainan ludo sebagai berikut.



Gambar 4. Pengkategorian Tingkat Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penerapan Ludo

Berdasarkan hasil gambar 4 dapat diketahui bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia pada MIS Borong Kapala bervariasi. Namun, secara umum tingkat kategori siswa masih berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 53,33%. Hal ini berarti, motivasi belajar siswa perlu ditingkatkan.

Hasil wawancara dengan responden diperoleh informasi bahwa salah satu faktor yang membuat motivasi belajar siswa kurang tinggi karena siswa merasa bosan belajar secara daring dengan metode yang monoton (Napsawati dan Yusdarina (2021)). Oleh karena itu, sangat perlu untuk menciptakan suasana pembelajaran baru agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Pola permainan yang diterapkan bertujuan untuk menghindari kebosanan siswa, yaitu melalui permainan yang dapat mendukung perkembangan siswa, baik dari segi sosial, kognitif dan afektif. Permainan tersebut yaitu salah satunya dengan bermain ludo untuk menciptakan interaksi aktif dan menyenangkan antarsiswa dengan siswa maupun antarsiswa dengan guru.

Tahap Penerapan Ludo

Tahap selanjutnya yaitu penerapan ludo kepada siswa MIS Borong Kapala. Penerapan ludo pada sampel penelitian mampu menumbuhkan semangat dan antusias siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan permainan edukatif sangat memberikan pengaruh yang positif dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam belajar disebabkan oleh terciptanya suasana belajar yang menyenangkan. Bermain akan menumbuhkan sikap aktif dalam diri siswa untuk menggunakan media tersebut. Adapun gambaran penerapan ludo dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut.



Gambar 5. Dokumen Penerapan Ludo di MIS Borong Kapala



Gambar 6. Dokumen Penerapan Ludo

Berikut ini adalah gambaran tingkat motivasi belajar siswa setelah penerapan ludo.



Gambar 7. Pengkategorian Tingkat Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Ludo

Gambar 7 menunjukkan bahwa tidak ada lagi siswa yang memiliki motivasi rendah. Motivasi sedang sebesar 13,3% dan tinggi sebesar 86,67%. Hasil yang diperoleh tersebut memberi gambaran bahwa tingkat motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia berada pada kategori tinggi. Salah satu upaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan metode

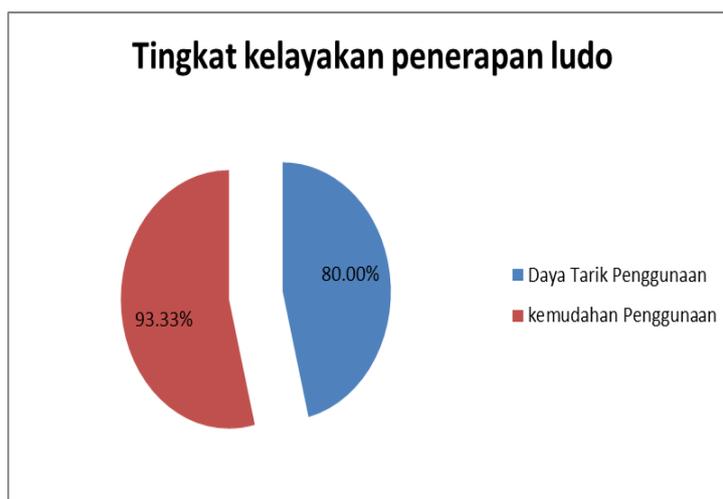
penyajian yang menarik (Jihan, Reffiane, & Arisyanto, 2019). Salah satu penyajiannya dengan menerapkan permainan ludo.

Wawancara dengan beberapa informan memberi gambaran bahwa siswa merasa sangat senang ketika menggunakan ludo. Siswa merasa tertantang untuk sampai ke garis *finish*. Siswa menjawab soal dengan benar agar dapat menjadi pemenang. Keinginan yang tinggi untuk menjadi pemenang memaksa siswa harus menguasai materi pelajaran dengan baik. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk menambah poin dalam menentukan pemenang. Ini menunjukkan bahwa permainan ludo termasuk salah satu permainan edukatif. Selama ini, pembelajaran di SD kurang maksimal dan belum menyenangkan. Siswa belum memiliki jalan untuk menyalurkan potensi dan imajinasi yang dimilikinya sehingga motivasi belajar siswa menjadi rendah (Anik, Hanif, & Mansur, 2020).

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa permainan dalam pembelajaran terutama bagi anak-anak sangatlah penting. Permainan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman. Anak-anak menjadi lebih termotivasi sehingga kemampuan kognitifnya meningkat (Dewi, Putra, & Wirya, 2016). Siswa juga dapat menerima, berekspresi, dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Dengan bermain, perkembangan sosial siswa juga terlatih. Permainan ludo juga dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosial siswa serta perilaku sabar (Afrianti, Daulay, & Asilestari, 2018), misalnya ketika siswa menunggu giliran untuk melempar dadu. Permainan ludo juga melatih siswa untuk bertanggung jawab terhadap hasil yang ditunjukkan melalui dadu yang muncul.

Tahap Evaluasi Penerapan Ludo

Pada tahap evaluasi penerapan ludo diukur melalui tingkat kelayakan penerapan ludo. Pengukuran ini bertujuan untuk mengukur keberterimaan permainan ludo oleh siswa melalui peningkatan motivasi belajarnya. Berikut tingkat kelayakan penerapan ludo berdasarkan tanggapan responden.



Gambar 8. Tingkat Kelayakan Penggunaan Ludo

Gambar 8 menunjukkan bahwa sebanyak 80% informan sepakat bahwa penerapan ludo layak dari segi daya tarik. Hal tersebut memberi gambaran bahwa



permainan ludo dalam pembelajaran, bahasa Indonesia mempunyai daya tarik yang tinggi. Siswa dapat belajar dalam suasana menyenangkan karena difasilitasi oleh media permainan. Penggunaan ludo dinyatakan mudah dengan persentase sebesar 93,33%. Nilai persentase tersebut memberi gambaran bahwa siswa dapat menggunakan ludo dengan baik dan mudah. Permainan ludo juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain, misalnya IPS (Rahmawati, 2019).

Selain tingkat kelayakan, permainan ludo juga mengandung nilai-nilai filosofi, antara lain sebagai berikut.

1. Dalam melempar dadu, siswa tidak mengetahui angka apa yang akan muncul. Hal tersebut juga terjadi dalam kehidupan bahwa manusia hanya dapat berusaha, tetapi hasil akhir masih berupa misteri.
2. Di tengah permainan, pion bisa saja terlempar oleh keberadaan pion lain. Dalam kehidupan pun demikian bahwa selama perjalanan hidup, ada kalanya seseorang tersingkir. Namun demikian, manusia harus tetap berusaha untuk kembali bangkit dan berjalan.
3. Pion akan melewati beberapa petak untuk sampai ke garis *finish* dan setiap petak tersebut memiliki soal-soal yang harus dipecahkan. Dalam kehidupan pun demikian, setiap langkah memiliki tujuan dan untuk mencapai tujuan itu harus melewati beberapa fase yang harus dilalui dan dipecahkan.

Dalam pembelajaran, permainan ludo memiliki kelebihan, antara lain: 1) menjadi salah satu permainan tradisional yang dapat dipilih dalam pembelajaran, khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia, 2) menjadi salah satu cara agar siswa dapat melakukan umpan balik dengan sesama siswa, 3) permainan memberikan pengalaman belajar secara langsung dan nyata serta dapat dilakukan secara berulang, 4) permainan dapat dilakukan dengan lebih luwes dan menyenangkan, 5) dapat menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan, 6) menjadikan siswa dapat berperan aktif secara keseluruhan dalam belajar, serta 7) membantu siswa yang kurang aktif agar lebih aktif.

1. Melatih kemampuan perkembangan gerak siswa termasuk didalamnya koordinasi tangan dan mata.
2. Melatih kesabaran dan ketelitian siswa dalam menjalankan permainan ludo dalam pembelajaran.
3. Melatih sportivitas, sehingga dalam permainan siswa yang kalah dapat menerima kekalahannya dan berusaha menjadi lebih baik lagi dan siswa yang menang tidak menjadi sombang dan tetap berusaha mempertahankan nilainya dengan lebih giat belajar.

SIMPULAN

Permainan ludo pada pembelajaran bahasa Indonesia di MIS Borong Kapala dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Meningkatnya motivasi belajar dapat menimbulkan rasa senang dalam diri siswa. Permainan ludo membantu perkembangan kemampuan sosial, kemampuan berekspresi, dan komunikasi.



Permainan ludo diharapkan juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain dan jenjang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Dauly, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 1(1), 52–59. DOI: <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.6>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Azmi, N., Yusman, A. R. A., & Nurhasanah. (2017). Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet : Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 122–126.
- Dewi, A. A. I. R., Putra, D. K. N. S., & Wirya, I. N. (2016). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1-11.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96. <https://doi.org/10.1186/1297-9686-9-1-118a>
- Hamzah, B. U. (2000). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH). *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 465–503.
- Hapsari, M. D. (2015). Efektivitas Ludo Word Game (LWG) Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 107–113.
- Kore, D., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 106–116. DOI: <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>
- Lestari, W. (2017). Pengaruh Kemampuan Awal Matematika dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Analisa*, 3(1), 76–84.
- Marhadi. (2019). Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume*, 7(2), 19–31.
- Monica, W. A., & Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (ludo fauna) pada Materi Daur Hidup Hewan. *Seminar Nasional Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta*, 94–101.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87-97. DOI: <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>
- Napsawati. (2019). Hubungan Kinerja dan Kepribadian Guru dengan Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik SMA Negeri Se-Kabupaten Bantaeng. *Karst: Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya*, 2(2), 64–70.



- Napsawati, N., & Yusdarina, Y. (2021). Application of Ludo Board Game in Increasing the Activeness of the Physics Study Group of Mts DDI Seppange Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 98–106. DOI: <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i1.4074>
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 50–59.
- Rahmawati, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran LUDO Pintar Indonesia pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Sidik, Z., & Sobandi, A. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kemampuan Komunikasi Interpersonal Guru. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 190-198. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11764>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Wijayanti, R. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pengembangan Kemampuan Sosial Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 51–56. DOI: <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>