

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR FIQIH DI KELAS II MI  
NU JATIREJO AMPELGADING PEMALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat  
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

**SRI WAHYUNINGSIH**  
NIM. 2319199

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR FIQIH DI KELAS II MI  
NU JATIREJO AMPELGADING PEMALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat  
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

**SRI WAHYUNINGSIH**  
NIM. 2319199

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Wahyuningsih

NIM : 2319199

Judul Skripsi : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR FIQIH DI KELAS II MI  
NU JATIREJO AMPELGADING PEMALANG**

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 27 November 2023

Yang menyatakan



**SRI WAHYUNINGSIH**  
**NIM. 2319199**

**Nunung Hidayati, M.Pd.**  
Dukuh Nyamok RT 04/RW 09  
Desa Tambor Kec.Kajen Kab.Pekalongan.

---

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp. : 4 ( empat ) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
Sdri. Sri Wahyuningsih

Kepada :  
Yth. Dekan FTIK UIN KH.  
Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c/q. Ketua Program Studi PGMI  
di  
Pekalongan

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi Saudari:

Nama : SRI WAHYUNINGSIH  
NIM : 2319199  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN  
PERMAINAN LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR  
FIQIH DI KELAS II MI NU JATIREJO  
AMPELGADING PEMALANG**

Dengan ini mohon agar skripsi saudara tersebut segera dimunaqosahkan.  
Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.  
Atas perhatiannya, saya sampaikan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Pekalongan, 27 November 2023  
Pembimbing



**NUNUNG HIDAYATI, M.Pd.**  
**NIP. 199312122023212042**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan Km 5 Rowolaku kajen Kabupaten Pekalongan  
Website : [ftik.uingusdur.ac.id](http://ftik.uingusdur.ac.id) | Email : [ftik@uingusdur.ac.id](mailto:ftik@uingusdur.ac.id)

**PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Aburrahman Wahid Pekalongan mengesahkan Skripsi saudara/i:

Nama : **SRI WAHYUNINGSIH**  
NIM : **2319199**  
Judul : **IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN  
PERMAINAN LUDO PADA HASIL PEMBELAJAR FIQIH  
KELAS II MI NU JATIREJO AMPELGADING  
PEMALANG**

Telah diujikan pada hari Rabu, tanggal 22 November 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai bagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dewan Penguji

Penguji I

**Akhamad Afroni, M.Pd**  
NIP. 19690921 200312 1 003

Penguji II

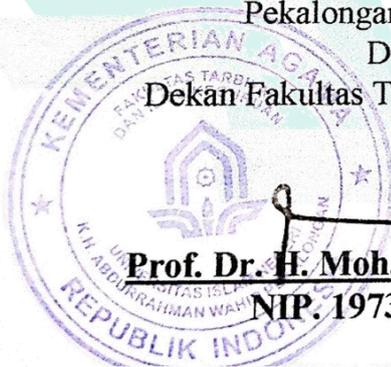
**Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd**  
NIP. 19910906 201903 2 010

Pekalongan, 27 November 2023

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,

**Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag**  
NIP. 19730112 200003 1 001



## **MOTO**

“Raihlah Ilmu dan untuk Meraih Ilmu Belajarlah Tenang dan Sabar.”

(Umar bin Khattab)



## PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kepada Allah Swt atas petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw, keluarga, sahabat, pengikutnya yang istiqomah hingga yaumul akhir dan orang-orang yang tegak di jalan dakwah-Nya. Dengan dukungan yang telah memberikan semangat yang luar biasa dan doanya, dengan kerendahan hati dan ketulusan ku persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Masrur dan Herowati yang telah senantiasa mengasuh, mendidik, mengarahkan, menyayangi, membimbing, dan mendoa'akan dalam mencari ilmu dan meraih cita-cita.
2. Untuk seluruh keluargaku, dan saudaraku yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan.
3. Nunung Hidayati, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi dengan sabar dalam penulisan skripsi ini.
4. Almamater tercinta UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang memberikan ilmu dan pengalaman serta bekal untuk meraih cita-cita.
5. Teman-teman dan sahabat-sahabat yang namanya tidak saya sebutkan satu persatu yang selaku membantu, mendukung, dan mendoakan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

## ABSTRAK

**Wahyuningsih, Sri, 2023.** Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajaran Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. **Nunung Hidayati, M.Pd.**

**Kata Kunci: Implementasi, Media Permainan Ludo, Hasil Belajar Fiqih.**

Pembelajaran akan lebih menarik dan siswa akan sangat antusias apabila dalam pelaksanaannya menggunakan sebuah media. Penggunaan media pembelajaran permainan ludo mampu memvisualisasikan materi pembelajaran dari abstrak ke konkret, dan dari rumit ke sederhana. Salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo adalah media permainan ludo. Media permainan ludo dalam pembelajaran Fiqih akan memberikan kesan yang menyenangkan serta menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, muncul sebuah rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana implementasi media pembelajaran permainan ludo pada hasil pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang? (2) bagaimana hasil belajar fiqih setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui implementasi media pembelajaran permainan ludo pada hasil pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang (2) mengetahui hasil belajar fiqih setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru kelas II dan siswa kelas II MI NU Jatirejo Pemalang. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen atau arsip sekolah yang ada di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media permainan ludo yang dilaksanakan menggunakan tiga tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil belajar siswa setelah pengaplikasian media pembelajaran permainan ludo terbukti adanya peningkatan dari yang semula nilai siswa 65 dibawah KKM setelahnya menjadi 80.

## ABSTRACT

using a medium. The use of Ludo game learning media is able to visualize learning material from abstract to concrete, and from complex to simple. One of the media used in Fiqh learning activities in class II MI NU Jatirejo is the ludo game. The ludo game media in learning Fiqh will give a pleasant impression and attract students' attention. Students' interest in participating in learning activities will have an influence on student learning outcomes.

The formulation of the problem in this research is (1) how is the implementation of the ludo game learning media on Fiqh learning outcomes in class II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang? (2) what are the results of learning fiqh after using the ludo game learning media in class II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. This research aims to (1) determine the implementation of the ludo game learning media on Fiqh learning outcomes in class II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang (2) determine the results of learning fiqh after using the ludo game learning media in class II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.

The type of research carried out uses field research. The approach used in this research is a descriptive qualitative approach. The primary data sources in this research were class II teachers and class II students at MI NU Jatirejo Pemalang. Secondary data sources in this research are school documents or archives at MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. The data collection techniques in this research are the observation method, interview method, and documentation method.

The results of the research that has been carried out show that the implementation of the ludo game media uses three stages of planning, implementation and evaluation. In implementing the ludo game media carried out by educators, it was done well and the students' response was very happy and enjoyed the learning well. Meanwhile, student learning outcomes after applying the ludo game learning media were proven to increase from the initial student score of 65 under the KKM to 80.

**Keywords: Implementation, Ludo Game Media, Fiqh Learning Results.**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO PADA HASIL BELAJAR FIQIH DI KELAS II MI NU JATIREJO AMPELGADING PEMALANG”**.

Shalawat dan salam selalu tercurah limpahkan kepada Rasulullah Muhammad Saw, keluarga, sahabat, pengikutnya yang istiqomah hingga yaumul akhir dan orang-orang yang tegak jalan dakwah-Nya. Dengan selesainya penulis tugas akhir ini, penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini jauh dari kesempurnaan dan banyak bantuan-bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag., selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan motivasi dan dorongan untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Juwita Rini, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah.
4. Hafizah Ghany H., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah.
5. Dimas Setiaji Prabowo, M.Pd, selaku Wali Studi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama masa studi.

6. Nunung Hidayati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak Kaelani, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian.
8. Kedua Orang tua penulis atas segala pengorbanan dan kasih sayang, dukungan, kerja keras serta selalu mendoakan untuk kelancaran dan kesuksesan penulis.
9. Semua pihak dan teman-teman yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisannya mungkin masih memiliki kekurangan, untuk itu peneliti sangat terbuka dengan kritik dan saran dari pembaca dalam rangka perbaikan penulisan karya ilmiah kedepannya.

Pekalongan, 27 November 2023

Penulis,

**Sri Wahyuningsih**  
**NIM. 2319199**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	xii
<b>MOTO</b> .....	xiii
<b>ABSTRAK</b> .....	xiv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	xv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xvii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xx
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Kegunaan Penelitian .....	5
E. Metode Penelitian .....	6
F. Sistematika Penulisan .....	13
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	17
1. Implementasi .....	17
2. Media Pembelajaran .....	18
3. Permainan Ludo .....	21
4. Hasil Belajar .....	25
5. Pembelajaran Fiqih .....	29
B. Penelitian Relevan .....	32
C. Kerangka Berpikir .....	36
<b>BAB III HASIL PENELITIAN</b>	
A. Profil MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang .....	39
B. Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajar Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang	43
C. Hasil Belajar Fiqih Setelah PenggunaanMedia Pembelajaran Permainan Ludo di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang .....	54
<b>BAB IV ANALISIS HASIL PENELITIAN</b>	
A. Analisis Implementasi Media Pembelajaran Permainan Ludo pada Hasil Pembelajar Fiqih di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang	57

B. Analisis Hasil Belajar Fiqih Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo dalam di Kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemasang .....	63
--	----

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN**



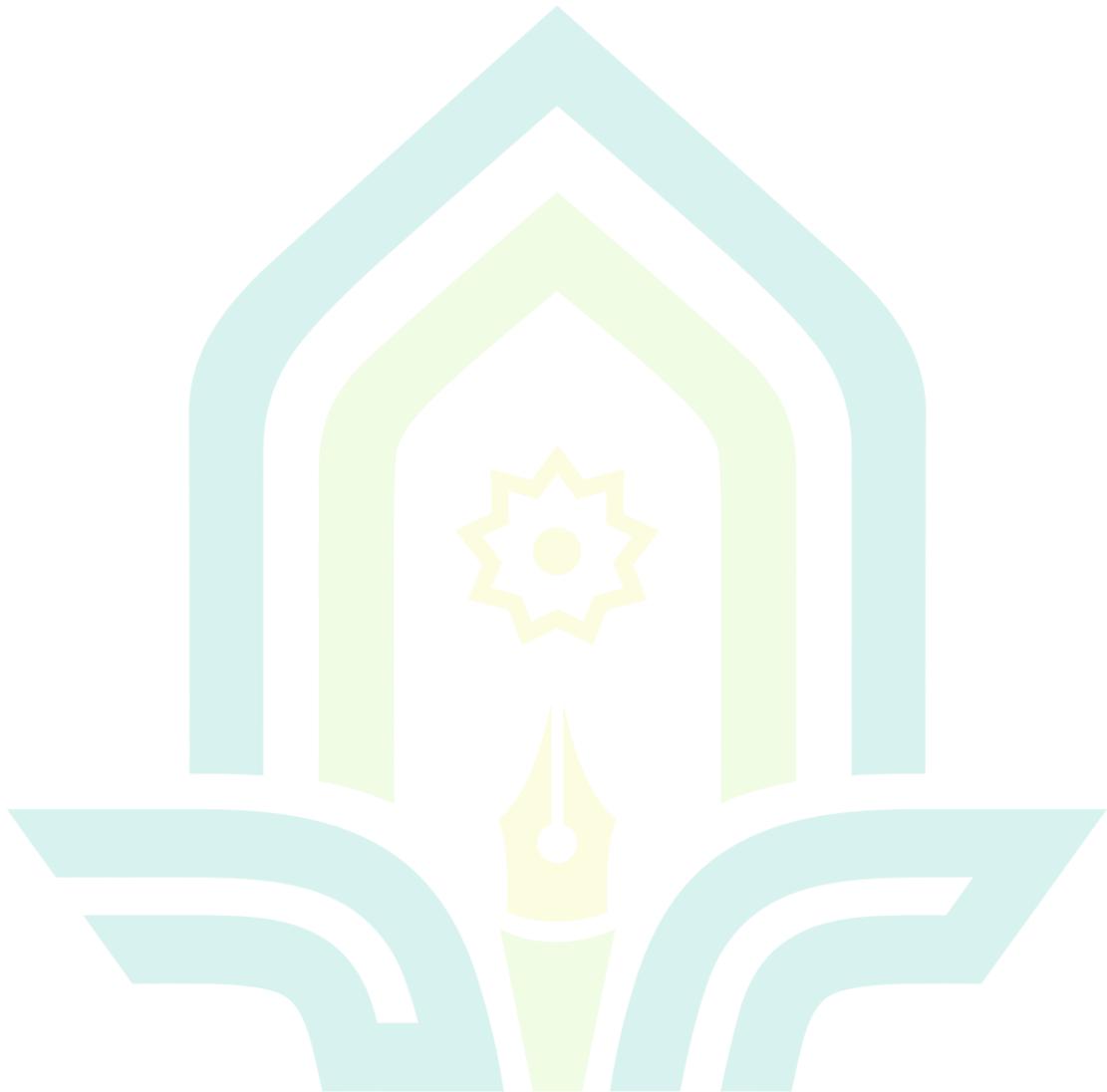
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Identitas Madrasah .....	46
Tabel 3.2 Letak Geografi .....	46
Tabel 3.3 Sarana dan Prasarana .....	47



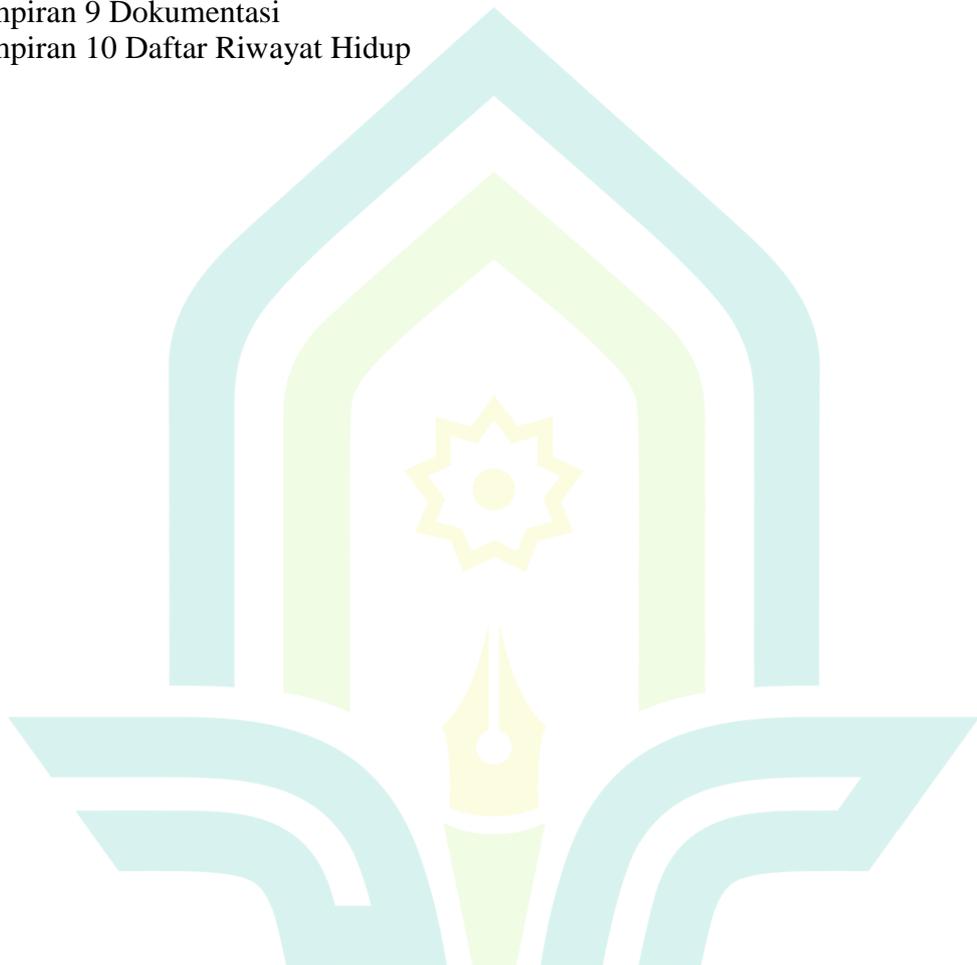
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Kerangka Berfikir ..... 36



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman Wawancara
- Lampiran 2 Instrumen Dokumentasi
- Lampiran 3 Instrumen Observasi
- Lampiran 4 Transkrip Wawancara
- Lampiran 5 Catatan Hasil Observasi
- Lampiran 6 Surat Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 8 Hasil Ulangan Harian Pembelajaran Fiqih
- Lampiran 9 Dokumentasi
- Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Peran guru di dalam kelas sangatlah penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa tidak hanya memberikan pengetahuan, ilmu, dan informasi saja melainkan memberikan kualitas pembelajaran dengan baik. Guru di sekolah bukan hanya berperan dalam proses pembelajaran saja, melainkan guru bertanggung jawab penuh atas keberhasilan belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Fiqih. Berdasarkan uraiain tersebut seorang guru perlu mendalami pembelajaran yang diterapkan baik melalui penggunaan metode yang menarik maupun penggunaan media yang mampu mendorong siswa agar lebih interaktif.<sup>1</sup>

Kejenuhan dan kebosan siswa dalam mata pelajaran Fiqih sering terjadi karena guru kurang mampu memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karkteristik siswa. Salah satunya dapat dibuktikan dari guru Fiqih yang mengabdikan di salah satu sekolah yang ada di Pemalang MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Pada saat peneliti melakukan pengamatan awal, peneliti tidak melihat adanya penggunaan media ataupun alat peraga untuk menunjang keberhasilan belajar siswa yang diberikan oleh guru kepada siswa sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan fakta di lapangan sebelum penggunaan media pembelajaran permainan ludo siswa cenderung bosan, jenuh, enggan bertanya, materi tidak

---

<sup>1</sup> Febi Dwi Widayanti, "Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran di dalam Kelas", (Erudio Journal of Educational Innovation 2.1, 2013), hlm. 1-2

tersampaikan, pembelajaran yang tidak menarik serta cara pengajaran yang monoton membuat siswa tidak fokus dalam belajar bahkan mengantuk saat pembelajaran Fiqih berlangsung.<sup>2</sup> Hal tersebut memberikan dampak kurang tersampainya materi pada mata pelajaran Fiqih dengan baik sehingga hasil belajar siswa pun tidak mencukupi KKM.

Cara penyampaian, metode maupun media yang digunakan selama proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dilaksanakan membuat siswa kurang tertarik mengenai apa yang diajarkan oleh guru. Penggunaan metode yang terkesan monoton seperti ceramah, diskusi yang tidak interaktif, menulis dan merangkum pembelajaran, penggunaan media *powerpoint* yang cenderung tekstual menjadi penyebab menurunnya motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah tersebut.

Penggunaan media pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang penting dalam proses belajar dan mengajar karena media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>3</sup> Artinya, media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam hal menyampaikan materi ajar, melainkan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar tidak hanya memanfaatkan teknologi modern saja, melainkan pemanfaatan media pembelajaran melalui permainan sederhana dan murah juga dapat dilakukan. Akan tetapi, walupun banyak media yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan

---

<sup>2</sup> Hasil observasi lapangan pertama di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang hari Kamis Tanggal 24 Agustus 2023 pukul 09.40 WIB

<sup>3</sup> Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan", (Jakarta: Kencana Pernadamedia Group, 2013), hlm. 171

belajar mengajar, tidak jarang guru merasa kesulitan untuk memilih media pembelajaran yang cocok dan tepat untuk mata pelajaran Fiqih.

Banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru untuk memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik guna menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Salah satunya yaitu menggunakan *game* atau permainan. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Dengan bermain peserta didik akan terangsang untuk mengeksplorasi daya imajinasinya.

Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran adalah permainan ludo. Ludo merupakan permainan papan berpetak yang telah dimodifikasi.<sup>4</sup> Sebelum penggunaan media pembelajaran permainan ludo diterapkan oleh pendidik. Terbukti hasil belajar peserta didik tidak memenuhi KKM Oleh karena itu, pendidik mencoba menerapkan permainan ludo sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Fiqih. Diharapkan dengan permainan ludo ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Alasan pendidik memilih permainan ludo sebagai media pembelajaran karena cara bermain permainan ludo sudah banyak diketahui siswa, sehingga tidak akan menyulitkan siswa dan guru dalam pelaksanaannya di dalam kelas. Permainan ludo dapat dijadikan sebagai media atau konten dalam proses belajar mengajar sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Jadi, permainan ludo yang diterapkan dalam pembelajaran Fiqih ini tidak hanya dijadikan sebagai

---

<sup>4</sup>Zakiyaturrosyidah dan Canggih Nailil Maghfiroh. "Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang". (Jurnal Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2021), hlm. 2

permainan biasa akan tetapi mampu dijadikan sebagai alat atau media dalam proses belajar Fiqih.

Permainan ludo yang sebelumnya hanya permainan yang hanya bersifat menghibur saja pendidik kembangkan sesuai dengan kebutuhan pada mata pelajaran Fiqih untuk kelas II tingkat SD/MI. Dengan menggunakan media pembelajaran permainan ludo pada mata pelajaran Fiqih, diharapkan siswa lebih aktif dan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan pembelajaran yang tidak membosankan dan menyenangkan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan urain-urain di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang bagaimana pengimplemtasian media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang. Peneliti juga tertarik dengan hasil belajar siswa yang diperoleh setelah penggunaan media permainan ludo pada saat pembelajaran berlangsung.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran permainan ludo pada hasil pembelajar fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang?
2. Bagaimana hasil belajara Fiqih setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sehubung dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui implemetasi media pembelajaran permainan ludo pada hasil pembelajar fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.
2. Mengetahui hasil belajar Fiqih setelah penggunaan media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Selain tujuan-tujuan tersebut di atas, penulis skripsi ini juga diharapkan bermanfaat untuk berbagai hal diantaranya:

#### **1. Secara Teoritis**

Hasil Penelitian ini dapat disumbangkan terhadap perkembangan ilmu pengetahuan terutama mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) sehingga dapat memberikan bahan masukan serta referensi bagi penelitian yang dilakukan selanjutnya.

#### **2. Secara Praktis**

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan para guru dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi wacana bagi pembaca terutama bagi lembaga pendidikan.

## E. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Untuk mengetahui masalah yang telah dirumuskan dan mencapai tujuan penelitian ini, maka perlu adanya metode penelitian yang sesuai untuk mengelolah data dan menyimpulkan data. Jenis penelitian yang dilakukan saat melaksanakan penelitian yaitu menggunakan penelitian lapangan. Penelitian lapangan memiliki pengertian yaitu suatu penelitian yang dilakukan di tempat terjadinya gejala-gejala yang diteliti.<sup>5</sup> Penelitian lapangan dapat diartikan sebagai penelitian yang dalam pelaksanaannya dilakukan langsung kepada responden.<sup>6</sup> Sedangkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif.

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang menghasilkan data deskriptif berupa uraian kata-kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang diamati. Dalam pendekatan ini, isinya berupa informasi pendapat-pendapat serta keterangan-keterangan yang berbentuk uraian dalam mengungkapkan masalah yang akan diteliti secara lebih mendalam.<sup>7</sup>

Dari rujukan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian pendekatan kualitatif adalah suatu penelitian yang hasil akhirnya tidak berbentuk angka atau hitungan, melainkan berbentuk makna yang harus diteliti secara mendalam. Untuk menyusun penelitian ini peneliti

---

<sup>5</sup> Suharsimi Arikuntoro, "Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek", (Jakarta: Rineka Cipta, 2017), hlm. 67.

<sup>6</sup> Sugiyono, "Metode Penelitan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D", (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 64.

<sup>7</sup> Suharsimi Arikuntoro, "Manajemen Penelitian", (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hlm. 23.

menggunakan jenis penelitian yang digolongkan menjadi penelitian kualitatif deskriptif yang mana terdapat teknik pengumpulan data dengan sebuah analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif yaitu analisis yang berfungsi untuk mengatur suatu data serta menjelaskan secara rinci sebuah kejadian yang disesuaikan dengan hasil yang didapat dari dokumentasi, observasi, dan wawancara.<sup>8</sup>

## 2. Tempat dan Waktu Penelitian

### a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi yang akan dilakukan penelitian. Penelitian yang dilakukan bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama Jatirejo, Jl. Ds. Jatirejo Km. 1 RT. 03 RW. 06, Jatirejo, Kec. Ampelgading, Kab. Pemalang, Jawa Tengah 52364.

### b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah alokasi waktu yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian dari pengajuan judul, observasi sekolah, penyusunan proposal, seminar proposal, hingga penelitian dilakukan serta penyusunan skripsi dan ujian skripsi. Waktu yang digunakan peneliti mulai dari bulan Maret-November 2023.

## 3. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jelas datanya dibagi ke dalam

---

<sup>8</sup> Lexy J. Moleong, "Metodologi Penelitian Kualitatif", (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 26.

kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto dan statistik.<sup>9</sup> Sedangkan yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subyek dari mana data dapat diperoleh. Apabila menggunakan wawancara dalam mengumpulkan datanya maka sumber datanya disebut informan, yaitu orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan baik secara tertulis maupun lisan. Apabila menggunakan observasi maka sumber datanya menggunakan benda, gerakan, atau suatu proses. Apabila jika menggunakan dokumentasi, maka sumber datanya adalah dokumen atau catatan yang menjadi sumber dari data tersebut.<sup>10</sup> Sumber data dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang dikumpulkan. Maka berdasarkan hal tersebut, sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Sumber Data Primer adalah data yang diperoleh dari sumber data pertama melalui prosedur dan teknik pengambilan data berupa *interview* dan observasi. Dalam penelitian kualitatif, jumlah sumber data atau responden tidak ditentukan sebelumnya, sebab apabila telah diperoleh informasi yang maksimal, maka tujuan menelaah sudah terpenuhi. Oleh karena itu, konsep sampel dalam penelitian kualitatif adalah berkaitan dengan bagaimana memilih responden dan situasi sosial tertentu yang dapat memberikan informasi yang akurat dan terpercaya mengenai fokus yang akan diteliti oleh peneliti. Penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut mengenai aspek perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran Fiqih di MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang. Dengan demikian

---

<sup>9</sup> Moleong, Lexy J., "*Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*", hlm. 121.

<sup>10</sup> Arikunto., "*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*," (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 107.

untuk memperoleh data yang jelas dan sesuai dengan permasalahan penelitian, maka peneliti mendatangi lokasi penelitian dengan memperoleh data dari responden yang meliputi:

- 1) Guru kelas II di MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang.
- 2) Siswa kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang.

b. Sumber Data Sekunder, merupakan data yang diperoleh dari sumber yang tidak langsung, biasanya berupa data dokumentasi dan arsip-arsip penting. Adapun data skunder dalam penelitian ini adalah :

- 1) Buku-buku yang relevan dengan judul penelitian.
- 2) Dokumen-dokumen resmi secara tertulis tentang kondisi objektif di MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang yang memiliki relevansi dengan fokus masalah penelitian. Sumber data tertulis tersebut nantinya akan dieksplorasi dengan teknik dokumentasi dan kajian kepustakaan yang terdiri dari buku-buku, majalah, ilmiah, arsip dan dokumen pribadi. Tempat dan peristiwa, dimana peneliti memperoleh data antara lain meliputi proses pengambilan keputusan, rencana pembelajaran, proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data tentang implementasi media pembelajaran permainan ludo dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

#### a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, waktu dan pelaku.<sup>11</sup> Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi (pengamatan). Teknik observasi digunakan untuk melakukan pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan ludo pada pembelajaran Fiqih sesuai dengan materi. Selain itu untuk melihat respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran permainan ludo tersebut.

Dalam menggunakan observasi sebagai metode penelitian, dituntut memenuhi syarat-syarat tertentu sehingga hasil pengamatan sesuai dengan kenyataan yang menjadi sasaran penelitian. Adapun syarat-syarat tersebut adalah:

- 1) Dengan membandingkan pengamatan peneliti dengan hasil pengamatan lain dalam konteks yang sama.
- 2) Dengan mengulang kembali hasil pengamatan yang pertama kemudian hasilnya dibandingkan.

#### b. Wawancara

Selain melalui observasi secara langsung, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara. Wawancara adalah suatu proses tanya jawab secara lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan

---

<sup>11</sup> Haris Herdiansyah, "Metodologi Penelitian Kualitatif", (Jakarta: Salemba Humanika, 2015), hlm. 133

secara fisik sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu data tertentu.<sup>12</sup> Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang dan siswa kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang tentang penggunaan media pembelajaran permainan ludo pada mata pelajaran Fiqih. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang pengoptimalan penggunaan media pembelajaran permainan ludo serta hasil pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih dengan penggunaan media permainan ludo tersebut.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu metode penelitian ilmiah yang menggunakan dokumen sebagai bahan acuan dalam menguraikan data verbal yaitu tulisan-tulisan, catatan harian, artikel dan sebagainya. Dokumen ini digunakan untuk mengetahui gejala-gejala sosial yang telah lalu. Dokumen yang dimaksud dalam penelitian adalah buku-buku catatan dan dokumen lainnya yang ada di MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang seperti silabus, RPP, dan lembar evaluasi pembelajaran pendidikan Fiqih. Maksud penggunaan pengamatan, wawancara dan dokumentasi ini untuk pengumpulan data dalam penelitian ini agar dapat saling melengkapi, sehingga memperkaya data atau informasi yang diperlukan. Data yang diperoleh agar tepat dan akurat, maka sumber data dan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan permasalahan yang telah ditentukan sebagai berikut:

---

<sup>12</sup> Etta Mamang Sangaji, "Metodologi Penelitian (Pendekatan Praktis dalam Penelitian)", (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2018), hlm 171.

- 1) Data tentang seberapa besar tingkat kuantitas dan kualitas pelaksanaan pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.
- 2) Data tentang seberapa besar peran guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Ampelgading Pemalang.

## 5. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut (Miles dan Huberman, Saldana, 2014) mengatakan bahwa analisis data kualitatif adalah proses penelitian secara sistematis dengan diperolehnya data jenuh. Melalui tahapan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan/verifikasi secara bersamaan.<sup>13</sup>

### a. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Selanjutnya penyajian data sebagai sekumpulan informasi tentang data yang sudah direduksi untuk mengambil penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang digunakan adalah penyajian dalam bentuk naratif yang didukung dengan penyajian-penyajian dalam bentuk tabel, matriks, grafik, dan bagan.

---

<sup>13</sup> Abdul Majid, "Analisis Data Penelitian Kualitatif", (Makassar: Aksara Timur, 2017), hlm. 58.

b. Display data

Setelah data direduksi selanjutnya adalah display data dilakukan dalam bentuk uraian singkat seperti catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menggabungkan informasi yang tersusun, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaliknya melakukan analisis kembali.

c. Verifikasi data

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan secara terus menerus selama berada di lapangan. Pada tahap ini peneliti menarik kesimpulan mengenai seberapa besar pengaruh media pembelajaran permainan ludo dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar Fiqih di kelas II MI NU Jatirejo Kecamatan Ampelgading Kabupaten Pematang Jaya.

## **F. Sistematika Penulisan**

Skripsi kualitatif biasanya terdiri dari tiga bagian, yaitu: bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Berikut adalah susunan sistematis skripsi kualitatif:

### **1. Bagian Awal**

Halaman sampul luar, halaman sampul dalam, halaman surat pernyataan keaslian, nota pembimbing, halaman pengesahan, pedoman transliterasi, halaman persembahan, halaman motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran semua itu disertakan pada bagian pertama skripsi.

## 2. Bagian Inti

Bagian inti skripsi kualitatif terdiri dari lima bab, meliputi: pendahuluan, tinjauan pustaka, data penelitian, analisis data penelitian, kesimpulan dan saran. Dalam penulisan skripsi untuk penelitian kualitatif, dapat dilakukan penyesuaian konteks untuk bab I sampai bab V sesuai dengan penelitian yang telah dilaksanakan

### a. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

Penjelasan untuk bab ini sama dengan penjelasan pada bagian panduan penyusunan proposal skripsi penelitian kualitatif. Kecuali metode penelitian. Metode penelitian pada bab I ini mencakup tentang Jenis Penelitian, Tempat dan Waktu Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data.

### b. BAB II LANDASAN TEORI

Penjelasan untuk bab ini terdiri dari: Deskripsi Teori, Penelitian yang relevan, dan Kerangka Berpikir.

### c. BAB III HASIL PENELITIAN

Penjelasan untuk bab ini peneliti menjelaskan tentang hasil penelitian yang diperoleh, meliputi: Profil Lembaga, Tempat Penelitian, Hasil Penelitian (untuk rumusan masalah ke-1), Hasil Penelitian (untuk rumusan masalah ke-2).

- d. BAB IV (Analisis Hasil Penelitian) Semua data penelitian yang ada harus ditafsirkan oleh peneliti. Pembahasan ini disajikan sebagai tanggapan terhadap topik penelitian yang disarankan. Hasil dari penelitian dapat dibahas dengan dua acara, yaitu: berdasarkan fenomena tertentu atau berdasarkan klasifikasi tematik. Berdasarkan temuan mereka, peneliti harus menjelaskan bagaimana dinamika psikologis berjalan. Analisis hasil penelitian dijabarkan pada tiap sub bab untuk setiap rumusan masalah yang ada. Bab ini berisi: Analisis Hasil Penelitian (untuk rumusan masalah ke-1), Analisis Hasil Penelitian (untuk rumusan masalah ke-2).
- e. BAB V Pada bab V terdapat dua subbab yang dikategorikan terpisah, yaitu kesimpulan dan saran penelitian.
- 1) Kesimpulan sesuai dengan masalah penelitian, peneliti menarik kesimpulan yang pasti dan lugas tentang temuan dalam subbab ini. Isi kesimpulan tidak dapat muncul dari rumusan pertanyaan yang diajukan karena kesimpulan bukanlah ringkasan pembahsan, melainkan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.
  - 2) Saran, peneliti harus mampu memberikan saran operasional berdasarkan hasil penelitian, bahkan dalam bentuk proposal setelah hasil penelitian selesai. Usulan tersebut berupa rekomendasi kepada peneliti berikutnya, pemangku kepentingan penelitian, dan masyarakat luas.

### 3) Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi meliputi daftar pustaka dan lampiran-lampiran.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Implementasi media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo secara umum sudah baik. Secara khusus sudah sesuai dengan fungsi pengelolaannya dengan tahapan awal perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dari uraian dan analisis tentang implementasi media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Implementasi media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo sudah berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan implementasi yaitu, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan dimulai dari merancang RPP dan pemilihan media ajar yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pengimplementasian media pembelajaran permainan ludo memusatkan pada hasil belajar siswa yang di dalamnya terdapat guru yang kompeten, pembelajaran yang interaktif menggunakan media permainan ludo, dan kesesuaian penggunaan media pembelajaran dengan materi. Evaluasi implementasi media pembelajaran permainan ludo di kelas II MI NU Jatirejo yaitu penguasaan materi yang disampaikan pendidik, serta pengimplementasian media pembelajaran permainan ludo pada saat pembelajaran Fiqih berlangsung.
2. Hasil Belajar Fiqih Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ludo di Kelas II MI MI NU Jatirejo Ampelgading Pematang adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa yang semula di bawah KKM

dengan nilai rata-rata 65 meningkat menjadi 80 per anaknya. Hal tersebut diukur dari hasil ulangan harian yang diperoleh peserta didik.

## **B. Saran**

### **1. Bagi Sekolah**

Bagi sekolah diharapkan mampu mengembangkan implementasi media pembelajaran permainan ludo sehingga dapat menjadi contoh sekolah-sekolah lain.

### **2. Bagi Pendidik**

Bagi pendidik diharapkan mampu mempertahankan proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran, selain itu pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lain sehingga ketika proses belajar mengajar pendidik tidak hanya menggunakan media permainan ludo saja tetapi media pembelajaran yang berbeda agar menambah ketertarikan pada peserta didik saat mengikuti proses belajar mengajar.

### **3. Bagi Peserta Didik**

Bagi peserta didik diharapkan mampu memperhatikan penyampaian materi yang diberikan oleh pendidik dengan penuh konsentrasi dan mampu menciptakan lingkungan kelas yang menyenangkan yang aktif dalam berinteraksi dengan pendidik.

## DAFTAR PUSTAKA

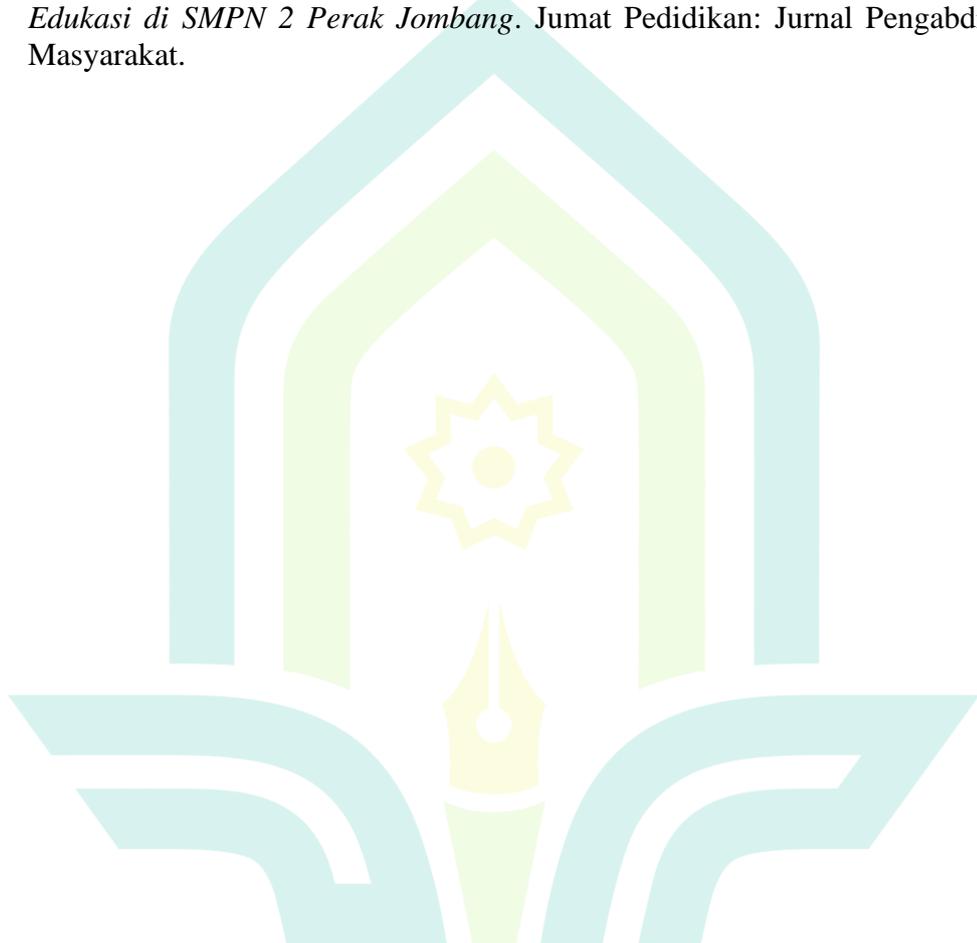
- Ahmadi, Farid., & Ibda, Hamidulloh. (2018). *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Arikunto, Suharsimi. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharimi., & Suhadjono. (2016). *Penelitian Tindak Kelas*. Sinar Grafika Offset. Jakarta: PT Granmedia Pustaka.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar Arsyad. (n.d). *Media Pembelajaran*. Bandung: Pt. Elex Media.
- Bestari, Primarani Dyah. (n.d). Implementasi Algoritma Greedy untuk Penentuan langkah Pion pada Permainan Ludo. Bandung: *Jurnal Imiah Komputer dan Informatika*, Universitas Komputer Indonesia, Teknik Informatika
- Dimiyati., & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, Muhammad. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fiqih, A. (n.d). *Pengertian Ilmu Fiqih dan Usulul Fiqih*. Jakarta: Kencana.
- Gunawan, Heri. (n.d). *Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: CV Alfabeta.
- Hapsari, Merlyana Dwi. (2016) . Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes. Semarang: *Skripsi* Universitas Negri Semarang, Fakultas Bahasa dan Seni, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing.
- Hurit, Robert Uron. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Ibda, Hamidullah. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Ifenta, Dicko. (2017). Implementasi Ruby Game Scripting System pada Game Ludo. Medan: *Skripsi* Universitas Sumatera Utara, Fakutas Ilmu Komputer dan Teknologi, Program Studi Ilmu Komunikasi.

- Komala, Desi. (2020). *Best Practice, Hasil Penelitian Kasus di Sekolah (Apresiasi, pendidikan Inklusi, Hak Kekayaan Inelektua dan Artikel)*. Bandung: Guepedia.
- Kosasih, Engkos. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya.
- Kustandi, Cecep., & Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Margono. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Marlina. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mariya. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. Papua: *MAGISTRA Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Meliyawati. (2022). *Media Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Miller, John., & Seller Wayne. (2019) .*Curriculum, Perspective and Practice*. Jakarta: Kencana
- Moleong, Lexy J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Malang: Literasi Media.
- Ngalimun. (2014). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Nur, Saefudin. (2017). *lmu Fiqih suatu Pengantar Komprehensif kepada Hukum. Tafakur*. Jakarta: Kencana.
- Nurfadhillah, Septy. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak Anggota IKAPI.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengemabangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. Yogyakarta: Rosdakarya.
- Pratiwi, Anggela Reza Widi,. & Nugrahanta, Gregorius Ari. 2020. *Asiknya Bermain dengan Permainan Tradisional untuk Mengasah Hati Nurani Anak*. Yogyakarta: Resitasi Pustaka.
- Rahmadani, Alfauziah. (2023). Model Problem Based Learning Berbasis Media Permainan Monopoli dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmian Pendidikan Citra Bakti*. Jakarta: Media Akademi.

- Rahmawati, Adelia. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh. Aceh: *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Volume 1 Nomor 1 Universitas Syiah Kuala*.
- Ramadani, Ahmad. (2019). Peran Guru Fiqih dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Fiqih Peserta Didik di Madrasah Aliya Negeri 1 Parepare. *Doctoral dissertation IAIN Parepare*.
- Rayanto, Yudi Haridan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Pasuruan: Lembaga Academic dan Research Institute.
- Ruslan., & Rusli Yusuf. (2017). *Perencanaan Pembelajaran PPKn*. Aceh: Syiah Kuala University Press Darussalam.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Pnadamedia Group.
- Santosa, Priya. (2018). *Mahir Pratikum Biologi Penggunaan Alat-alat Sederhana dan Murah untuk Percobaan Biologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Santrock, John W. (2014). *Educational Psychology, 2 Edition, terj. Tri Wibowo B. S, Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Schunk, Dale. H. (2013). *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian dan Aplikasi, Edisi ketiga*. Jakarta: Permata Putri Media.
- Siregar, Eveline. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sitorus, Rindi Dwi Atika. (2022). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament dengan Menggunakan Media Permainan Ludo pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101966 Pertanggunghan*. Edu Global: Jurnal Penelitian Pendidikan.
- Solori, Andi Abdul Rahman., & Hastuti. (2021). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala. *Indonesia language education and literature*.
- Sudjana, Nana. (2018). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukiman. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA.
- Suprpty, R. (2021). *Strategi Pembelajaran di Masa Pademic Covid-19*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suprihatin, Siti. (2015). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 3.1.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanti, L. (2015). Pemberian Motivasi Belajar Kepada Peserta Didik sebagai Bentuk Aplikasi dari Teori-Teori Belajar. *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 10. 2
- Susilo, Muhammad Joko. (2020). *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Suyahman. (2021). *Media Belajar PPKn SD*. Semarang: Lakeisha.
- Switri, Endang. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran*. Malang: Qiara Media.
- Syarifi, Sumantri Mohammad. (2015). *Strategi Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo.
- Ulfah, Andi Yurni Ulfah. (2020). *Pisikologi Pendidikan*. Sulawesi: Aksara Timur.
- Unengan, Ichvita Rachma. (2020). Implementasi Model Kooperatif TGT dengan Media Ludo Math untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa. Jakarta: *jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*.
- Wahyuningsih, Endang Sri. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Kreatifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Warliah, Wiwin. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*. Malang: Duta Media Publishing.
- Wena, Made. (2017). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widayanti, Febi Dwi. (2013). *Pentingnya Mengetahui Gaya Belajar Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran di dalam Kelas*. *Erudio Journal of Educational Innovation* 2.1. Jakarat: CV. Alfabeta.

- Wondal, Rosita. (2020). Peran Permainan Ludo dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud* 2.2.
- Wurarah, Masje. (2021). *Implikasi Prior Knowledge, Persepsi Siswa pada Kemampuan Guru dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Biologi: Studi Kasus pada Siswa SMA Negeri di Kota Manado*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Zakiyaturrosyidah., & Canggih Nailil Maghfiroh. (2021). *Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Agama Islam Melalui Permainan Ludo Edukasi di SMPN 2 Perak Jombang*. Jumat Pedidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. Identitas Diri

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Wahyuningsih

Tempat Tanggal Lahir : Pemalang, 18 September 2000

Agama : Islam

Alamat : Desa Padek RT 13 RW 04 Kec. Ulujami Kab. Pemalang

### II. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Masrur

Nama Ibu : Herowati

Agama : Islam

Alamat : Desa Padek RT 13 RW 04 Kec. Ulujami Kab. Pemalang

### III. Riwayat Pendidikan Peneliti

SD Negeri 01 Padek (Lulus Tahun 2013)

MTs. Walisongo Ulujami (Lulus Tahun 2016)

SMAS Takhassus Wonosobo (Lulus Tahun 2019)

SI PGMI UIN Pekalongan (Masuk Tahun 2019)

Demikian daftar riwayat hidup penulis buat dengan sebenar-benarnya.

Yang Menyatakan,



**Sri Wahyuningsih**

**Nim 23191999**