

**Pengembangan Media Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan  
Kelas 3 MIS Sindangraja**

Agit Darojatil Izzaty

Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya

2021

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini dilatarbelakangi oleh adanya potensi dan masalah, Potensi dari permainan ludo dalam pembelajaran yaitu dapat memudahkan siswa memahami operasi pengurangan dengan cepat dan menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga siswa mudah dalam menerima pelajaran. Sedangkan pada masalahnya yaitu siswa kurang memahami operasi pengurangan sehingga harus menjelaskan materi tersebut secara berulang-ulang, hal ini dikarenakan tidak ada rangsangan untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata 70, dan nilai KKM pada mata pelajaran tersebut 75. Sehingga dapat disimpulkan nilai rata-rata tersebut kurang dari nilai KKM. Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran berlandaskan potensi dan masalah tersebut. Sehingga dibuatlah media permainan ludo pada operasi pengurangan kelas 3 MIS Sindangraja. Penelitian ini termasuk ke dalam jenis dan desain penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) model Borg and Gall dilakukan di Sekolah MIS Sindangraja dengan jumlah 16 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes pretest dan posttest. hasil uji paired sampel T-Test berbantuan SPSS menunjukkan bahwa T-Hitung adalah 3.596 dengan df 15, sehingga menunjukkan T-Tabel 2,131 dengan taraf signifikan 0,05 maka T-Hitung > T-Tabel atau  $3,596 > 2,131$ . Maka, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media permainan ludo pada operasi pengurangan di MIS Sindangraja. Dilihat dari hasil rata-rata nilai posttest 85 sudah berada diatas nilai Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika yaitu sebesar 75. Sehingga media permainan ludo dapat dikatakan layak dan efektif untuk digunakan pada mata pelajaran operasi pengurangan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Permainan Ludo dan Operasi Pengurangan.