

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1 Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo**

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didik (Robert & Brown, 2004). Media pembelajaran adalah alat yang membantu guru dalam pembelajaran agar peserta didik lebih jelas dan memahami konsep materi yang dipelajari (Hanannika & Sukartono, 2022), sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan memperoleh hasil belajar yang baik (Mustika, 2019). Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh guru agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

Macam macam media diantaranya media visual, media audio dan audio visual. Contoh media visual diantaranya foto, *flash card*, dan gambar. Contoh Media audio seperti radio dan telepon. Contoh media audio visual yaitu film dan tv (Fajar, 2020). Manfaat Media Pembelajaran bagi guru dan peserta didik yaitu proses pembelajaran menjadi menarik dan jelas, pembelajaran menjadi lebih interaktif, meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dan memperlancar komunikasi guru dengan peserta didik (Robert & Brown, 2004). Masih banyak manfaat lain yang kita dapatkan dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana meningkatkan kualitas pendidikan. Namun kenyataannya pendidikan di Indonesia masih tertinggal dibandingkan dengan negara-negara maju yang lain. Beragam cara sudah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Salah satunya yaitu dengan pembelajaran yang menggunakan media permainan yang menarik (Wulandari et al., 2023).

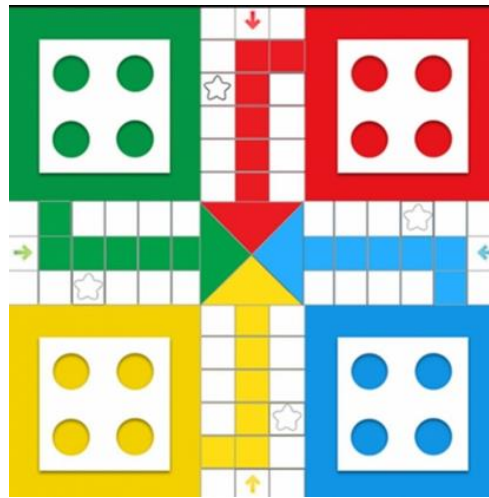
Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara langsung, atau kegiatan yang dilakukan dengan interaksi baik itu bersama orang lain maupun benda-benda di sekitarnya dan dilakukan dengan senang hati (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021). Menurut Piaget, bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak dan kegiatan tersebut akan diulang-ulang. Bermain

merupakan sarana kegiatan dan bermain merupakan sarana sosialisasi yang diharapkan dapat memberikan kesempatan anak menemukan, bereksplorasi, berkreasi, mengekspresikan perasaan dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Cendana & Suryana, 2021).

Jenis jenis permainan (Wijayanti, 2018) yaitu

- a. permainan sensorimotor, yaitu kegiatan dimana anak bermain menggunakan seluruh panca indera yang mereka punya.
- b. permainan praktis, yaitu kegiatan bermain yang menggunakan pengulangan tingkah laku yang baru saja anak pelajari
- c. permainan pura-pura, yaitu terjadi ketika anak menirukan tokoh lain, permainan ini jug biasa disebut bermain peran
- d. permainan sosial, yaitu permainan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.
- e. permainan fungsional, yaitu permainan di mana anak mengulang –ulang kegiatan sederhana dan menemukan kesenangan dalam bermain dengan lingkungannya.
- f. permainan konstruktif, yaitu kegiatan bermain dimana anak anak dapat membentuk sesuatu, menciptakan bangunan dengan alat yang di sediakan
- g. Game, yaitu kegiatan-kegiatan yang dilakukan dengan tujuan bersenang senang yang melibatkan aturan dan seringkali bersifat perlombaan.

Permainan di bagi menjadi dua yaitu permainan tradisional dan permainan Modern (Zulki & Jannah, 2022). Permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun dan mempunyai nilai yang positif (Afrianti et al., 2018)



**Gambar 2. 1. Papan Permainan Ludo**

Cara bermain ludo: Permainan ini harus dimainkan oleh dua hingga empat orang, dan mereka harus membuat strategi untuk berlomba memindahkan empat pion dengan dadu. Pemain yang semua bidaknya paling cepat dipindahkan ke tujuan adalah pemenang. Pemain juga dapat memainkan game melawan teman, komputer, atau bahkan pemain dari seluruh dunia. Saat permainan dimulai, empat pion ludo diatur pada "rumah", masing-masing berwarna sesuai dengan sudut papan. Setiap pemain harus mendapatkan hasil kocokan dadu dengan angka yang sama angka "6" untuk mengeluarkan pion ludo dari rumah. Siapa yang pertama meletakkan seluruh pion ludo ke titik akhir adalah pemenang.

## **2.2 Konsep diri**

Konsep diri adalah gambaran tentang aspek aspek kepribadian seseorang berdasarkan pendapat, persepsi, pikiran, perasaan, dan keyakinan tentang dirinya sendiri. konsep diri bukanlah bawaan dari orang itu sendiri melainkan dari pengalaman dan lingkungannya (Dewi, 2021). Konsep diri merupakan penilaian seseorang tentang dirinya sendiri baik dari fisik, psikis, moral, dan sosialnya (Sari et al., 2020). Konsep diri disebut juga sebagai kumpulan informasi yang berbeda yang dipegang oleh seseorang tentang dirinya sendiri (Helmi, 1999). Aspek aspek konsep diri menurut Berzonsky (Nurhaini, 2018) diantaranya : a) aspek fisik yaitu penilaian seseorang tentang semua yang dimilikinya: b) aspek psikis yaitu yang berkaitan dengan pikiran, perasaan dan sikap seseorang terhadap

dirinya sendiri: c) aspek moral yaitu berkaitan dengan nilai dan arah bagi kehidupan seseorang: d) aspek sosial yaitu meliputi bagaimana peranan sosial yang dimainkan oleh individu dan sejauh mana penilaian terhadap kerjanya.

Terdapat dua tingkatan konsep diri, diantaranya 1) konsep diri positif dimana seseorang mengembangkan rasa percaya diri, menghargai diri sendiri, dan menjadi pribadi yang baik di lingkungannya: 2) konsep diri negatif yaitu seseorang yang merasa ragu dan kurang mampu terhadap dirinya sendiri (Mz, 2018). Dapat disimpulkan proses terbentuknya konsep diri juga dapat dipengaruhi oleh orang lain yang ada di dalam proses interaksi di lingkungan sekitarnya.

Faktor- faktor yang memengaruhi konsep diri yaitu 1) keadaan fisik, seseorang yang memiliki tubuh yang cacat akan memiliki kelemahan seperti minder dan malu: 2) kondisi keluarga, keluarga merupakan tempat pertama pembentukan konsep diri, kondisi keluarga yang baik ditandai sikap positif dari keluarganya: 3) reaksi Orang lain terhadap Individu: 4) tuntutan orang tua terhadap anak: 5) jenis kelamin, Ras, dan Status ekonomi: 6) keberhasilan dan kegagalan: 7) orang-orang yang dekat dengan individu (Asri & Sunarto, 2020).

Coulhoun dan Acocella (Hendrianti & Dewinda, 2019) menjelaskan konsep diri dibagi menjadi 3 dimensi diantaranya dimensi pengetahuan, dimensi penghargaan, dan dimensi penilaian .

- a. Dimensi pengetahuan adalah seseorang yang mengetahui tentang dirinya sendiri. Dalam diri terdapat daftar julukan yang menggambarkan kita mengenai usia, jenis kelamin, suku, pekerjaan dan sebagainya.
- b. Dimensi penghargaan, seseorang yang memiliki pandangan untuk di masa yang akan datang dirinya ingin menjadi apa, dimana seseorang mempunyai harapan untuk masa depannya.
- c. Dimensi Penilaian, seseorang dapat menilai dan mengukur bagaimana dirinya setiap hari untuk standar dan harapan bagi dirinya

### **2.3 Penguasaan Konsep**

Penguasaan konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep setelah kegiatan pembelajaran. Penguasaan konsep dapat dipahami sebagai

kemampuan siswa memahami makna, baik teori maupun aplikasinya di kehidupan sehari-hari (Perdana & Suswandari, 2021). Penguasaan konsep merupakan kemampuan yang tidak hanya memahami, tetapi juga mampu menerapkan konsep-konsep yang disampaikan dalam pemecahan masalah, termasuk menyarankan untuk mengenal dan mencari konsep-konsep baru (Nurita et al., 2022).

Definisi penguasaan konsep lebih banyak diperkenalkan secara luas oleh Bloom, yaitu kemampuan memahami konsep seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya (Rodiyana, 2018). Dapat disimpulkan penguasaan konsep adalah kemampuan siswa dalam memahami makna pembelajaran serta mengaplikasikannya di kehidupan sehari-harinya. Indikator penguasaan konsep yaitu seseorang bisa dikatakan menguasai suatu konsep jika orang tersebut benar-benar memahami konsep tersebut apa yang dia pelajari sehingga dia bisa menjelaskan dengan kata-katanya sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi tanpa mengubah makna yang telah ada di dalamnya (L. S. Astuti, 2017).

**Tabel 2. 1. Dimensi Pengetahuan dan Ranah Kognitif (Bloom)**

<b>Dimensi Pengetahuan</b>	<b>Ranah Kognitif</b>
A. Pengetahuan faktual	1. Mengingat
1. Pengetahuan tentang terminologi	1.1 Mengenal
2. Pengetahuan tentang bagian khusus dan unsur- unsur	1.2 Mengingat
B. Pengerahuan Konseptual	2. Memahami
1. Pengetahuan klasifikasi dan kategori	2.1 Menafsirkan
2. Pengetahuan teori, model, dan struktur	2.2 Memberi contoh
	2.3 Mengklasifikasikan
	2.4 Meringkas
	2.5 Menarik inferensi
	2.6 Membandingkan

<b>Dimensi Pengetahuan</b>	<b>Ranah Kognitif</b>
	2.7 Menjelaskan
C. Pengetahuan prosedural <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan tentang keahlian yang berhubungan dengan suatu bidang tertentu dan pengetahuan tentang algoritma</li> <li>2. Pengetahuan tentang teknik dan metode spesifik suatu objek</li> <li>3. Pengetahuan tentang kriteria penggunaan suatu prosedur</li> </ol>	3. Mengaplikasikan <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1 Menjalankan</li> <li>3.2 Mengimplementasikan</li> </ol>
D. Pengetahuan metakognitif <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pengetahuan strategi</li> <li>2) Pengetahuan tentang tugas kognitif</li> <li>3) Pengetahuan tentang diri sendiri</li> </ol>	4. Menganalisis <ol style="list-style-type: none"> <li>4.1 Menguraikan</li> <li>4.2 Mengorganisir</li> <li>4.3 Menemukan makna tersirat</li> </ol>
	5. Mengevaluasi <ol style="list-style-type: none"> <li>5.1 Memeriksa</li> <li>5.2 Mengkritik</li> </ol>
	6. Membuat <ol style="list-style-type: none"> <li>6.1 Membuat</li> <li>6.2 Merencanakan</li> <li>6.3 Memproduksi</li> </ol>

## 2.4 Tinjauan Materi

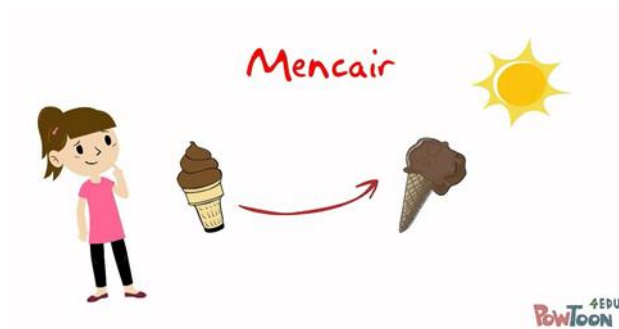
<b>Kompetensi Awal</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengenali materi dan karakteristiknya.</li> <li>2. Mempelajari karakteristik wujud zat/materi.</li> <li>3. Mempelajari bagaimana perubahan wujud zat terjadi</li> </ol>
<b>Capaian Pembelajaran</b>

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin</li> </ol>
<b>Tujuan Pembelajaran</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat mengenali wujud zat/materi dengan tepat.</li> <li>2. Peserta didik dapat mendeskripsikan karakteristik wujud zat padat, cair dan gas dengan benar.</li> <li>3. Peserta didik dapat mengidentifikasi apakah suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari merupakan zat padat, cair atau gas dengan benar.</li> <li>4. Peserta didik mampu mengidentifikasi perubahan wujud benda yang terjadi dengan tepat.</li> <li>5. Peserta didik mampu menjelaskan perubahan wujud benda yang terjadi dengan tepat.</li> </ol>

### **2.5 Materi perubahan wujud benda**

1. Perubahan wujud benda adalah salah satu bentuk terjadinya gejala perubahan pada suatu benda menjadi berbeda wujud dari sebelumnya, baik ukuran, bentuk, warna, dan aroma atau baunya yang berubah.
2. Pada kondisi tertentu suatu zat benda yakni padat, cair, dan gas mengalami perubahan wujud karena zat benda tersebut dalam kondisi tertentu yang dipengaruhi oleh panas, suhu, kelembapan, dan sebagainya.
3. Karakteristik sifat wujud benda
  - a) Benda padat mempunyai sifat
    - i. Dapat dipindahkan / dipegang tanpa mengubah bentuk asli.

- ii. Dapat diubah dengan perlakuan : diberi tekanan, digunting, di lipat disobek dsb.
  - iii. Volumanya tetap, bentuk tetap. Contoh: pensil, buku, tas, meja dan lain-lain.
- b) Benda cair mempunyai sifat
- i. Bentuknya dapat berubah mengikuti wadahnya.
  - ii. Mengalir dari tempat lebih tinggi ke tempat lebih rendah.
  - iii. Merambat melalui serat-serat.
  - iv. Volume tetap.
  - v. Menempati ruang.
  - vi. Mengalir ke tempat yang lebih rendah.  
Contoh: air, minyak tanah, bensin dan lain-lain.
- c) Benda gas mempunyai sifat:
- i. Dapat dirasakan tetapi tidak dapat dipegang
  - ii. Jika dipindahkan, bentuknya menyerupai wadahnya
  - iii. Volume dan bentuk berubah-ubah.
  - iv. Menekan ke segala arah  
Contoh: uap air, uap minyak wangi, uap bensin dan lain-lain
- d) Macam-macam Perubahan Wujud Benda
- i. Mencair  
Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi benda cair. Agar dapat terjadi perubahan wujud mencair maka memerlukan panas atau kalor yang mempengaruhi zat benda tersebut. perubahan wujud ini juga biasa kita kenal dengan istilah meleleh. Contohnya es krim yang di biarkan di bawah matahari.



**Gambar 2. 2. Perubahan Wujud Benda 1**

ii. Membeku

Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi benda padat. Perubahan wujud membeku bisa dibalik kebalikan dari mencair. Itu artinya proses perubahan wujud dengan membeku akan melepaskan panas pada suhu yang dingin, berkebalikan dari mencair. Grameds pasti pernah membekukan air di freezer menjadi es batu atau membekukan bahan cair lainnya



**Gambar 2. 3. Perubahan Wujud Benda 2**

iii. Menguap

Menguap adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi zat gas. Menguap adalah perubahan wujud yang memerlukan kalor atau pemanasan. Perubahan tersebut tidak hanya terjadi pada zat cair saja, namun juga bisa terjadi di dalam tubuh manusia. Contohnya saat

berkeringat, maka keringat akan menguap dan mendingin dari tubuh kita. Yang paling sering kita lihat adalah ketika merebus air maka saat mendidih akan mengeluarkan uap



**Gambar 2. 4. Perubahan Wujud Benda 3**

iv. Mengembun

Mengembun adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi benda cair. Pengembunan terjadi pada gas di udara yang dingin atau suhu rendah menjadi butiran-butiran air. Perubahan wujud ini termasuk dalam proses yang melepaskan kalor karena membutuhkan suhu yang rendah. Lihat embun pada daun-daun rumput di pagi hari atau gelas kaca yang mengembun karena berisi air dingin atau es batu.



**Gambar 2. 5. Perubahan Wujud Benda 4**

v. Menyublim

Menyublim adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi material gas. Proses perubahan wujud dengan menyublim membutuhkan kalor atau energi panas agar benda padat tersebut bisa berubah menjadi molekul gas di udara. Misalnya jika meletakkan kapur barus atau kamper di suatu ruangan maka lama kelamaan akan habis benda padat itu karena menyublim ke udara



**Gambar 2. 6. Perubahan Wujud Benda 5**

vi. Mengkristal

Mengkristal adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada material gas menjadi material yang lebih padat. Proses perubahan wujud ini terjadi karena adanya pelepasan energi panas atau kalor pada suhu yang lebih rendah dari benda. Perubahan ini bisa amati pada botol madu yang mulai muncul kristalisasi gula lama- kelamaan.



**Gambar 2. 7. Perubahan Wujud Benda 6**