



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MISODO (MISTERI SOAL LUDO) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH

Tolak Ready

STKIP PGRI SUMENEP

Agus Kurnaidi

STKIP PGRI SUMENEP

Yetti Hidayatillah

STKIP PGRI SUMENEP

Alamat: Jalan Trunojoyo, Gedugan Barat, Kec. Batuan, Kab. Sumenep, Jawa Timur

Korespondensi peneliti: kangsantuy046@gmail.com

***Abstrak.** In this report there are several details or points to be able to provide a detailed explanation. The first explanation is about a main problem regarding the course of learning in educational institutions that we have researched, one of which is the course of learning that is the same (monotonous). The second step is the steps we use to achieve research, one of which is implementing the concepts in our observations in creating or creating a learning Media called (MISODO). The research method that the author uses is a quantitative method. Regarding the essence that becomes the description of the author's explanation, namely; implementation, name of learning media, problems (monotonous), and solutions to these.*

***Keywords:** Implementation; Misodo Learning Media; Interest to learn*

Abstrak. Dalam laporan ini beberapa rincian atau poin – poin untuk bisa memberikan penjelasan yang secara rinci. Yang dimana penjelasan yang pertama yaitu mengenai suatu pokok permasalahan mengenai jalannya pembelajaran di dalam lembaga pendidikan yang sudah Peneliti teliti , dalah satunya adalah jalannya pembelajaran yang itu – itu aja (monoton). Yang kedua langkah – langkah yang dipakai oleh Peneliti untuk mencapai suatu penelitian, salah satunya dengan mengimplementasikan konsep dalam observasi Peneliti dalam membuat atau menciptakan Media pembelajaranyang bernama (MISODO). Metode penelitian yang gunakan adalah metode kuantitatif.terkait inti sari yang menjadi uraian terhadap penjelasan peneliti yaitu ; implementasi, nama media pembelajaran, permasalahan (monoton), serta solusi hal tersebut.

Kata kunci: Implementasi; Media Pembelajaran Misodo; Minat Belajar

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu konsep untuk memberikan Media pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif terhadap peserta didik untuk lebih meningkatkan semangat dan menjadi nilai eksistensi ke efesienan dalam pengembangan kurikulum. Dalam Media pembelajaran mencakup strategi (cara yang akan Peneliti lakukan sebelum turun atau meng ipmlementasikan Media MISUDO yang Peneliti ciptakan). Metode dan teknik yang Peneliti pakai yaitu membentuk diskusi kelompok dan menyesuaikan konsep dari Media pembelajaran yang telah Peneliti buat Dalam Media ini Peneliti menciptakan suatu Media pembelajaran dengan konsep yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik guna meningkatkan proses

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MISODO (MISTERI SOAL LUDO) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH

keaktifan baik dari segi akademik dan juga praktek. Adapun masalah yang salah satunya Peneliti temui kemaren itu pembelajaran yang sebelumnya masih belum ada metode pembelajaran dengan Media yang seperti Peneliti implementasikan kemarin, sehingga dalam pembelajaran tersebut sangat monoton terhadap guru dan juga peserta didik yang merasakan kebosanan. Oleh sebab itu sebagai pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang semestinya. Salah satu dengan menyikapi hal tersebut pendidik harus dituntut untuk melakukan praktek dan juga membenaan pembelajaran dikelas dengan Media yang sudah dibuatnya.

Dalam praktik pelaksanaan metode pembelajaran yang selajju berpusat terhadap pendidik untuk mengurangi kesan guru patut peneliti perhatikan. Yang 1). Pada saat Persiapan, sebelum pembelajaran dimulai perlu dikondisikan pada guru untuk, A). enciptakan lingkungan pembelajaran yang nyaman, yang tidak ada kesan mengungkung peserta didik. B). mempersiapkan peluang untuk berlangsungnya pembelajaran aktif, pendidik tidak terkesan terdominasi. C) akomodasikan adanya gay belajar yang berbeda-beda. 2). Pada saat berlangsungnya pembelajaran, perlu dilakukan oleh peserta didik untuk berupaya. A). Selalu berinteraksi dengan para pederta didik B). Menunjukkan minat yang besar kepada subjek pembelajaran C). Menyampaikan kepada peserta didik secara jelas apa tujuan pembelajaran, pokok pembahasan, apa yang akan dibahas, dan apa kaitannya dengan seluruh materi bidang studi D). Menunjukkan penghargaan kepada, minat yang besar kepada, semua gagasan dan pertanyaan peserta didik. 3. Pada akhir pembelajaran jangan lupa melakukan refleksi. Berdasarkan pengamatan kepala sekolah di lembaga MI Nurul Muchlishin dia mengatakan “ kegiatan pembelajaran di sekolah tersebut peserta didik lebih banyak diam dan pastinya hal tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang lebih banyak terhadap Media ceramah dan tidak adanya Media yang lebih ber efektivitas seperti apa yang Peneliti buat.”

Berdasarkan dari uraian di atas, maka rumusan masalah yang timbul yakni, a). Apakah yang dimaksud dengan Media Pembelajaran Misodo; b) Bagaimana Implementasi Media Pembelajaran *Misodo* dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik MI Nurul Muchlisin Pakondang Rubaru?; dan c) Apa Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Misodo?

KAJIAN TEORI

Pengertian Implementasi

Implementasi merujuk pada proses menerapkan atau menjalankan suatu rencana, kebijakan, atau ide menjadi tindakan yang konkret atau nyata. Dalam konteks pembelajaran, implementasi sering kali berkaitan dengan menerapkan suatu Media, metode, atau strategi pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran. Ini melibatkan langkah-langkah konkret seperti perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi untuk memastikan bahwa konsep atau prinsip yang diinginkan dari Media atau strategi pembelajaran tersebut diaplikasikan dengan efektif di dalam kelas atau lingkungan pembelajaran lainnya. Sedangkan menurut Agustino dalam jurnal UIN Kasim (2008-29) “implementasi merupakan suatu proses yang dinamis, dimana pelaksanaan kebijakan melakukan suatu aktivitas atau kegiatan, sehingga pada akhirnya akan mendapatkan suatu hasil yang sesuai dengan tujuan atau sasaran itu sendiri”

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mengacu pada kerangka atau metode yang digunakan untuk menyusun pengalaman belajar peserta didik dalam suatu lingkungan pendidikan. Media-Media ini mencakup strategi instruksional, pendekatan pembelajaran, dan teknik yang digunakan oleh guru atau fasilitator untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Sedangkan menurut Gelach dan Ely (1971;45) dalam jurnal Al-miskawaih Mei tahun 2020. Mengatakan bahwa media apabila memahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan ataupun sikap.

Pengertian Media Misteri Soal Ludo (Misodo)

Misteri soal ludo merupakan suatu judul dari Media pembelajaran yang Peneliti Buat serta memiliki ke unikan tersendiri baik dari segi praktek maupun konsep. Dan mengapa Media yang Peneliti buat memiliki nama MISODO karena dari ke kreatifannya seperti dari beberapa kelompok diberi ke unikan untuk mengambil soal secara random sehingga memberi motivasi agar lebih semangat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Sebelum Peneliti melakukan praktek pembelajaran di dalam kelas lembaga kependidikan sekolah MI Nurul Muchlishin, Peneliti melakukan wawancara untuk mengetahui masalah yang terjadi di dalam pembelajaran di sekolah tersebut, yaitu kurangnya kekreatifan dalam melakukan jalannya pembelajaran sehingga tidak sesuai dengan kebutuhan mengenai kurikulum merdeka menuju nasional ini. Kemudian setelah melakukan wawancara dan izin dari pihak kepala sekolah, Peneliti langsung melakukan praktek dengan menggunakan Media pembelajaran yang Peneliti buat tersebut, seperti yang menjadi harapan Peneliti, pembelajaran yang Peneliti coba terapkan berjasa dengan apa yang diharapkan. Selain memperoleh materi, peserta didik juga mendapatkan sensasi dari peneliti karna Media pembelajaran tercipta secara kreatif dan hal itu sangat berefektivitas kepada suatu pendidikan serta merupakan sesuatu yang bersifat urgensi untuk calon atau seorang pendidik mengetahui dan juga mengimplementasikannya. Metode penelitian berisi spesifikasi penelitian, jenis penelitian, metode pendekatan, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian ditulis secara deskriptif dan dibuat dalam 1 alinea.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang peneliti lakukan ada beberapa masalah yang harus dijawab atau memberikan sebuah solusi bagaimana belajarnya peserta didik dengan suasana yang membosankan menjadi lebih ada progress baik dalam akademik maupun non akademik. Artinya peneliti sama-sama menyeimbangkan untuk mengembangkan nilai dan karakter peserta didik sesuai dengan usia bahwasannya Ketika masih dijenjang sekolah dasar atau setingkat harus ada media pembelajaran yang kreatif dan pastinya menyenangkan guna membuat rasa semangat belajar itu tumbuh. Hal ini bersifat urgensi atau penting sebagaimana peneliti menyarankan alangkah baiknya media pembelajaran tersebut harus diterapkan didalam Lembaga Pendidikan. Mengenai kurikulum yang saat ini berjalan yaitu kurikulum merdeka, sangat dibutuhkan cikal bakal akan peserta didik untuk lebih berkembang di era globalisasi ini.

Media pembelajaran Misteri Soal Ludo

Media pembelajaran misodo merupakan sebuah media yang berbasis diskusi dan juga mengacu kepada keaktifan yang itu melatih daya pikir atau daya tangkap peserta didik dengan keunikannya yang mengambil soal secara random sehingga tidak bisa di plagiasi oleh peserta didik. Media ini menjadi sebuah perubahan dari model pembelajaran monoton menjadi lebih kreatif dan menumbuhkan rasa semangat peserta didik, dikarenakan pendidik di sekolah MI Nurul Muchlishin ini sebelumnya belum menggunakan alat media pembelajaran sehingga

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MISODO (MISTERI SOAL LUDO) DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH

menyebabkan suatu kebosanan dan juga bisa sampai ngantuk dari sinilah peneliti memberikan masukan terhadap sekolah ini supaya menjadi pembelajaran yang lebih aktif dan pendidik pun mendapatkan motivasi terhadap gambaran yang telah dilihat dari implementasi orang lain maupun secara offline maupun secara online.

Implementasi media pembelajaran misteri soal ludo

Terkait dari penjelasan implementasi menurut Agustino yang sudah yang sudah dipaparkan pada bagian poin A dikajian teori bahwasannya adanya suatu penelitian, pemngumpulan data, serta pendekatan dan lain-lain. Hal ini sudah cukup peneliti lakukan sebagaimana salahsatunya melakukan sebuah wawancara unruk mengetahui permasalahan dan apa yang perlu ditingkatkan. Implepentasi dari media yang dibuat oleh peneliti tentunya dalam implementasi ini tentu menggunakan sebuah Langkah- Langkah yaitu; peserta didik membentuk menjadi 4 kelompok dalam satu kelas, akan tetapi sebelum itu peserta didik di instruksikan menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila secara bersamaan, peserta didik disaarankan untuk ada perwakilan untuk mengambiuil soal yang di acak secara random, soal dibaca secara Bersama-sama dan siapa yang cepat dan tentunya tepat dalam menjawab soal akan mendapatkan 2 langkah dalam game ludo tersebut untuk mencapai finish dan Seterusnya. Dan bagi kelompok yang mencapai garis finish terlebih dahulu maka kelompok tersebutlah yang menjadi pemenang dan tentunya menjadikan apresiasi terhadap mereka yang sudah berhasil menumbuhkan rasa semangat dan minat belajar. Tentunya hal ini menjadi kebanggaan karena dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengetahui bahwa sebelumnya masih belum menggunakan media pembelajaran sehingga membuat peserta didik menjadi sangat monoton.

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran misteri soal ludo

1. Kelebihan media pembelajaran misteri soal ludo;
 - a). Peneliti melihat peserta didik lebih aktif Ketika menggunakan media pembelajaran yang peneliti terapkan,
 - b). Peserta didik ada sebuah kebebasan dan keaktifan yang seimbang
 - c). Peserta didik mendapatkan hal baru daripada menggunakan pembelajaran yang sebelumnya.
2. Kekurangan media pembelajaran misteri soal ludo
 - a). Peserta didik masih terlalu ber;ebihan dalam ikut serta pembelajaran soal ludo.
 - b). Media misteri soal ludo yang peneliti buat masih belum maksimal.
 - c). Peserta didik masih kaku dalam berpartisipasi dalam media pembelajaran misteri soal ludo.

KESIMPULAN

Misteri soal ludo ini merupakan media yang di memiliki keunikan yang dapat menarik atensi peserta didik dalam hal kesemangatan maupun minat belajar peserta didik dalam rang mendengarkan dan mengikuti pembelajaran melalui penyampaian materi yang di sampaikan oleh pendidik. Media ini berfungsi sebagai jalur tempuh untuk melatih daya tangkap dan juga menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menambah rasa semangat maupun minat belajar peserta didik. Implementasi media pembelajaran misodo mengacu kepada keaktifan dan gaya belajar peserta didik salah satunya ada sebuah jawaban yang mereka tangkap dengan durasi yang cepat, yang kedua adanya suatu keinginan yang kuat dari peserta didik utuk bisa mencetak banyak poin terhadap spesifikasi yang menjadi system pda media ini, salah satunya

kekompakan dan jawaban yang tepat demi mencapai keunggulan dari kelompok lain. Hal tersebut guna memberikan sensasi atau hal baru dalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan dari media pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan daya tangkap peserta didik terkait materi yang di sampaikan dan juga membantu peserta didik dalam melatih kefokusannya dalam menangkap materi yang di sampaikan oleh pendidik. Sedangkan kekurangan dari media ini adalah peserta didik masih terlalu kaku dalam berpartisipasi melalui media misteri soal ludo karena dari dulu peserta didik kelas IV MI Nurul Muchlisin memang tidak pernah memakai media pembelajaran. Adapun solusi untuk pendidik ataupun calon pendidik yang saat ini kurang maksimal dalam mengajar, diharapkan harus bisa mengimplementasikan empat kompetensi guru, menciptakan media pembelajaran agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan dinamis, memberikan motivasi terhadap peserta didik agar lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanri, D.D.(2018).Meningkatkan kemampuan kognitif dengan permainanLudo.Jurnal on early childhood, 52-5
- Aini, K., AR, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1).
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- AR, M. M. (2017). Implementasi pendidikan multikultural melalui pendekatan nilai luhur budaya dan pancasila untuk membangun karakter mahasiswa dalam meghadapi arus globalisasi. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(2), 89-101.
- AR, M. M., Asmoni, A., & Aini, K. (2024). The Relationship of the 5th Batch Campus Teaching Program to Literacy and Numeracy Skills in Elementary Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2).
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).
- Astuti, Y. P. (2023). The Effect of the Cooperative Model With the Assistance of LKS on Class III Students' Learning at SDN Bumianyar II. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(2), 399-414.
- Astuti, Y. P., & Armadi, A. (2024). MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERKOMUNIKASI INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL MELALUI PROGRAM ESKUL PUBLIC SPEAKING DI SDIT AL-WATHONIYAH. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6590-6602.
- Astuti, Y. P., & Jamilah, J. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning dengan Teknik Two Stay Two Stray dalam Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 8-8.

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MISODO (MISTERI SOAL LUDO) DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MADRASAH IBTIDAIYAH**

- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140-5149.
- Asmoni, A., & Hodairiyah, H. (2022, November). IMPROVING TEACHER ABILITY IN CLASSROOM MANAGEMENT POST COVID-19 PANDEMIC AT INTEGRATED ISLAMIC ELEMENTARY SCHOOL, PANGARANGAN SUMENEP. In *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science* (Vol. 1, No. 1, pp. 1-6).
- Asmoni, A., & Kuswandi, I. (2021). College Survive Strategy Through Risk Management. *Praniti Wiranegara (Journal on Research Innovation and Development in Higher Education)*, 1(1), 01-09.
- CHOLI, A. (2023). Buku Ajar Problematika Bimbingan dan Konseling.
- Damayanti, N. P. U. I., AR, M. M., & Aini, K. (2024). KETERKAITAN PEMBELAJARAN RAGAM GEOGRAFIS DAERAH DENGAN DIAGRAM VENN DAN BILANGAN BULAT. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 102-109.
- Hardiansyah, F., AR, M. M., Hidayatillah, Y., & Astutik, C. (2023). UTILIZATION OF ECO-LITERACY IN SCIENCE LEARNING AS A TEACHING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1384-1396.
- Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2022). Pelatihan Membuat dan Menggunakan Alat Peraga Game Eleven Pieces Multiplication (GEPION) untuk Memudahkan Menghitung Perkalian pada Guru di Sekolah Dasar. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 162-174.
- Hardiansyah, F., Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles in Solving Science Problems in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Hidayatillah, Y., AR, M. M., Astuti, Y. P., & Kumala, R. S. D. (2023). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pencegahan Stunting Desa Aenganyar Kecamatan Giligenting Kabupaten Sumenep. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(05), 1195-1201.
- Hidayatillah, Y., Wahdian, A., & Misbahudholam, M. (2022). Peran Sekolah melalui Kegiatan Pembiasaan Terintegrasi Pembelajaran IPS untuk Membangun Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(4), 1422-1433.
- Irianto, Yoyon Bahtiar. Kebijakan Pembaruan Pendidikan: Konsep, Teori dan Model. Cet. II; Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012.
- Jamilah, J., AR, M. M., Ridwan, M., Armadi, A., & Aini, K. (2023). Pendampingan Pembelajaran RBUS (Rumah Belajar Ustadzah Sundari) untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 104-113.
- Jawati, R. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometridi PAUDHabibul Ummi II. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250-263
- Ridwan, M., AR, M. M., Budiyo, F., & Sukitman, T. (2023). Improve The Numeracy Skills of Fifth-Grade Students Through Self-Efficacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 526-535.

- Sama, S., Bahri, S., & AR, M. M. (2022). Realizing creative innovative education through increasing digitalization skills in learning with canva media in the era of smart society 5.0. *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-81.
- Sukitman, T., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2023). PENGUATAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(1).
- Suyanto Bagong dan Sutinah. (2007). *Metode Penelitian Sosial Berbagai Alternatif Pendekatan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zainuddin, Z. (2021, December). Kepatuhan Pesantren terhadap Program Vaksinasi Nasional di Era New Nomal. In *ICONIS: International Conference on Islamic Studies* (Vol. 5, pp. 17-26).
- Zainuddin, Z., AR, M. M., Hidayat, F., & Fadhilah, A. (2021). Penguatan komunikasi orang tua dan guru terhadap perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SNAPP*, 119-122.