

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang pesat dalam dunia pendidikan berdampak besar pada proses belajar mengajar di Indonesia. Perkembangan teknologi yang begitu cepat dapat dimanfaatkan dengan baik dan benar agar membuat proses pembelajaran yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan pendapat Ramli et al (2018: 5) menyimpulkan bahwa dengan adanya kemajuan teknologi akan berdampak pada kegiatan pengajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Oleh karena itu seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Akan tetapi pada kenyataannya kualitas pendidikan di Indonesia saat ini masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil riset terbaru dari program Word Top 20 Education Poll Tahun 2023 menyebutkan bahwa pendidikan di Indonesia menempati urutan ke-63 dari 209 negara. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan di Indonesia belum masuk ke urutan 50 besar. Oleh karena itu sumber daya manusia sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia yaitu dengan menciptakan guru yang memiliki kemampuan inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang dapat memberikan pengetahuan serta pengalaman baru kepada siswa. Hal ini sependapat dengan Fitri (2021: 1619) yang menyatakan bahwa kompetensi guru menjadi salah satu faktor yang

berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran. Sehingga saat ini pemerintah telah menyiapkan sebuah upaya untuk meningkatkan kompetensi guru melalui sebuah program yaitu Pendidikan Profesi Guru (PPG). Salah satu tujuan dari pelaksanaan program PPG yaitu untuk meningkatkan kompetensi guru. Berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 28 Ayat 3 menjelaskan bahwa guru harus memiliki empat kompetensi yaitu Kompetensi Pedagogik, Kepribadian, Profesional, dan Sosial.

Kompetensi yang harus dimiliki oleh guru salah satunya yaitu kompetensi profesional. Kompetensi profesional adalah kompetensi yang berhubungan dengan kemampuan guru untuk menguasai materi pelajaran serta dapat mengajarkan dan membimbing siswa untuk menguasai materi yang telah diajarkan. Kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidik yang meliputi penguasaan pedagogik, pengetahuan, metodologi, manajemen, dan sebagainya yang tercermin dalam kinerja di lingkungan pendidikan (Dudung, 2018: 12). Sehingga dengan adanya kompetensi profesional, guru harus melaksanakan tugasnya dan menguasai materi secara luas dan mendalam sehingga dapat dengan mudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Kompetensi profesional guru mencakup pemahaman dan penerapan landasan kependidikan, teori belajar yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa. Pengelolaan bidang studi, beragam metode pembelajaran, pemanfaatan media belajar, serta pelaksanaan proses pembelajaran (Dudung, 2018: 13).

Dalam kompetensi profesional berkaitan dengan peran dan fungsi dari proses pembelajaran dimana guru harus memiliki dan menguasai rancangan pembelajaran. Salah satunya guru harus memiliki inovasi agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang bervariasi dan menarik sesuai dengan ruang lingkup kompetensi profesional guru. Penggunaan strategi pembelajaran, metode pembelajaran, materi yang menarik, serta media pembelajaran menjadi bentuk dari inovasi guru dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terutama pada jenjang sekolah dasar masih menerapkan kurikulum 2013 yang difokuskan pada ketiga aspek yaitu afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dalam kurikulum 2013 diharapkan guru dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan merancang pembelajaran agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang kontekstual dan nyata (Pardomuan, 2013: 19). Oleh karena itu sangat dibutuhkan inovasi guru untuk merancang dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Rancangan pembelajaran yang dapat disiapkan oleh guru disesuaikan dengan perkembangan kurikulum 2013. Pada pelaksanaan kurikulum 2013 pembelajaran dikemas secara tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran menjadi satu dalam sebuah tema. Pendapat ini sejalan dengan pendapat (Kebudayaan, 2013: 193) yang menyatakan bahwa pembelajaran tematik dilaksanakan dengan prinsip pembelajaran terpadu dimana pembelajaran tersebut menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan beberapa mata pelajaran dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang

bermakna bagi siswa. Salah satu materi yang terdapat dalam pembelajaran tematik di jenjang sekolah dasar yaitu materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat.

Perilaku hidup bersih dan sehat menjadi salah satu bentuk contoh dari pendidikan kesehatan. Perilaku hidup bersih dan sehat dijadikan sebagai bentuk upaya atau cara yang dilakukan untuk memberikan pengalaman tentang suatu perilaku hidup sehat baik secara individu, kelompok, maupun masyarakat. Menurut Eswadi (2018: 22) perilaku hidup bersih dan sehat adalah sekumpulan perilaku yang dipraktikkan masyarakat atas dasar kesadaran sebagai hasil pembelajaran sehingga secara mandiri mampu mencegah penyakit dan meningkatkan kesejahteraan serta berperan aktif dalam mewujudkan lingkungan sehat. Perilaku hidup bersih dan sehat dapat diterapkan di lingkungan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari demi menjaga, memelihara, dan meningkatkan kesehatan. Dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor: 2269/MENKES/PER/XI/2011 yang membahas tentang upaya meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat di seluruh Indonesia yang mengacu pada manajemen perilaku hidup bersih dan sehat yaitu dimulai dari tahap pengkajian, perencanaan, dan pelaksanaan serta pemantauan dan penilaian. Dengan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat yang rutin dilakukan, dampak negatif dapat diminimalkan dalam kehidupan sehari-hari. Apabila perilaku hidup bersih dan sehat tidak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari akan mengakibatkan penurunan kualitas lingkungan yang sehat yang tentunya akan berdampak pada kehidupan yang akan datang. Tidak hanya di lingkungan masyarakat, perilaku hidup bersih dan sehat juga dapat diterapkan

mulai dari lingkungan sekolah khususnya di lingkungan sekolah dasar agar dipraktikkan oleh seluruh warga sekolah supaya terhindar dari penyakit dan mampu meningkatkan kesadaran tentang kesehatan serta mampu meningkatkan lingkungan yang bersih dan sehat.

Penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah dasar mengacu pada delapan jenis yaitu mencuci tangan menggunakan air bersih, mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi, menggunakan fasilitas jamban bersih dan sehat, melaksanakan olahraga secara teratur, membasmi jentik nyamuk, tidak merokok di lingkungan sekolah, mengukur berat dan tinggi badan, serta membuang sampah pada tempatnya. Dari kedelapan jenis perilaku hidup bersih dan sehat tersebut harus diimplementasikan dengan baik dan benar di lingkungan sekolah dasar karena sekolah menjadi tempat target pelaksanaan perilaku hidup bersih dan sehat agar penerapan perilaku hidup bersih dan sehat menjadi lebih baik. Menurut Dyna et al (2018: 526) menyebutkan bahwa penyakit yang sering dialami oleh anak sekolah dasar adalah diare. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman siswa mengenai pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat. Oleh karena itu pentingnya menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah dasar yang tidak bisa diabaikan. Selain itu penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah dasar dapat menambah wawasan siswa mengenai perilaku untuk hidup sehat dan bersih dan akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan tentunya akan membawa dampak positif terhadap proses pembelajaran.

Menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah dasar tidak terlalu sederhana, mengingat banyaknya hambatan yang sering muncul saat proses implementasi dilakukan. Hambatan yang sering muncul dalam penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di lingkungan sekolah meliputi minimnya peran aktif guru dalam aspek kesehatan, terutama dalam mengedukasi siswa tentang penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah (Lia, 2022: 19). Banyak siswa di sekolah masih kurang memahami pentingnya perilaku hidup bersih dan sehat, terlihat dari kebiasaan mereka seperti jarang mencuci tangan, membuang sampah sembarangan, mengkonsumsi makanan tidak sehat, dan kebiasaan lainnya yang tidak mendukung kesehatan. Oleh karena itu untuk melancarkan penerapan perilaku hidup bersih dan sehat di sekolah sangat dibutuhkan peran guru, siswa, dan orang tua karena tidak hanya di sekolah saja siswa bisa mendapatkan pengetahuan tentang perilaku hidup bersih dan sehat tetapi juga siswa dapat mendapatkannya melalui pengajaran orang tua dari lingkungan keluarga.

Di jenjang sekolah dasar penerapan perilaku hidup bersih dan sehat terdapat dalam proses pembelajaran yaitu dalam materi mengkonsumsi makanan sehat. Materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat terdapat di Kelas III Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 3 Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga Pembelajaran 4. Makanan sehat merupakan makanan yang di dalamnya mengandung zat-zat gizi seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan juga mineral yang bermanfaat bagi kesehatan tubuh manusia (Frisca Siahaan, 2017: 58). Makanan sehat sangat penting bagi tubuh manusia

karena di dalamnya mengandung manfaat yang sesuai dengan kebutuhan tubuh manusia. Dengan mengkonsumsi makanan yang sehat dapat membentuk pola hidup yang sehat juga.

Siswa yang mengkonsumsi makanan sehat dapat meningkatkan proses pembelajaran di sekolah hal ini karena dapat menimbulkan gairah belajar serta meningkatkan konsentrasi pada siswa. Sebagaimana dijelaskan pada [antaranews.com](https://antaranews.com) edisi 13 Februari 2023 yang memaparkan bahwa sebanyak 26 siswa sekolah dasar mengalami keracunan makanan yang mengakibatkan siswa mengeluh kesakitan dibagian perut hal ini dikarenakan siswa tersebut mengkonsumsi makanan yang tidak sehat yang dijual oleh pedagang keliling. Hal ini menjadi perhatian bagi setiap sekolah untuk meningkatkan edukasi dan sosialisasi tentang PHBS di lingkungan sekolah terutama dalam mengkonsumsi makanan yang sehat. Oleh karena itu peran guru sangat dibutuhkan untuk memberikan pengetahuan dan wawasan kepada siswa untuk mengkonsumsi makanan yang sehat serta bahaya yang dapat ditimbulkan dari mengkonsumsi makanan yang tidak sehat. Namun untuk mengajarkan siswa tentang mengkonsumsi makanan yang sehat tidaklah mudah ada banyak kendala dalam penerapannya yaitu guru memiliki kekurangan dalam menyiapkan perangkat pembelajaran sehingga membuat proses pembelajaran tidak berjalan secara maksimal.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 Agustus 2023 di SD Muhammadiyah Kauman dengan kepala sekolah dan guru melalui kegiatan observasi dan wawancara di Kelas III pada

pembelajaran tematik Tema 4 Kewajiban dan Hakku Subtema 4 Kewajiban dan Hakku dalam Bertetangga Pembelajaran 4 didapatkan hasil berupa: (1) proses pembelajaran masih bersifat konvensional dimana proses pembelajaran masih berpusat pada guru dan metode yang digunakan belum bervariasi, guru belum menggunakan dan belum ada pengembangan inovasi seperti media pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi sehingga membuat kurang aktif dalam proses pembelajaran, (2) siswa masih kesulitan dalam memahami materi mengkonsumsi makanan sehat hal ini terlihat dari masih ada siswa yang saat ditanya mengenai pemahaman materi pelajaran tersebut, siswa tidak bisa menjawab, (3) siswa merasa kesulitan untuk mengetahui dan memahami materi tanpa alat bantu seperti media pembelajaran. Sehingga membuat siswa merasa kurang tertarik dengan proses pembelajaran yang dilakukan. Dalam hal ini terbukti bahwa penggunaan media sangat penting digunakan karena media dapat dijadikan sebagai alat perantara menyampaikan informasi terkait materi pelajaran. Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya pada materi mengkonsumsi makanan sehat di Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 4 Mata Pelajaran PJOK adalah media Ludo Zimba.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian dari upaya inovatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran. Menurut Sari & Kurniawan (2019: 127) menjelaskan bahwa media adalah suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagai mestinya. Media pembelajaran merupakan



sarana yang dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar untuk mempermudah penyampaian informasi atau materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Guru dapat menggunakan media agar proses pembelajaran menjadi berkualitas serta dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman dan penyampaian materi menjadi lebih menarik sehingga membuat siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu juga media pembelajaran memiliki fungsi untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Oleh karena itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting sebagai bagian dari perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk membuat proses pembelajaran menjadi berkualitas. Salah satu contoh dari pengembangan media yang disesuaikan dengan materinya yaitu Media Ludo Zimba.

Ludo Zimba (Gizi Seimbang) adalah salah satu media pembelajaran olahraga yang diciptakan sebagai alat bantu permainan dalam pembelajaran olahraga. Media pembelajaran ini digunakan untuk peserta didik kelas rendah pada tingkatan jenjang sekolah dasar (SD). Dalam ludo zimba terdiri dari contoh-contoh makanan 4 Sehat 5 Sempurna. Dengan adanya media ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta didik tentang contoh-contoh dari makanan 4 sehat 5 sempurna. Alat ini dibuat dari banner yang memiliki ukuran 1,5 m x 1,5 m dengan desain corel draw berisi gambar dan angka. Pemilihan Ludo Zimba dirasa sangat cocok untuk Tema 4 Subtema 3 Pembelajaran 4 karena pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang tertarik dengan proses pembelajaran karena tidak adanya media yang

digunakan. Oleh karena itu Ludo Zimba sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran pada tema ini agar membangkitkan semangat siswa untuk belajar, membantu guru menjelaskan pembelajaran, dan dengan adanya visualisasi gambar yang ada di Ludo Zimba dapat membuat siswa semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pada Materi ini membahas materi pelajaran tentang menganalisis makanan yang sehat untuk dikonsumsi dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.9 dan 4.9 yang akan dikemas dalam media Ludo Zimba. Hal itu dapat memudahkan siswa dalam menerima materi yang diberikan karena dalam media Ludo Zimba telah dikemas secara semenarik mungkin dengan tampilan gambar dengan warna yang menarik yang sesuai dengan karakteristik siswa yaitu suka dengan berbagai bentuk gambar. Sebagaimana pendapat dari (Marhadi, 2019: 21) yang menyatakan bahwa media ludo dirasa cocok untuk dijadikan media pembelajaran PJOK karena menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa dan teknik permainan ludo dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan siswa terhadap aspek-aspek perkembangan yaitu perkembangan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kemudian media dibuat dengan berbentuk persegi yang didalamnya terdapat variasi makanan yang sehat dengan tampilan yang menarik sehingga membuat siswa akan berantusias dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran serta dalam media ini juga dapat meningkatkan kerja sama dan gotong royong antar siswa karena bisa dilakukan dengan berkelompok. Oleh karena itu, mengapa media Ludo Zimba sangat cocok

dijadikan sebagai media dalam materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat untuk kelas III.

Penelitian relevan terhadap penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Marhadi, 2019) yang berjudul Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar menyatakan hasil dari penelitian ini yaitu pengembangan permainan ludo yang sesuai untuk media pembelajaran penjasorkes, peningkatan denyut jantung menjadi indikator yang menandakan bahwa permainan yang dikembangkan berimplikasi baik pada siswa. Dapat dikatakan bahwa media Ludo ini efektif dalam pelajaran PJOK. Berdasarkan latar belakang dan kajian penelitian yang relevan di atas, maka akan dilakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Ludo Zimba Pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Untuk Siswa Kelas III di SD Muhammadiyah Kauman”. Keterbaruan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu berfokus pada materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat, media ini juga memiliki kartu tantangan, buku materi, dan panduan penggunaan. Media Ludo Zimba ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat dan membantu guru mengatasi kesulitan mengajar.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kualitas pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah.
2. Pemahaman siswa terhadap materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat masih kurang.
3. Pihak sekolah belum memberikan edukasi dan sosialisasi tentang perilaku hidup bersih dan sehat kepada siswa.
4. Sekolah belum memiliki media yang efektif terkait materi perilaku hidup bersih dan sehat tentang mengkonsumsi makanan sehat.
5. Peserta didik kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini dapat lebih fokus dan tidak terlalu luas jangkauannya maka dibutuhkan pembatasan masalah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu belum terdapat pengembangan media pembelajaran yaitu Media Ludo Zimba materi perilaku hidup bersih kelas III SD Muhammadiyah Kauman.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman?
2. Bagaimana kualitas Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman menurut para ahli?

3. Bagaimana kelayakan Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman menurut guru?
4. Bagaimana respon siswa terhadap media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman menurut siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Menjelaskan langkah-langkah Pengembangan Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman.
2. Mendeskripsikan kualitas Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman menurut para ahli,
3. Mendeskripsikan kelayakan Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa kelas III SD Muhammadiyah Kauman menurut guru.
4. Mengetahui respon siswa terhadap Media Ludo Zimba pada Materi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat untuk Siswa Kelas III SD Muhammadiyah Kauman menurut siswa.

#### **F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Spesifikasi produk yang dikembangkan yaitu bertujuan untuk memberikan gambaran secara lengkap mengenai karakteristik dari produk yang akan dikembangkan. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Spesifikasi produk berdasarkan fisik antara lain:
  - a. Media Ludo Zimba berukuran 1,5 m × 1,5 m yang terdiri dari 25 kotak.
  - b. Media Ludo Zimba dibuat dari banner yang di dalamnya terdapat berbagai makanan sehat dan tampilan warna yang cerah dan menarik serta terdapat angka dari 1-25.
  - c. Media Ludo Zimba berbentuk dua dimensi
  - d. Media Ludo Zimba dilengkapi dengan sebuah dadu
2. Spesifikasi produk berdasarkan materi:
  - a. Media Ludo Zimba dibuat sesuai dengan materi PHBS tentang mengkonsumsi makanan sehat siswa kelas III sekolah dasar.
  - b. Media Ludo Zimba berisi tentang berbagai macam contoh makanan sehat yang harus dikonsumsi yang mengandung gizi lengkap seperti karbohidrat, protein, lemak, vitamin, dan mineral.
3. Spesifikasi produk berdasarkan penggunaannya:
  - a. Penyampaian materi pada media Ludo Zimba dilakukan dengan metode bermain.
  - b. Penggunaan media Ludo Zimba bisa digunakan di dalam dan luar ruangan.



**Gambar 1. Media Ludo Zimba**

### **G. Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru untuk memudahkan dalam penyampaian materi pembelajaran, memberikan sumbangan ilmiah dan ilmu pendidikan dengan membuat inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa, serta dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya.

#### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini bagi beberapa pihak antara lain:

a. Bagi Siswa

Media Ludo Zimba dapat memudahkan siswa dalam memahami materi, meningkatkan semangat dan motivasi belajar, melibatkan siswa untuk aktif selama proses pembelajaran, membuat suasana belajar yang menyenangkan, serta menambah wawasan bagi siswa

b. Bagi Guru

Media Ludo Zimba dapat memberikan bantuan dan kemudahan bagi guru dalam menyajikan materi pembelajaran, memberikan wawasan dan pengalaman kepada guru tentang pengembangan media pembelajaran berupa Ludo Zimba., dan membuat guru untuk berinovasi lebih giat lagi

c. Bagi Sekolah

Media Ludo Zimba dapat dijadikan bahan koleksi media pembelajarn untuk sekolah dan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran sebagai perbaikan pembelajaran yang ada di sekolah dasar.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media Ludo Zimba dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran pada materi PHBS tentang mengkonsumsi makanan sehat yang ditujukan kepada siswa kelas III sekolah dasar.
- b. Sebagai sumber belajar pada materi PHBS tentang mengkonsumsi makanan sehat agar pembelajaran lebih menarik karena adanya gambar



dan warna yang cerah sehingga membuat siswa merasa senang dan bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

- c. Media Ludo Zimba dapat membuat guru dan siswa berperan aktif sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta membuat proses pembelajaran tidak lagi bersifat konvensional.

2. Keterbatasan Pengembangan:

- a. Media Ludo Zimba hanya difokuskan pada siswa kelas III sekolah dasar.
- b. Pengembangan media Ludo Zimba ini hanya difokuskan pada materi PHBS tentang mengkonsumsi makanan sehat.