



# Journal of Professional Elementary Education

## JPEE

Vol. 1, No. 2, September, 2022 hal. 92-98

Journal Page is available to <http://jpee.lppmbinabangsa.id/index.php/home>



### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SDN GUNUNGCUPU 1 PANDEGLANG

**Encep Andriana<sup>1</sup>, Nana Hendrapipta<sup>2</sup>, Indhira Asih VY<sup>3</sup>, Nurlela<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

E-mail : [adriana1188@untirta.ac.id](mailto:adriana1188@untirta.ac.id)

#### Abstract

*This development research aims to determine the feasibility of Ludo media and how student activities use Ludo media in fourth grade students of SDN Gunungcupu 1 . This research method uses research and development (R & D) with a 3D development model (Theree-D) which consists of three stages, the define stage, the design stage and the development stage. The product of this research is in the form of Ludo learning media to increase student learning activities which include material on the nation's cultural diversity (customary house) in the social studies subject of elementary school grade IV. This Ludo learning media is in the form of a rectangle with a size of 1.5 meters x 1.5 meters. This Ludo is made by using a type of banner material. To test the feasibility of this learning media, an expert validation trial was conducted. Expert validation was carried out by media experts and material experts with the research subject being 20 fourth grade students at SDN Gunungcupu 1 . From the data obtained, this Ludo media gets an average expert validation score of 93% so that it gets the "very decent" category and gets an average score of 87.68% from student activities and is included in the "very decent" category. So it can be concluded that this Ludo learning media is feasible to use.*

**Keywords:** Media Development, Ludo Media, Social Studies Learning, Elementary School

#### ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana kelayakan media ludo dan bagaimana aktivitas siswa menggunakan media ludo pada siswa kelas IV SDN Gunungcupu 1. Metode penelitian ini menggunakan *research and development (R & D)* dengan model pengembangan 3D (*Theree - D*) yang terdiri dari tiga tahapan , tahap penetapan (*Define*) , tahap perancangan (*Design*) dan tahap pengembangan (*Development*). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah berupa media pembelajaran ludo untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa yang memuat materi keragaman budaya bangsa (rumah adat) pada mata pelajaran IPS Sekolah Dasar kelas IV . Media pembelajaran ludo ini berbentuk persegi empat dengan ukuran 1,5 meter x 1,5 meter. Ludo ini dibuat dengan menggunakan jenis bahan spanduk. Untuk menguji kelayakan media pembelajaran ini , dilakukan uji coba validasi ahli. Validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan subjek penelitian yaitu 20 siswa kelas IV SDN Gunungcupu 1. Dari data yang diperoleh, media ludo ini mendapatkan rata-rata skor validasi ahli sebesar 93% sehingga mendapat kategori "sangat layak" dan mendapat rata-rata skor sebesar 87,68 % dari aktivitas siswa dan masuk dalam kategori "sangat layak". Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ludo ini layak digunakan.

**Kata kunci:** Pengembangan Media , Media Ludo , Pembelajaran IPS , Sekolah Dasar

## PENDAHULUAN

Semakin adanya sumber daya manusia diperlukan yang memiliki kualitas sesuai keadaan supaya tidak ketinggalan dengan berkembangnya zaman makin modern hingga sekarang. Oleh karenanya untuk membangun mencapai tujuan agar kualitas perlu peningkatan syarat yang sesuai, dengan cara meningkatkan kualitas tersebut melalui pendidikan lebih diperlukannya dari sumber daya manusianya (Jannah & Wiyatmo, 2018). Dalam meningkatkan mutu pendidikan bidang formal yang di sekolah perlu adanya proses belajar mengajar dengan baik agar mencapai suatu keberhasilan sesuai tujuan. Adanya proses pembelajaran tak luput didukung beberapa komponen agar saling berkaitan dengan baik yakni, guru, siswa, media serta metode pembelajaran yang akan digunakan. Dengan masing-masing komponen pasti diantaranya peranan berbeda untuk optimalnya proses belajar yang siswa lakukan, lalu agar siswa dapat mempelajari dengan baik serta aktivitas kesehariannya supaya mencapai nilai belajar yang diharapkan (Rahmawati, Abdi & Bardi, 2016).

Selanjutnya terciptanya belajar aktif dengan siswa melaksanakan tingginya kegiatan ketika sedang pembelajarannya. Adapun yang dikatakan Rochman Natawijaya dalam Depdiknas, dalam proses belajar siswa ditekankan dapat aktif saat melaksanakannya guna memperoleh hasil belajar yang baik secara fisik, intelektual serta emosional yang didapat agar perpaduan antar aspek kognitif, afektik dan psikomotorik dapat dilakukan dengan baik (Sanjaya, 2012). Perencanaan pada konteks yang terjadi dalam kegiatan belajar agar tercapai sebuah perubahan lain. Aktivitas belajar digunakan dalam potensi individual dan menimbulkan terjadinya perilaku yang berubah dengan tertentu. Saat belajar, kesempatan yang diperlukan siswa dalam melaksanakan kegiatan. Terdapat sebagian temuan baru melalui psikologi perkembangan serta psikologis belajar yang dikemukakan sebuah pandangan bahwa siswa diharuskan mendapatkan kesempatan ketika belajar dalam melaksanakan kegiatan (Rusman, 2013).

Oleh karena itu dalam penelitian mengembangkan permainan Ludo dimodifikasinya dengan beberapa komponen sebagai pendukung supaya siswa terlibat untuk menggunakan media pembelajaran yang akan dilakukan. Karena itu dibentuklah berkelompok antar siswa untuk kompetisi untuk memenangkan permainan dengan cara mengumpulkan pertanyaan dan akan dijawab oleh teman kelompoknya. Lalu pengembangan media pembelajaran permainan ludo ini sangat berpengaruh besar terhadap siswa akan lebih aktif, berpikir kreatif serta rasa ingin tahu lebih tinggi untuk bisa memahami materi pembelajaran IPS berlangsung di kelas yang diterangkan oleh guru.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipergunakan yakni metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) melalui model 3D. Model pengembangan 3D mempunyai 3 tahapan pengembangan, yakni: 1) tahap *Define* (mendefinisikan), 2) tahap *Design*

(merencanakan), serta 3) tahap *Develop* (mengembangkan) (Andriana, 2020). Menurut Sukmadinata penelitian *Reseach and Development* (R&D) yakni pengupayaan agar pengembangan serta dihasilkannya sebuah produk seperti materi ajar, media belajar, alat serta strategi pembelajaran di kelasnya, dan tidak dalam pengujian teori. Oleh karena itu digunakan metode pengembangan untuk penelitian ini mengacu pada desain penelitian model 2D. Model 4D terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Developmen* dan *Dessiminate* (Sugiyono, 2019). Selanjutnya penelitian ini sudah dimodifikasi menjadi tiga langkah yang dibuat pada tahap *Development*. Sehingga terfokus dalam satu pelebagaan pendidikan di sekolah dikarenakan terbatasnya waktu, ketenagaan serta pembiayaan yang ada maka itu dilakukan dengan menyusun media Ludo.

Teknik berupa teknik angket, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sanjaya (2012) Angket adalah instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan atau pertanyaan secara tertulis yang harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Wawancara yakni sebuah cara yang dipergunakan dalam pemerolehan langsung terkait informasi melalui narasumbernya. Wawancara tersebut dipergunakan apabila hendak diketahui hal lain dari perespon dengan lebih dalam disertai jumlahnya responden yang tidak banyak. Adapun sebagai faktor yang hendak dipengaruhi oleh arus informasi di dalam wawancara, seperti pewawancaranya, responden, pedoman dalam wawancara, serta keadaan saat wawancaranya (Sugiyono, 2019). Diperlukannya sebuah dokumentasi guna membantu laporan kegiatan berupa foto, video, film, dan juga dokumentasi yang relevan (Ridwan, 2013). Untuk penelitian ini menggunakan teknik analisis data guna *Research and Development* (R&D) untuk mengetahui proses langkah dalam mengembangkan suatu produk yang dapat dipertanggungjawabkan dalam menghasilkan produk (Apriani, 2017).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di kelas IV SDN Gunungcupu 1, Kecamatan Cimanuk, Kabupaten Pandeglang Banten, tahun ajaran 2020-2021. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk produk berupa media pelajaran ludo dalam kegiatan belajar siswa yang meningkatkan pada bidang materi IPS dengan materi "Keragaman Budaya Bangsa" (rumah adat) semester 2.

**Tabel 1.** Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Validator	Presentase	Nilai
1	Ahli Media	93%	$\frac{93}{100} \times 100\%$ = 93%
2	Ahli materi	89,33%	$\frac{67}{75} \times 100\%$ = 89,33%
Rata-rata		91,16%	
Kategori Kualitas Media		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli media dan ahli materi, didapatkan jumlah skor sebesar 93 dan 89,33 rata-rata perolehan skor adalah 91,16%, dimana hal tersebut masuk kriteria "Sangat Layak".

**Tabel 2.** Hasil Aktivitas Siswa

<b>Kriteria</b>	<b>Presentase</b>	<b>Kategori</b>
Kegiatan Visual	96%	Sangat Layak
Kegiatan Lisan	84%	Sangat Layak
Kegiatan Mendengar	98%	Sangat Layak
Kegiatan Menulis	98%	Sangat Layak
Kegiatan Motorik	97%	Sangat Layak
Kegiatan Mental	97%	Sangat Layak
Kegiatan Emosional	98%	Sangat Layak
Nilai Akhir	95,42%	Sangat Layak

Untuk melihat aktivitas siswa, media ludo diuji coba pada siswa kelas IV di SDN Gunungcupu 1 Pandeglang, dengan jumlah siswa 20. Berdasarkan tabel aktivitas siswa terhadap media pembelajaran ludo pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya bangsa (rumah adat), didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 95,42% yang masuk kedalam kriteria "Sangat Layak". Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan memiliki kemenarikan, dan mudah digunakan pada siswa kelas IV SDN Gunungcupu 1.

Pada penelitian ini terfokus dengan pengembangan media belajar ludo agar kegiatan siswa dapat meningkat melalui bidang pelajaran IPS di SDN Gunungcupu 1 Pandeglang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang dimana produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berupa ludo. Pelaksanaan yang dilakukan pada penelitian ini melalui prosedur pengembangan dengan model Thiagarajan yang dikembangkan oleh Trianto (2017). Pemilihan metode penelitian ini telah ditetapkan pada bab sebelumnya, dimana langkah-langkahnya ialah sebagai berikut : (1) Penetapan (*Define*), (2) Perancangan (*Disign*), (3) Pengembangan (*Development*).

Ketika peneliti melaksanakan pengamatan serta guru yang diwawancarai pada kelas IV Ibu Entik Ratu Ningrum S.Pd, tujuannya untuk mengetahui hal-hal atau tanggapan guru pada penggunaan media pembelajaran secara lebih mendalam. Peneliti melakukan beberapa pertanyaan, kemudian dari beberapa pertanyaan tersebut didapati bahwa: (1) kurikulum yang digunakan sudah menggunakan kurikulum 2013, (2) guru pada saat proses pembelajaran digunakan sumber belajar seperti buku guru serta siswa, majalah tergantung pembelajarannya, (3) guru pernah menggunakan media berupa gambar yang di print, (4) Ibu Entik belum pernah menggunakan media pembelajaran ludo, pada materi keragaman budaya bangsa (rumah adat), (5) Ibu Entik sangat setuju dengan penggunaan media ludo pada materi keragaman budaya bangsa (rumah adat), (6) aktivitas siswa dengan adanya penggunaan media pembelajaran ludo pada saat proses pembelajaran pasti sangat

antusias dan senang. Ibu Entik keinginan untuk menggunakan media ludo tersebut. Hal ini selaras dengan wawancara tersebut, bahwasanya wawancara yakni merupakan sesuatu cara dalam mengumpulkan data yang dipergunakan dalam kelangsungan pemerolehan informasi dari narasumbernya. Wawancara dipergunakan apabila hendak diketahui hal lain dari responden dengan lebih dalam disertai jumlahnya responden yang tidak banyak (Ridwan, 2013).

Penelitian ini terfokus hanya pengupayaan dalam mengembangkan media pembelajaran Ludo materi rumah adat pada muatan pelajaran IPS siswa kelas IV SDN Gunungcupu 1. Media tersebut berkembang dengan penggunaan prinsip visualisasi. Media tersebut membuat siswa terbantu dalam pemahaman materi rumah adat dengan keadaan yang senang. Dari penggunaannya, siswa diminta agar berpikir kritis serta kreatifitas dikarenakan siswa terlibat dengan langsung dalam penggunaan media (Ekawan, Sudarmi & Noviandini, 2015). Karakter siswa dalam berkreaitif dapat berkembang dikarenakan siswa hendak dilibatkan dalam mendiskusikan bersama kelompok disesuaikan dari pertanyaan yang diberikannya (Ahsani, 2015). Pengembangan media pembelajaran Ludo pada muatan pelajaran IPS materi rumah adat dapat terbantunya guru dalam penyajian materi dengan pengemasan yang menarik serta membuat siswa senang dengan begitu kegiatan belajar akan mempunyai maknanya (Afrianti, Daulany & Asilestari, 2018).

Berikut spesifikasi yang ada pada media belajar Ludo materi rumah adat terdapat sebagian komponen. Pertama, papan ludo. Dalam media pembelajaran Ludo maka papan ludo yang dipergunakan yakni mempunyai bentuk segi empat dengan ukuran 1,5 m x 1,5 m. Papan ludo yang dibentuk hampir menyerupai papan ludo pada dasarnya, papan Ludo mempunyai 72 kotak yang diharuskan terlewati dengan didalamnya terdiri atas 20 kotak "Soal" rumah adat yang terdapat di dalam kartu soalnya. Kedua, kartu soal. Dalam media pembelajaran ludi terdapat kartu soal yang meliputi pertanyaan pada kartunya. Terdapat 30 kartu pertanyaan dalam soal yang diharuskan siswa dalam menjawab dengan ukuran 15 cm x 10 cm yang terbuatnya melalui bahan kertas dari ivory. Ketiga, bidak. Bidak yakni alat yang dipergunakan agar terwakili pemain pada media pembelajaran ludo. Bahan yang dipergunakan dalam pembuatan bidak di media pembelajaran ludo yakni karton dengan sejumlah 4 bidak yang disediakan.

Keempat, dadu. Dadu yakni alat yang dipergunakan dalam penentuan pemain dalam melangkah di papan ludo. Dadu yang dipergunakan di media pembelajaran ludo ini menyerupai dadu pada dasarnya yang dibuatnya melalui kain flanel pada ukuran 18 cm x 15 cm. Kelima, petunjuk penggunaan. Dalam media pembelajan ludo mempunyai petunjuk saat menggunakannya seperti adanya peraturan bagaimana cara dgunakan media dengan pemuatan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran serta cara penggunaan media tersebut. Petunjuk penggunaan media tersebut mempunyai desain dengan indah dan rapih supaya siswa mudah saat menggunakannya media pembelajaran tersebut. Terakhir, kotak media ludo. Dalam kotak dibentuk segi empat pada ukurannya 20cm x 20cm serta dibuat melalui kayu

dengan fungsi agar disimpan seluruh komponen medianya dengan sangat rapih dan bersih.

Penelitian dilakukan oleh 1 ahli media. Kriteria yang digukana pada angket uji ahli media, terdapat 3 kriteria yaitu kriteria kebentukan media, media yang berkualitas, serta keberfungsian media. Uji ahli media di ujikan kepada Ibu Dra. Hj. Susilawati, M.Pd, hasilnya dari keseluruhan butir pernyataan pada ketiga kriteria , media ludo terdapat poin sebesar 93 dengan point maksimum 100. Kemudian point tersebut dibagi skor maksimal dikalikan 100. Sehingga memperoleh sekor sebesar 93% dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil uji validasi didapatkan rata-rata skor validasi ahli media sebesar 93%. Hal berikut dapat ditunjukkan bahwa mengembangkan media ludo tersebut sudah terpenuhi salah satunya kategori melalui indikator yang berhasil setelah sebelumnya ditetapkan yakni para pakar yang telah melakukan penilaian. Dimana, hasil penelitian melalui pakar media ini termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Hal ini disesuaikan dengan tujuan dari media yang dipergunakan agar belajar dapat dipermudah di dalam kelas dengan menggunakan alat bantu dan membantu konsentrasi siswa saat kegiatan belajar dikelas serta membantu siswa dalam berkonsentrasi saat kegiatan belajar (Adriana, 2017; Nunuk, Achmad, dan Aditin, 2018).

Penelitian dilakukan oleh 1 ahli materi. Kriteria yang digunakan pada angket uji ahli materi yaitu aspek pembelajaran. Uji ahli materi diujikan kepada Bapak Dr. Ujang Jamaludin, M.Si., M.Pd, hasilnya dari keseluruhan butir pertanyaan pada kriteria tersebut mendapat point 67 dengan point maksimum 75. Kemudian point tersebut dibagi skor maksimal dikali 100. Sehingga memperoleh skor akhir sebesar 89,33% dengan kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil uji validasi didapatkan rata-rata skor validasi ahli materi sebesar 89,33%. Hal berikut dapat ditunjukkan bahwa mengembangkan media ludo tersebut sudah terpenuhi salah satunya kategori melalui indikator yang berhasil setelah sebelumnya ditetapkan yakni para pakar yang telah melakukan penilaian. Dimana, hasil penelitian melalui pakar materi ini termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Hal ini disesuaikan dengan tujuan dari media yang dipergunakan agar belajar dapat dipermudah di dalam kelas dengan menggunakan alat bantu dan membantu konsentrasi siswa saat kegiatan belajar dikelas serta membantu siswa dalam berkonsentrasi saat kegiatan belajar (Adriana, 2020; Mawarni, Tegeh & Mahadewi, 2017).

## SIMPULAN

Kelayakan media pembelajaran didapatkan dari hasil penelitian validasi ahli media, dan ahli materi. Hasil penelitian dari ahli media memperoleh presentase nilai akhir 93%, yang masuk pada kriteria “sangat layak”. Hasil penelitian dari ahli materi memperoleh presentase nilai akhir 89,33%, yang masuk pada kriteria “sangat layak”. Aktivitas siswa pada media ludo diuji coba pada siswa kelas IV SDN Gunungcupu 1 Pandeglang. Hasil angket aktivitas siswa mendapatkan rata-rata skor presentase

sebesar 95,42% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil penelitian ini bisa dijadikan acuan penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran. Peneliti selanjutnya bisa menggunakan media ludo ini untuk mata pelajaran lain di sekolah dasar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Daulay, M. I., Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo. *Aulad: Jurnal on Early Childhood*, 1(1), 52-59.
- Andriana, E. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Berbasis Kearifan Lokal Disekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 186-200.
- Andriana, E. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sainifikonstektual Materi Peristiwa Alam Beserta Mitigasi Bencana. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 19(2), 160-169.  
<https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4421>
- Apriani, K. (2017). *Penggunaan Media Permaianan Ludo untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ekawan, S., Sudarmi, M., & Noviadini, D. (2015). Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Turnament Dengan Media Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Jurnal Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 6(1), 2-12.
- Jamaludin, U. (2017). *Pembelajaran Pendidikan IPS Teori konsep dan Aplikasi Bagi Guru dan Mahasiswa*. Bekasi : Nurani Publishing.
- Jannah, M. M., Wiyatmo, Y. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA*. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 240-249.
- Mawarni, S. S. I., Tegeh, I. M., dan Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 136-147.
- Rahmawati, A., Abdi, A. W., Bardi, S. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA INSHAFUDDIN Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unisyah*, 1(1), 1- 15.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Jakarta: Alfabet.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto, I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontektual*. Jakarta: Kencana.