

## Pengembangan Media Permainan Ludo dalam Mata Pelajaran PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku

Nasya Tikalisti\*, Octaviany Widyaningsih, Maria Ulfa

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

\*nasya@stkipkusumanegara.ac.id

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan ludo yang layak digunakan untuk pelajaran PKn materi indahnya keragaman di negeriku. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengikuti struktur penelitian menurut Borg and Gall. Subjek penelitian yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Baktijaya 3 Depok. Tahapan penelitian meliputi tahap desain produk, validasi ahli materi dan ahli media, dan pembahasan mengenai produk. Tahapan uji coba produk dilakukan dengan subjek penelitian 4 orang dari peserta didik dengan tahap uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media permainan ludo layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi oleh ahli materi dan ahli media serta melewati uji coba produk pada peserta didik. Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi ahli materi adalah 4,71 dan masuk ke dalam kategori “sangat baik”. Skor rata-rata yang diperoleh sebagai hasil validasi ahli media adalah 4,33 dengan kategori “sangat baik”. Skor rata-rata yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil adalah 4,56 masuk ke dalam kriteria “sangat baik”. Ketiga tahap uji coba produk ini menyatakan bahwa media permainan ludo layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PKn materi indahnya keragaman di negeriku.

Kata kunci: media permainan ludo, PKn, *research and development*.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu dan menjadi kebutuhan bagi manusia (Naim & Sauqi, 2008). Pendidikan selalu berubah mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan perkembangan di segala bidang dalam kehidupan (Ansyar, 2017). Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Agar tidak tertinggal dengan perkembangan teknologi, perlu adanya penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor-faktor pengajaran di sekolah. Perubahan dan perkembangan dalam pendidikan seperti kualitas atau kompetensi guru sebagai tenaga pendidik, nilai mutu pendidikan, kurikulum sebagai pedoman pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan, serta perubahan dalam segi perbaikan strategi pembelajaran harus kreatif dan inovatif, sehingga dengan adanya perubahan tersebut akan meningkatkan kualitas/mutu pendidikan di Indonesia

Pada dasarnya, setiap pendidikan membutuhkan strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya untuk memotivasi keinginan peserta didik dalam belajar agar materi yang disampaikan dapat terserap dengan baik. Salah satu cara agar pendidikan dapat lebih

berkualitas adalah dengan mengembangkan pemikiran yang kreatif dari seorang guru sebagai fasilitator bagi peserta didik. Menjadi guru yang kreatif harus bisa menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran menjadi salah satu sarana yang penting dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Media dalam pembelajaran menjadi instrumen yang penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar mengajar (Susilana & Riyana, 2008). Adanya media pembelajaran secara langsung memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung.

Sebagai seorang guru, hendaknya harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar dapat mengefektifkan tujuan pembelajaran sehingga membantu dalam penyampaian pelajaran dengan cepat dan lebih mudah ditangkap oleh peserta didik. Media memiliki kekuatan yang positif sehingga mampu untuk merubah sikap dan tingkah laku peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.

Pada saat peneliti melakukan pengamatan pada siswa kelas IV SDN Baktijaya 3 Depok, peneliti menemukan kurangnya motivasi dan minat peserta didik dalam belajar sehingga apa yang guru sampaikan hanya terlintas saja dipikiran mereka. Hal ini terjadi karena beberapa sebab yaitu pertama, sekolah ini melakukan kegiatan belajar mengajar di pagi dan siang hari. Saat itu peneliti melakukan pengamatan pada peserta didik yang mulai melakukan kegiatan belajar mengajar pada pukul 13.00 WIB sampai 17.00 WIB sehingga suasana dan cuaca pada siang hari menjadi pemicu menurunnya motivasi peserta didik dalam belajar. Kedua, peserta didik yang memiliki karakter senang mengobrol di kelas sehingga apa yang guru sampaikan dan tanyakan tidak diterima dan direspon dengan baik. Ketiga, tidak adanya penggunaan media pembelajaran dalam belajar sehingga kurang menarik minat peserta didik untuk mengikuti pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, guru mempunyai peranan yang penting pada tingkat keberhasilan peserta didik. Seperti halnya dalam pembelajaran guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah sehingga monoton dan peserta didik merasa bosan, hal ini membuat peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam belajar.

Pada saat observasi terlihat proses pembelajaran yang kurang efektif, karena keaktifan peserta didik dalam pembelajaran belum merata, namun sebagian besar peserta didik sudah dapat melaksanakan pembelajaran dengan kondusif, akan tetapi, peserta didik yang ikut aktif dalam pembelajaran hanya beberapa saja, selebihnya masih melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan pembelajaran seperti mengobrol, menyandarkan kepala ke meja, dan membuat gaduh saat pembelajaran. Sehubungan dengan permasalahan di atas, peneliti akan mengembangkan media permainan Ludo pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) untuk membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan Ludo pada mata pelajaran PKn materi indahny keragaman di negeriku pada siswa kelas IV SDN Baktijaya 3 Depok. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan, mendeskripsikan hasil kemenarikan, dan mengetahui efektivitas penggunaan media permainan ludo pada mata pelajaran PKn materi indahny keragaman di negeriku pada kelas IV SDN Baktijaya 3 Depok. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan

kepraktisan media permainan ludo dalam pembelajaran PKn peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Pengembangan media permainan ludo ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar, adapun manfaat yang lebih detail yang diharapkan dari penelitian ini yaitu manfaat bagi guru, bagi peserta didik, dan bagi peneliti. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan alternatif untuk menggunakan media pembelajaran dalam mengajar. Dengan menggunakan media permainan ludo ini, guru dapat mengajak peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran karena sistem media ini adalah bermain sambil belajar. Kemudian bagi peserta didik, penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan pembelajaran yang aktif, mudah dipahami, dan menyenangkan. Dengan penggunaan media permainan ludo ini, peserta didik dapat termotivasi untuk belajar, khususnya pada mata pelajaran PKn. Lalu manfaat bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang pengembangan media permainan ludo dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil dari penelitian ini nantinya akan bisa menjadi bekal untuk mengajar ketika sudah menjadi seorang guru.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) selanjutnya disebut R&D. R&D merupakan jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk, bukan menguji sebuah teori (Setyasari, 2013). Menurut Sugiono (2015) penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji efektivitas produk tersebut. Yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media permainan ludo pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) materi indahny keragaman di negeriku.

Model pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada pengembangan produk yang dikembangkan oleh Borg and Gall. Peneliti hanya menggunakan enam tahap yaitu, tahap persiapan dan pengumpulan data, tahap pengembangan produk, tahap validitas produk, tahap revisi, tahap uji coba produk di lapangan, dan desimilasi serta implementasi. Subjek uji coba produk penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Baktijaya 3 Depok yang berjumlah 4 orang.

Penskoran diproses mengkonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan *Skala Likert*

Interval Skor	Skor	Kategori
$X > 4,21$	5	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,21$	4	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	3	Cukup Baik
$1,79 < X \leq 2,60$	2	Kurang Baik
$X \leq 1,79$	1	Buruk

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan pembahasan dipaparkan dalam beberapa sub pembahasan. Dengan tujuan dapat dipahami pembaca lebih terperinci tahap demi tahap. Hasil penelitian selengkapnya sebagai berikut.

### **Hasil Pengembangan**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dilakukan menurut model Borg and Gall (Frangeš, 2005) meliputi:

#### **1. Tahap Persiapan dan Pengumpulan Data**

Pada tahap ini, peneliti mempelajari secara detail mengenai materi yang akan dikembangkan ke dalam media permainan yang telah direncanakan dan mengumpulkan data yang didapatkan dari observasi lapangan. Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini adalah mengkaji kurikulum dan mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Mengkaji atau menganalisis kurikulum dilakukan dengan tujuan untuk menentukan kompetensi dasar dan kompetensi inti yang akan digunakan dalam pengembangan media permainan ludo. Ditahap ini juga peneliti mengidentifikasi tujuan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar. Setelah itu peneliti dapat menganalisis apa saja yang dibutuhkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2. Tahap Pengembangan Produk**

Pada tahap ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo. Materi yang disediakan oleh peneliti sesuai dengan isi dari buku yang telah difasilitasi oleh sekolah dan pemerintah sehingga peserta didik akan mudah dalam memahami materi di dalam produk.

#### **3. Tahap Uji Coba Produk (Validitas Produk)**

Kegiatan pada tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan yang dihasilkan dari tahap pengembangan dengan meminta ahli materi dan ahli media untuk mengoreksi produk tersebut apakah layak atau tidak untuk dilanjutkan, sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk penyempurnaan produk pembelajaran.

#### **4. Tahap Revisi**

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk awal berdasarkan hasil dari analisis atau informasi yang telah diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Jika sudah valid, maka penelitian boleh dihentikan atau jika belum valid maka peneliti wajib melakukan revisi pada produknya.

#### **5. Tahap Uji Coba Lapangan**

Setelah tahap revisi produk dilakukan, maka peneliti harus mengujikn kembali produk yang dikembangkan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan produk ketika digunakan di lapangan.

#### **6. Desimilasi dan Implementasi**

Desimilasi adalah menyebar luaskan produk untuk disosialisasikan kepada seluruh subjek penelitian. Setelah dilakukannya desimilasi, maka setiap sekolah bisa mengimplementasikan atau menggunakan produk tersebut. Namun karena adanya keterbatasan waktu yang dihadapi oleh peneliti, maka pada tahapan ini produk hanya terbatas di SDN Baktijaya 3 Depok.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah media permainan ludo yang telah dimodifikasi sesuai dengan pembelajaran dan

sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Papan permainan pada produk yang telah dikembangkan ini terdapat empat gambar yang mengilustrasikan bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia. Papan permainan ludo ini berbentuk persegi dimana ukurannya adalah 42×42 cm, bahan yang digunakan untuk membuat papan ini adalah *art carton* dengan ketebalan 250 gram dan dilapisi dengan kardus dan karton agar lebih tebal dan tidak mudah rusak. Dalam papan permainan ini terdapat 72 kotak dimana pada masing-masing kotak berwarna putih, peserta didik harus mengambil kartu materi dan membacanya sebagai bekal saat akan menjawab pertanyaan yang ada di kartu soal. Terdapat juga gambar lambang bintang, dimana isinya adalah kartu soal. Produk ini didesain menggunakan aplikasi canva (Jawati, 2013), berikut adalah gambar desain produk media permainan ludo.



Gambar 1. Papan Permainan Ludo Gambar 2. Cara Bermain Ludo

Produk yang telah dimodifikasi ini bukan hanya papan permainan ludo dan cara bermainnya, tetapi terdapat kartu materi dan kartu soal tetapi ada juga pion/bidak beserta dua buah dadu.



Gambar 3. Kartu Materi dan Kartu Soal



Gambar 4. Pion/Bidak dan Dadu

### Hasil Uji Coba Produk

Hasil pengujian pengembangan produk media permainan ludo pada mata pelajaran PKn materi indahny keragaman di negeriku telah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Data yang diperoleh berdasarkan hasil dari validasi ahli media dan ahli materi melalui lembar penilaian berupa angket. Berikut ini adalah hasil dari validasi ahli materi dan ahli media.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Jenis Validasi	Jumlah Skor	Kategori
Validasi Materi	4,33	Sangat Baik
Validasi Media	4,71	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi dari ahli materi dan ahli media pada media permainan ludo materi indahny keragaman di negeriku menunjukkan kategori sangat baik sehingga layak untuk dilakukan uji coba.

Penelitian dan pengembangan produk media permainan ludo pada mata pelajaran PKn materi indahny keragaman di negeriku diterapkan pada 4 peserta didik kelas IV SD Negeri Baktijaya 3 Depok. Peserta didik sangat antusias dalam memperhatikan aturan permainan dan cara mengaplikasikan permainan ludo. Permainan ludo yang telah dimodifikasi ini sangat mudah untuk dipahami oleh peserta didik, materi yang ada pun sangat mudah dan berkesinambungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga materi tersampaikan dengan sangat baik. Dalam proses bermain permainan ludo, peserta didik sangat senang bisa memainkan permainan ludo yang terdapat materi mengenai pelajaran PKn materi indahny keragaman di negeriku. Berikut ini adalah hasil dari respon peserta didik setelah melakukan permainan ludo:

Tabel 3. Hasil uji Coba Produk kepada Responden

Nomor Responden	Skor/Responden	Kategori
R1	4,33	Sangat Baik
R2	3,75	Baik
R3	4,41	Sangat Baik
R4	4,58	Sangat Baik
Rata-rata	4,45	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata hasil respon peserta didik setelah melakukan uji coba permainan ludo pada mata pelajaran PKn materi indahny keragaman di negeriku menunjukkan kategori sangat baik.

Pengambilan hasil respon peserta didik dalam melakukan permainan ludo telah didokumentasikan oleh peneliti. Berikut ini adalah dokumentasi saat dilakukannya uji coba produk.



Gambar 5. Suasana uji coba produk Media Ludo

Peneliti menemukan beberapa perbedaan antara media permainan ludo yang sebelumnya telah dikembangkan dengan media permainan ludo yang telah peneliti kembangkan. Berikut tabel tabulasi perbedaan media permainan ludo sebelum dan sesudah dikembangkan:

Tabel 4. Tabulasi Perbedaan Media Permainan Ludo

Media Ludo Sebelumnya	Media Ludo yang dikembangkan
- Menggunakan papan sederhana tanpa desain	- Papan permainan ludo di desain sesuai materi pembelajaran
- Tampilan papan seperti permainan ludo biasanya	- Dalam setiap petak terdapat kartu materi dan kartu soal
- Pion/bidak menggunakan pion yang ada pada permainan sebenarnya	- Menggunakan pion/bidak yang terbuat dari clay (lebih menarik)
- Menggunakan satu dadu	- Menggunakan dua buah dadu
	- Desain materi dan desain papan menarik dengan memberikan penjelasan mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia

Berdasarkan Tabel 4, terdapat empat sampai lima perbedaan dari media permainan ludo yang sebelumnya telah dikembangkan oleh peneliti lain dan yang telah peneliti kembangkan.

## KESIMPULAN

Media permainan ludo ini dikembangkan dengan menggunakan struktur penelitian pengembangan Model Borg & Gall dalam buku Sugiono yang terdapat sepuluh tahap pengembangan. Tahap (1) menentukan potensi dan masalah (2) melakukan pengumpulan data (3) membuat desain produk (4) melakukan validasi desain yang dilakukan satu kali oleh ahli materi yang mendapatkan skor 4,71 dengan kriteria "Sangat Baik" dan ahli media dengan skor 4,33 dengan kriteria "Sangat Baik" (5) revisi desain (6) uji produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian kelompok kecil yang dilakukan terhadap 4 siswa (9) revisi produk

dilakukan untuk penyempurnaan produk sesuai ahli media dan ahli materi (10) produksi massal tidak dilakukan karena keterbatasan penelitian.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa Media Permainan Ludo dalam proses pembelajaran PKn tema Indahnya Keragaman di Negeriku mendapatkan kategori sangat baik yang berupa hasil skor dari ahli media dan ahli materi dan beberapa pendapat dari siswa SD Negeri Baktijaya 3 Depok dan media permainan ludo ini layak untuk dipergunakan.

## REFERENSI

- Ansyar, M. (2017). *Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Frangeš, S. (2005). Meet croatia-didactic games ludo and croatian monopoli. kartografija i geoinformacije (*Cartography and Geoinformation*), 4(4), 142-145.
- Jawati, R. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di PAUD Habibul Ummi II. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250-263.
- Naim, N., & Sauqi, A. (2008). *Pendidikan Multikultural: Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Setyasari, Punaji (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Yusman, A. R. A., & Nurhasanah, N. (2017). Jelajah sejarah melalui ludo carpet: upaya mewujudkan generasi nasionalis bagi anak sekolah dasar. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 20(2).