

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO PADA MUATAN IPA UNTUK SISWA KELAS IV SD IT SURALAGA

Rosdatul Pawazah<sup>1</sup>, Muhammad Sururuddin<sup>2</sup>, Mijahamuddin Alwi<sup>3</sup>,  
Dina Fadilah<sup>4</sup>, Musabihatul Kudsiah<sup>5</sup>

<sup>12345</sup>Universitas Hamzanwadi

Jl. TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Majid, No. 132 Pancor, Lotim-NTB 83612  
rsdtlpwzh@gmail.com, sururuddin@hamzanwadi.com, mijahamuddin.alwi@gmail.com,  
dinafadilah29@yahoo.co.id, musabihatul@gmail.com

*Article info:*

*Received: 21 September 2022, Reviewed: 5 June 2023, Accepted: 23 June 2023*

*DOI: [10.46368/jpd.v11i1.864](https://doi.org/10.46368/jpd.v11i1.864)*

**Abstract:** This study aims to develop ludo game, is a learning media on the science content of fourth grade students. This study uses the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of media validation is in the "good" category with a score of 37 ( $33.96 < X \leq 41.88$ ), while the result of material expert validation is in the "very good" category with a score of 46 ( $X > 41.88$ ). While the result of small-scale trials obtained a score in the "good" category with a score of 39.75 ( $33.96 < X \leq 41.88$ ), and the result of large-scale trials obtained a score in the "very good" category with a score of 45.2. Based on these data, the developed media is feasible to use.

**Keywords:** Media, Ludo Game, Science

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ludo pada muatan IPA untuk siswa kelas IV. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi media mendapatkan hasil dalam kategori "baik" dengan skor 37 ( $33,96 < X \leq 41,88$ ), sedangkan hasil validasi ahli materi mendapat hasil dalam kategori "sangat baik" dengan skor 46 ( $X > 41,88$ ). Sedangkan hasil uji coba skala kecil memperoleh skor dengan kategori "baik" dengan skor 39,75 ( $33,96 < X \leq 41,88$ ) dan hasil uji coba skala besar memperoleh skor dengan kategori "sangat baik" dengan skor 45,2 ( $X > 41,88$ ). Berdasarkan data tersebut, media yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Media, Permainan Ludo, IPA

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam menjamin kelangsungan hidup manusia, dikarenakan pendidikan sendiri merupakan tempat yang digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi yang ada didalam diri manusia. Menurut Al Farizi & Sudiyanto (Ulhusna et al., 2020) mengemukakan bahwa Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana manusia dalam memahami diri sendiri dan lingkungannya serta untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya. Wawasan dan pengetahuan yang didapat merupakan salah satu bentuk produk dari proses pendidikan yang telah dilewati oleh siswa selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran harus dirancang secara sistematis dengan memfokuskan perhatian pada siswa.

Pembelajaran sendiri adalah sebuah proses komunikasi yang digunakan oleh guru dan siswa dalam penyampaian dan penerimaan materi ajar. Komunikasi dalam pembelajaran akan berjalan baik apabila kedua pihak baik guru maupun peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran sendiri dilakukan agar peserta didik memperoleh hasil yang terbaik sesuai dengan yang diharapkan dalam proses pendidikan atau pembelajarannya. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang

ditentukan, maka semua pihak harus terlibat aktif dalam pembelajaran baik itu dari guru sebagai pendidik, dan siswa yang menjadi subjek pendidikan.

Didalam proses pembelajaran di SD yang menggunakan Kurikulum 2013 dengan sistem tematik, dimana sistem tematik ini dalam pembelajarannya memuat beberapa mata pelajaran diantaranya terdiri atas muatan, pendidikan kewarganegaraan, bahasa indonesia, matematika, IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial), seni dan budaya, dan pendidikan jasmani dan olahraga.

Muatan pembelajaran yang ada di SD salah satunya adalah IPA. Pengertian IPA sendiri adalah Suatu ilmu pengetahuan yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala alam yang ada dialam, baik benda hidup maupun bend mati. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan IPA (Kumala, 2016) IPA yang dimaksud yaitu sesuatu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya ilmu pengetahuan tentang penguasaan berupa fakta, konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan proses penemuan secara sistematis dan runtun.

Melihat pentingnya tujuan pembelajaran IPA tersebut, diperlukan beberapa cara yang diperlukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan, terutama pada pembelajaran IPA.

Sehingga, akan menghasilkan peserta didik yang berjiwa saintis melalui kerja ilmiah pada pembelajaran IPA yang dilakukan. Oleh karena itu, diperlukan perhatian dalam bidang pendidikan agar pembelajaran yang biasa saja menjadi lebih variatif dan tentunya lebih memberikan kebebasan kepada siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dalam hal ini dapat didukung dengan memanfaatkan berbagai metode, model, bahkan media pembelajaran yang akan membuat peserta didik aktif pada saat pembelajaran dilakukan.

Sadiman (Purba et al., 2020) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis hal dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Pemilihan dan penggunaan media dalam pembelajaran juga harus diperhatikan dan disesuaikan, oleh sebab itu guru harus dapat memilih media pembelajaran yang baik dan tepat untuk digunakan saat mengajar peserta didik.

Beberapa manfaat dari digunakannya media pengajaran dalam proses belajar peserta didik menurut Sudjana dan Rival (A. Rahmawati, 2019) antara lain, yaitu, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah

dipahami siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan dan lain-lain.

Pada kenyataannya, keterbatasan penggunaan media dalam proses pembelajaran terjadi di SD IT Suralaga khususnya di kelas IV yang berisi 24 peserta didik dengan jumlah laki-laki 13 dan jumlah perempuan 11. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Jum'at, 18 Maret 2022 terhadap proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas, ditemukan beberapa masalah diantaranya, yaitu kurangnya variasi media pembelajaran penunjang IPA, media pembelajaran yang digunakan sebatas gambar yang ditempel didinding dan tidak tahan lama, media pembelajaran masih bersumber pada buku ajar seperti buku tematik, guru yang tidak mengembangkan media, dan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dimana guru hanya menjelaskan, dan siswa mendengarkan. Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara dimana wali kelas IV menjadi narasumbernya, diperoleh informasi bahwa didalam pembelajaran khususnya pada muatan IPA guru lebih cepat menggunakan benda nyata yang terbatas

sehingga belum ada pengembangan media guru atau pengajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu solusinya guru harus lebih memahami apa yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran, salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses membantu peserta didik memahami materi yang diberikan dan mengatasi pembelajaran yang monoton. Media akan menjadi sarana dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan nyata bukan sekedar bayangan abstrak.

Berangkat dari pendapat-pendapat yang telah dijabarkan, maka peneliti merumuskan judul penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Muatan IPA Untuk Siswa Kelas IV SD IT Suralaga”.

Pemilihan permainan ludo energi ini dikarenakan permainan ini merupakan salah satu permainan yang menyenangkan, dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, permainan ludo dapat menarik minat peserta didik. Karena dalam permainan ini seluruh peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran karena permainan ini dimainkan secara berkelompok. Permainan ludo energi dalam penelitian ini adalah ludo yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa dari

segi tampilan sampai pada materi yang telah dipilih, dengan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, dalam permainan ludo energi ini menggunakan beberapa kartu cetak yang ditempel pada papan permainan dimana kartu-kartu tersebut berisi materi sebagai penguatan dan pertanyaan-pertanyaan sesuai dengan materi yang diajarkan.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan ludo yang dikembangkan.

Penelitian dilakukan di SD IT Suralaga, Kec. Suralaga, Kabupaten Lombok Timur. Subjek pada penelitian dan pengembangan media permainan ludo ini adalah siswa kelas IV SD IT Suralaga yang berjumlah 24 orang.

Teknik pengumpulan dan instrumen data yang digunakan dalam pengembangan ini adalah teknik kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi dan wawancara sebagai studi pendahuluan dan bahan pengembangan berdasarkan keadaan ditempat penelitian. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari saran atau masukan dari validator media dan validator materi.

Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari skor data validasi media, validasi materi, dan angket respon peserta didik yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini. Data yang telah diperoleh kemudian di konversi menjadi data kualitatif skala lima berdasarkan skala Likert.

Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif deskriptif untuk hasil observasi, wawancara dan saran dari validator ahli materi dan media. Sedangkan analisis data kuantitatif untuk data yang diperoleh dari validasi produk dan angket respon peserta didik dengan skala Likert. Skala Likert menggunakan penilaian 5 kriteria yaitu skor 5 untuk kriteria “sangat baik”, skor 4 untuk kriteria “baik”, skor 3 untuk kriteria “cukup baik”, skor 2 untuk kriteria “kurang baik”, dan skor 1 untuk kriteria “sangat kurang baik”. Skor yang didapat melalui validasi dan angket respon siswa kemudian dianalisis dengan menghitung total jumlah skor yang didapat dan rata-rata skor berdasarkan jumlah butir instrumen angket dengan menggunakan rumus Widoyoko (D. Rahmawati, 2017). Setelah memperoleh data dari validasi ahli media, materi dan anget respon peserta didik berupa skor, kemudian data kuantitatif tersebut dikonversi menjadi data kualitatif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan lembar validasi ahli diketahui bahwa terdapat 10 butir pernyataan dari aspek-aspek yang telah dirumuskan kemudian diisi untuk setiap validator ahli media dan ahli materi. Aspek untuk lembar validasi media meliputi aspek tampilan dan aspek kelayakan. Sedangkan lembar validasi ahli materi meliputi aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD, ketercakupan materi, dan pendukung materi pembelajaran. Terakhir untuk angket respon siswa terdapat 10 butir pernyataan dari 3 aspek yang telah dirumuskan yaitu aspek media, materi, dan aktivitas belajar. Skor yang didapatkan dari setiap butir instrumen dianalisis dengan skala likert.

Berdasarkan hasil analisis data validasi ahli media mendapatkan hasil dengan kriteria “baik” dengan skor 37 ( $33,96 < X \leq 41,88$ ).

Tabel 1. Perolehan Skor Validasi Ahli Media

Jumlah Skor	Rentang Skor	Kategori
37	$33,96 < X \leq 41,88$	Baik

Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan hasil dengan kriteria “sangat baik” dengan skor 46 ( $X > 41,88$ ).

Tabel 2. Perolehan Skor Validasi Ahli Materi

Jumlah Skor	Rentang Skor	Kategori
46	$X > 41,88$	Sangat Baik

Uji coba respon siswa pada media permainan ludo ini dilakukan dua kali uji coba, yaitu uji coba terhadap skala kecil dan uji coba terhadap skala besar. Uji coba yang pertama yaitu uji coba skala kecil yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SD IT Suralaga dengan jumlah responden 8. Sedangkan untuk uji coba skala besar menggunakan responden 24. Data yang sudah diperoleh kemudian akan dianalisis dengan skala lima.

Tabel 3. Hasil Uji Respon Ssiwa

Uji Coba	Skor	Rentang Skor	Kategori
Skala Kecil	39,75	$33,96 < X \leq 41,88$	Baik
Skala Besar	45,2	$X > 41,88$	Sangat Baik

Validasi ahli media merupakan tolak ukur dinyatakan valid atau tidaknya media pembelajaran yang akan digunakan saat uji coba produk. Berdasarkan data hasil validasi oleh validator media diketahui bahwa kualitas media pembelajaran permainan ludo memperoleh jumlah skor 37. Artinya media pembelajaran permainan ludo pada muatan IPA memenuhi kriteria kelayakan dengan kriteria “baik” yang berada pada interval skor  $33,96 < X \leq 41,88$ . Sedangkan dari data hasil validasi oleh validator materi menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran permainan ludo dari segi materi memperoleh jumlah skor 46. Artinya media pembelajaran permainan ludo pada muatan IPA

memenuhi kriteria kelayakan dengan kriteria “sangat baik” yang berada pada interval skor  $X > 41,88$ . Hasil uji coba skala kecil memperoleh skor dalam kriteria “baik” dengan skor 39,75 pada interval skor  $33,96 < X \leq 41,88$ , dan mengalami peningkatan pada uji coba skala besar yang mendapat skor dalam kriteria “sangat baik” dengan skor 45,2 pada interval skor  $X > 41,88$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ludo yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

## SIMPULAN

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan produk media pembelajaran permainan ludo energi adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran Permainan Ludo pada muatan IPA untuk kelas IV yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan secara berturut-turut mendapatkan jumlah skor 37 dengan kriteria “baik” dari validator media, dan mendapat jumlah skor 46 dengan kriteria “sangat baik” dari validator materi. Sedangkan, kelayakan media pembelajaran Permainan Ludo pada muatan IPA untuk kelas IV yang dikembangkan telah terpenuhi berdasarkan angket respon peserta didik dengan rata-rata skor 39,75 dengan kategori “baik” yang

diperoleh dari uji coba produk skala kecil dengan 8 respon. Sedangkan dari uji coba skala besar atau lapangan memperoleh rata-rata skor 45,2 dengan kriteria “sangat baik” dengan responden 24 siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Kumala, F. N. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 8, Issue 9).
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, F., Yanti, Y., Simarmata, J., & Chamidah, D. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rahmawati, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran LUDO pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang*. Skripsi. Skripsi.
- Rahmawati, D. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Siswa SDLB Tunarungu Kelas IV*. 20–23.
- Ulusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130–137.