**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO PADA MUATAN IPA UNTUK SISWA KELAS IV**

**SD IT SURALAGA**

# Rosdatul Pawazah1, Muhammad Sururuddin 2, Mijahamuddin Alwi3, Dina Fadilah4, Musabihatul Kudsiah5

12345Universitas 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

**Abstract**: This study aims to develop a ludo game learning media on science content for 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 got results in the "good" category with a score of 37 (33.96 <X≤ 41.88), while the results of material expert validation got results in the "very good" category with a score of 46 (X> 41.88). While the results of small-scale trials obtained a score in the "good" category with a score of 39.75 (33.96 <X≤ 41.88) and the results of large-scale trials obtained a score in the "very good" category with a score of 45.2.Based on these data, the media developed can be said to be 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≤ 41,88), sedangkan hasil validasi ahli materi mendapat hasil dalam kategori “samgat 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≤ 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 Lduo, IPA

P

endidikan memegang peranan sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup manusia, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi yang ada didalam dirinya. 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 merupakan proses komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam penyampaian dan penerimaan materi ajar. Komunikasi dalam pembelajaran akan berjalan baik apabila kedua pihak baik guru dan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dilakukan agar siswa memperoleh hasil yang terbaik sesuai dengan yang diharapkan dalam proses pendidikan atau pembelajarannya. Untuk mencapai hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka semua pihak harus terlibat aktif dalam pembelajaran baik itu dari guru sebagai pendidik, dan siswa yang menjadi subjek pendidikan.

Didalam pembelajaran di Sekolah Dasar yang menggunakan sistem tematik, dimana sistem tematik ini dalam pembelajarannya memuat beberapa mata pelajaran diantaranya terdiri atas muatan: a) pendidikan kewarganegaraan; c) bahasa indonesia; d) matematika; e) ilmu pengetahuan alam; f) ilmu pengetahuan sosial; g) seni dan budaya; h) pendidikan jasmani dan olahraga.

Salah satu muatan pembelejaran yang ada di Sekolah Dasar adalah IPA. IPA adalah Suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala alam yang ada dialam baik benda hidup maupun bend mati. Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan IPA (Kumala, 2016) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip saja, tetapi juga suatu proses penemuan.

Melihat pentingnya tujuan pembelejaran IPA tersebut, diperlukan beberapa cara untuk 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. Dalam hal ini diperlukan perbaikan dalam bidang pendidikan agar pembelajaran yang biasa saja menjadi lebih variatif dan tentunya lebih memberikan kebebasan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang variatif dan interaktif dapat didukung dengan memanfaatkan berbagai metode, meodel, bahkan media pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik aktif pada saat pemebelajaran berlangsung.

Menurut Sadiman (Purba et al., 2020) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus disesuaikan, oleh sebab itu pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang baik untuk digunakan saat mengajar. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain: kesesuaian dengan materi pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, dan menarik bagi peserta didik, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Adapun manfaat dari adanya media pengajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana dan RivaI (A. Rahmawati, 2019) antara lain: (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami siswa dan dapat mencapai tujuan pembelajaran; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemostrasikan dan lain-lain.

Pada kenyataannya, keterbatasan media pembelajaran dalam proses pembelajaran terjadi di SD IT Suralaga khususnya di kelas IV yang berisi 24 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 13 dan jumlah siswa perempuan 11. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada hari Jum’at tanggal 18 Maret 2022 terhadap proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas, ditemukan beberapa masalah diantaranya: 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, belum ada pengembangan media yang variatif oleh guru, 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 yang dilakukan oleh guru.

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

Berangkat dari pendapat-pendapat di atas, 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”.

Permainan Ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, permainan ludo dapat menarik minat peserta didik. Karena dalam permainan ini seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Permainan ludo dalam penelitian ini adalah ludo yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa dari segi tampilan sampai pada materi yang telah dipilih, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, dalam permainan ludo ini menggunakan beberapa kartu cetak yang ditempel pada papan permainan dimana kartu-kartu tersebut berisi materi sebagai penguatan dan pertanyaan-pertanyaan sesesui dengan materi yang diajarkan.

# METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). ADDIE (Amir Hamzah, 2019) adalah model pengembangan berorientasi kelas. Pengembangan model ADDIE ini identik dengan pengembangan sistem pembelajaran. Proses pengembangannya beruntun namun interaktif, yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat digunakan untuk pengembangan ke tahap berikutnya. Artinya, hasil akhir dari satu tahap merupakan produk awal bagi tahap selanjutnya. Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran permainan ludo yang dikembangkan.

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

Teknik pengumpulan dan instrumen data yang digunakan dalam pengembaangan 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 ahli media dan ahli materi. Sedangkan untuk data kuantitatif diperoleh dari data validasi ahli media, ahli materi, dan angket respon peserta didik yang menjadi subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan ini. Data yang telah diperoleh kemudian di konversi mejadi 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 kategori yaitu skor 5 untuk kategori “sangat baik”, skor 4 untuk kategori “baik”, skor 3 untuk kategori “ cukup baik”, skor 2 untuk kategori “kurang baik”, dan skor 1 untuk kategori “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 yang harus 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 kategori “baik” dengan skor 37 (33,96 < X ≤ 41,88). Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Perolehan Skor Validasi Ahli Media

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| JumlahSkor | Rentang Skor | Kategori |
| 37 | 33,96 < X ≤ 41,88 | Baik |

Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan hasil dengan kategori “sangat baik” dengan skor 46 (X > 41,88). Hasil validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Perolehan Skor Validasi Ahli Materi

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| JumlahSkor | Rentang Skor | Kategori |
| 46 | X > 41,88 | SangatBaik |

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

Tabel 3. Hasil Uji Respon Ssiwa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| UjiCoba | Skor | Rentang Skor | Kategori |
| SkalaKecil | 39,75 | 33,96 <X≤ 41,88 | Baik |
| SkalaBesar | 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 ahli media menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran permainan ludo memperoleh jumlah skor 37. Artinya media pembelajaran permainan ludo pada muatan IPA memenuhi keriteria kelayakan dengan kategori baik yang berada pada rentang skor 33,96 <X≤ 41,88. Sedangkan Berdasarkan data hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran permainan ludo dari segi materi memperoleh jumlah skor 46. Artinya media pembelajaran permainan ludo pada muatan IPA memenuhi keriteria kelayakan dengan kategori sangat baik yang berada pada rentang skor X > 41,88. Hasil uji coba skala kecil memperoleh skor dalam katagori “baik” dengan skor 39,75 pada interval skor 33,96 <X≤ 41,88, dan mengalami peningkatan pada uji coba skala besar yang memperoleh skor dalam kategori “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**

Bentuk pengembangan produk media pembelajaran permainan ludo menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, *analyze, design, development, implementation,* dan *evaluation.* Media pembelajaran Permainan Ludo pada muatan IPA untuk kelas IV yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang secara berturut-turut mendapatkan jumlah skor 37 dengan kategori “baik” dari ahli media, dan mendapat jumlah skor 46 dengan kategori “sangat baik” dari ahli materi.Tingkat kelayakan media pembelajaran Permainan Ludo pada muatan IPA untuk kelas IV yang dikembangkan telah terpenuhi berdasarkan angket respon siswa dengan rata-rata skor 39,75 dengan kategori “baik” yang diperoleh dari uji coba produk skala kecil dengan 8 respon. Sedangkan dari uji coba sekala besar atau lapangan meproleh skor rata-rata 45,2 dengan kategori “sangat baik” dengan responden 24 siswa.

**DAFTAR PUSTAKA**

Amir Hamzah. (2019). *METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Literasi Nusantara.

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.

Ulhusna, 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.