

## Pengembangan Media Pembelajaran Ludo King pada Materi Manusia sebagai Mahluk Sosial dan Ekonomi dalam Memenuhi Kebutuhannya

**Ine Inengsih Riada**

IKIP Budi Utomo

[ineinengsir@gmail.com](mailto:ineinengsir@gmail.com)

**Yulita Pujiharti**

IKIP Budi Utomo

[yulitapujiharti@budiutomomalang.ac.id](mailto:yulitapujiharti@budiutomomalang.ac.id)

**Novi Eko Prasetyo**

IKIP Budi Utomo

[noviekoprasetyo@budiutomomalang.ac.id](mailto:noviekoprasetyo@budiutomomalang.ac.id)

**Loesita Sari**

IKIP Budi Utomo

[loesitasari@budiutomomalang.ac.id](mailto:loesitasari@budiutomomalang.ac.id)

**Budijanto**

IKIP Budi Utomo

[budijanto@budiutomomalang.ac.id](mailto:budijanto@budiutomomalang.ac.id)

**Abstract:** *As Millennial teachers, it is hoped that teachers can create media innovations to support quality learning in the classroom. There are many learning media that can be used in teaching and learning for teachers and students, so that students are excited about the learning process. On this occasion we developed Ludo King learning media to support the learning process in class with the subject of Humans as Social and Economic Beings in Fulfilling Needs. This game can be used as a student evaluation tool, but in a more fun way. The aim of this research is to develop Ludo King Learning Media on Human Materials as Social and Economic Beings in Meeting Their Needs in Class VII IPS Students at SMP Negeri 1 Wewewa Barat". This research method is research and development (R&D) using the 4D development model. The 4-D (Four D) development model consists of 4 main stages including: Define, Design, Development and dissemination. The results of research at SMP Negeri 1 Wewewa Barat can be concluded that there is a positive response to learning using ludo king media, this is indicated by the acquisition of media expert scores through questionnaires with a conversion level of achievement of 96.25% with a very valid category, acquisition of material expert scores through distribution questionnaire with a conversion level of achievement of 85.75% with a very valid category, acquisition of scores by linguists through distributing questionnaires with conversions of achievement levels of 93.25% with conversions of achievement levels of very valid category scores. The results of the evaluation of the questionnaire at the trial stage were distributed to 20 people students with the help of social studies subject teachers. Proving that learning media in the form of ludo is in great demand by students. This presentation is based on the results of a questionnaire evaluation which shows an interest level of 89.7% with the criteria of "Very Good".*

**Keywords:** *Learning Media, Ludo King*

### PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya

sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna, (meaningful learning). Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan

ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran secara efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik maka akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru dapat menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, (Sudrajat et al., 2020).

Sekolah merupakan sebuah lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk menuntun peserta didik untuk mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Sekolah juga dipercayai sebagai satu-satunya cara agar peserta didik saat ini dapat hidup mantap pada masa yang akan datang dan merai keberhasilan. Keberhasilan peserta didik disekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar dikelas. Terdapat beberapa faktor yang saling berkaitan dalam menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Faktor-faktor tersebut adalah: guru, peserta didik, ketenagaan lainnya, tujuan belajar, materi atau bahan ajar, fasilitas, sarana, dan alat-alat bantu pelajaran, (Sudjana 2001:5). Selain dari faktor-faktor yang menentukan keberhasilan peserta didik, guru juga wajib menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar dapat memotivasi peserta didik untuk senantiasa belajar dengan baik dan bersemangat. Suasana belajar tersebut berdampak positif bagi peserta didik

dalam pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh sebab itu guru sebaiknya memiliki kemampuan dalam memilih bahan dan media pembelajaran yang tepat. (B. L. Banilo & Pujiharti, 2021)

Dalam proses pembelajaran ada dua aspek yang harus di perhatikan yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Metode pengajar itu sendiri merupakan cara atau teknik yang digunakan dalam melakukan interaksi atau komunikasi agar bahan ajaran dapat diterima dan dipahami oleh peserta didik, sedangkan media ajar yaitu alat bantu mengajar yang dapat desiegn sedemikian rupa agar penyampaian informasi dapat disampaikan dengan efektif dan diterima oleh peserta didik supaya dalam melaksanakan pembelajaran dapat berjalan dengan sesuai yang diterapkan.

Dalam proses belajar mengajar serta meningkatkan mutu pendidikan di sekolah mempunyai hubungan yang berkaitan erat dengan media pembelajaran. Oleh karena itu media memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana memilih media pengajaran yang tepat dapat mencapai hasil belajar peserta didik. proses belajar mengajar harus lebih menarik, bervariasi dan dapat menumbukan minat dan motivasi peserta didik agar lebih semangat dalam belajar.

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media

pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran secara efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik maka akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru dapat menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan klasifikasinya ada berapa jenis media pembelajaran yang akan dapat digunakan dalam belajar mengajar guru dan siswa. Media pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran Ludo King ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, dengan adanya media pembelajaran ludo king ini diharapkan mampu mengaktifkan sifat bersaing siswa, permainan ini juga mengasah ingatan siswa terhadap materi yang pernah didapatkan dengan menjawab soal. Permainan ini bisa digunakan sebagai alat evaluasi siswa, tetapi dengan cara yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran ludo king adalah siswa dapat belajar sambil bermain menjadi lebih bersemangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, selain itu melalui media pembelajaran ludo king siswa dapat berkompetisi untuk merebut kemenangan dalam berinteraksi satu sama lain sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung.

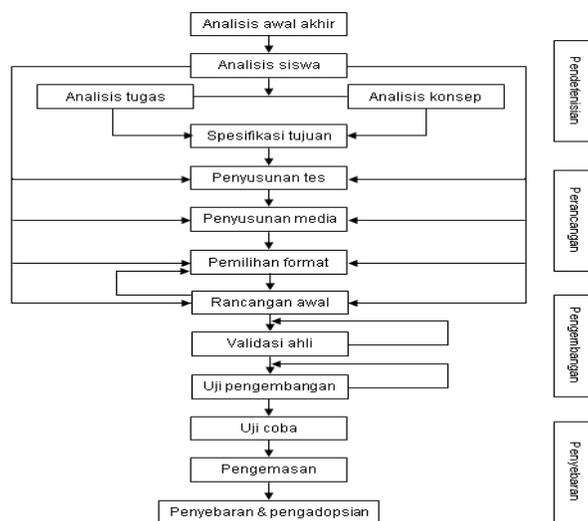
Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 1 Wewewa Barat terdapat beberapa masalah yang paling mendasar yang dikeluhkan oleh siswa adalah merasa

bosan saat pembelajaran dikelas berlangsung karena aktivitas siswa hanya merangkum dan juga mendengar cerama tanpa siswa berperan aktif dalam proses belajar. Hal ini mengakibatkan (1), rendahnya minat belajar peserta didik (2), kurangnya pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian masalah di atas maka tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk menghasilkan media pembelajaran *Ludo King* pada bahasan Manusia Sebagai Mahluk Sosial dan Ekonomi dalam Memenuhi Kebutuhannya. (2) Untuk mengetahui kevalidan penggunaan media pembelajaran *Ludo king* berdasarkan penilaian ahli materi, media dan bahasa.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4D yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Model pengembangan 4-D (*Four D*) merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran. Model ini dikembangkan oleh (Thiagarajan & Semmel, 1974). Model pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran). Adapun output akhir penelitian ini berupa media *Ludo King* pada pokok bahasan manusia sebagai mahluk sosial dan ekonomi dalam memenuhi kebutuhannya kelas VII SMPN 1 Wewewa Barat. Adapun tahapan pengembangan yang ditempuh peneliti dapat dilihat pada gambar



Gambar 1. langkah pengembangan media *Ludo King*

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu : (1) Lembar Validasi, digunakan untuk mengukur kevalidan media *Ludo King* yang dinilai oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, sedangkan angket respon peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat kemenarikan media *ludo king* yang dikembangkan. (2) Observasi atau pengamatan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat kebutuhan pada media pembelajaran dan mengukur metode-metode yang menghambat keberlangsungan pembelajaran, serta digunakan untuk mengetahui dampak sarana prasarana dan fasilitas terhadap siswa.

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis data Deskriptif Kualitatif dan kuantitatif. Data hasil kualitatif yang didapatkan dicatat dan kemudian dijabarkan dengan deskriptif kuantitatif dan ditarik kesimpulan berdasarkan kategori yang telah ditentukan.

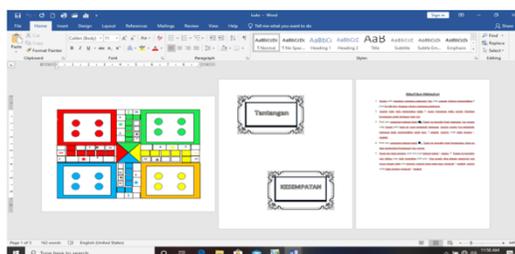
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran *ludo king* pada pokok bahasan manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi dalam memenuhi kebutuhannya yang dikembangkan telah mencapai tahap uji coba namun belum bisa diketahui tingkat pengaruh penggunaan media *ludo king* sebagai akibat dari keterbatasan peneliti selama melakukan penelitian. Tahapan pengembangan media ini menggunakan model pengembangan 4d thiagarajan (1973) yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Tahap awal yaitu pendefinisian dilakukan dengan cara observasi yang dilakukan peneliti di SMPN 1 Wewewa Barat, adapun yang diobservasi antara lain fasilitas, cara mengajar guru, watak dan karakter siswa, kompetensi dasar dan kompetensi inti, dan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

Tahap selanjutnya yaitu perancangan atau *design* pada tahap ini peneliti masih melakukan observasi dan mengumpulkan teori-teori dari berbagai

literatur untuk dijadikan acuan dasar penyusunan rancangan program pembelajaran. Rancangan yang dihasilkan haruslah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum merdeka. Pada tahap rancangan ini pula peneliti

mulai menentukan pokok-pokok bahasan, menulis rangkuman dan memilih desain untuk digunakan pada media *ludo king* yang dikembangkan.



Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan atau *develop* pada tahap inilah peneliti mulai mengembangkan media berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Proses awal dimulai dengan peneliti

menyusun materi. Setelah materi tersusun selanjutnya peneliti membuat desain papan permainan ludo. Proses selanjutnya editing menggunakan *Ms. Power Point*.



Setelah diberi desain proses selanjutnya ialah memasukan materi dengan cara *copy paste* tujuannya agar lebih menghemat waktu dan tenaga, dan proses terakhir media yang telah siap akan dicetak untuk dinila sebelum disebar.

Tahap terakhir adalah penyebaran desiminate pada tahap ini peneliti akan menguji cobakan produk yang telah di validasi oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media kepada sasaran utama pengguna media yakni peserta didik kelas VII SMP.

Namun pada tahap ini peneliti hanya dapat mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media yakni sebesar 85,0 % dengan kategori sangat baik. Sementara tingkat perubahan karakteristik peserta didik belum diketahui dikarenakan keterbatasan yang dialami oleh peneliti.

Data hasil validasi media *ludo king* diperoleh dari validator ahli materi yaitu guru mata pelajaran IPS tingkat SMP. Validator ahli media merupakan seorang dosen pendidikan ekonomi, dan Valdator bahasa merupakan dosen pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Data yang diperoleh

dari ketiga validator ini berupa data kuantitatif yakni hasil dari pengisian angket dan data kualitatif berupa kritikan dan saran dari ketiga ahli.

Data kualitatif yang diperoleh dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada media *ludo king* agar dapat berfungsi sesuai dengan tujuan pembuatan media *ludo king*. Sedangkan data yang berupa data kuantitatif akan dianalisis dengan cara menghitung rata-rata dari angket yang berskala 1,2,3,4. Metode perhitungannya dimulai dengan menghitung total poin dari masing-masing aspek. Kemudian dilanjutkan dengan menjumlahkan poin total setiap aspek lalu dibagi dengan jumlah butir pertanyaan yang ada pada angket. Nilai rata-rata yang diperoleh akan dikelompokkan sesuai dengan tingkat validitas. Tujuannya agar mengetahui kriteria dari media *ludo king* yang dikembangkan.

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan media *ludo king* pada pokok bahasan manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi dalam memenuhi kebutuhannya untuk kelas VII SMP sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh hasil validasi dari masing-masing ahli yakni: Ahli materi memperoleh

83,25% dengan kriteria “sangat valid”, ahli media ,memperoleh 96,25% dengan kriteria “sangat valid”. Dan ahli bahasa memperoleh 93,25% dengan kategori sangat valid.

Kemudian hasil evaluasi angket uji coba yang diteliti pada 20 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, menunjukkan media pembelajaran berupa *ludo king* banyak diminati oleh siswa. Hal ini didukung oleh hasil penelitian respon siswa yang menunjukkan tingkat minat mencapai 84,5%. Dengan kriteria “sangat baik”. Hal ini membuktikan bahwa daya tarik media *ludo king* sangatlah tinggi.

Pada angket yang disebarakan tidak hanya berisikan pernyataan-pernyataan tetapi juga berisikan kritik dan saran dari responden. Pada angket yang disebarakan ada yang memberi masukan agar penggunaan warna sebagai latar sebaiknya menggunakan warna yang agak gelap, selain itu banyak siswa yang memberikan pernyataan bahwa media yang dikembangkan sangat menghibur karena pada media terdapat tampilan yang didesain sedemikian rupa untuk menarik minat membaca siswa . Terdapat juga siswa yang memberi masukan agar media yang dikembangkan bisa digunakan untuk pokok bahasan yang lain juga. Mayoritas responden sangat tertarik menggunakan media *ludo king* sebagai sumber belajar.



Gambar 2 media *ludo* yang dihasilkan

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VII (Tujuh) SMP Negeri 1 Wewewa Barat. Tentang pengembangan media pembelajaran ludo king pada materi manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi dalam memenuhi kebutuhannya. Penulis mengambil kesimpulan bahwa, terdapat respon positif terhadap pembelajaran menggunakan media ludo king hal itu ditunjukkan dengan perolehan skor ahli media melalui penyebaran angket dengan konversi tingkat pencapaian 96, 25% dengan kategori sangat valid, perolehan skor ahli materi melalui penyebaran angket dengan konversi tingkat pencapaian 85,75% dengan kategori sangat valid, perolehan skor ahli bahasa melalui penyebaran angket dengan konversi tingkat pencapaian 93, 25% dengan konversi tingkat pencapaian skor kategori sangat valid. Hasil evaluasi angket pada tahap uji coba yang disebarkan kepada 20 orang siswa dengan bantuan guru mata pelajaran IPS. Membuktikan media pembelajaran berupa ludo banyak diminati oleh siswa. Pemaparan ini berdasarkan hasil evaluasi angket yang menunjukkan tingkat ketertarikan mencapai 89, 7% dengan kriteria "Sangat Baik".

## DAFTAR PUSTAKA

B. L. Banilo, P., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Perdagangan Internasional Kelas VIII SMP. *ECODUCATION Economics & Education Journal*, 3(2), 190–203.

Sudrajat, A., Darojat, O., Iwan, I., Mikdar, S., Sumiyati, S., Purwantiningsih, A., Sardjiyo, S., & Tahar, I. (2020). Meningkatkan Kreativitas dan inovasi bagi guru-guru SD pada pembelajaran muatan IPS melalui pengembangan media pembelajaran King Ludo

berbasis kurikulum 2013 di Kota Tangerang Selatan. *Journal Civics & Social Studies*, 4(2), 95–101.  
<https://doi.org/10.31980/civicos.v4i2.933>

- Aprinaldi, R. (2018). Analisis Kriminologi Terhadap Tindak Penyimpangan Perjudian Game Ludo King Melalui Aplikasi Game Pada Smartphone (Studi Kasus Polsek Tambusai) (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Maulana, A., Yunitasari, N., Hikmah, R. N., Rusmana, R., & Khomaeny, E. F. F. (2018). Bermain Ludo Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2a), 36-45.
- Doni Iswandi, T., Anwar, K., & Gusfarenie, D. (2018). Desain Media Pembelajaran Ludo Pada Materi Organisasi Kehidupan Untuk Sekolah Menengah Pertama (Doctoral Dissertation, Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Fatmaningsih, S. (2022). Pengaruh Permainan Papan Flanel dan Ludo Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di TK Islam An-Nur Tanjung Morawa (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarifudin, Y. (2015). *Kompetensi Menulis Kreatif*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Jalmur, N. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

- Akbar, (2013) Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Akuntansi Di Smk Negeri 1 Surakarta Jurnal "Tata Arta"Uns,7.
- Diah Pratiwi (2019) Pengaruh Lembar Kerja Siswa Scientific Reasoning Pada Materi Rangkaian Arus Searah Terhadap Hasil Belajar Siswa Fisika Siswa Di Smk. Skripsi.Universitas Jember
- Ibrahim(2001) Pengembangan Lembar Siswa (Lks) Berorientasi Keterampilan Proses Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Manusia.(1)
- Majid. (2021). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Materi Luas Bangun Datar Berbasis Metode Pembelajaran Discovery Untuk Siswa Sekolah Mengengah Pertama. *Jurnal pendidikan FKIP-Univ.Muhammadiyah metro*,4.
- Multiyaningsih. (2008) Pengembangan Model Pembelajaran ([Http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/.Pdf](http://Staff.Uny.Ac.Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/.Pdf)). Diakses Pada Tanggal 5 Oktober
- Oemar Hamalik (2004) Proses Belajar Mengajar. *Bandung: Bumi Aksara*
- Purwati (2010) Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Team Game Tournamen) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Negeri 13 Malang. *Thesis. Universitas Negeri Malang*
- Slavin 2008 166-167 Dalam Msy Hikmah Dkk (2018) Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournamen (Tgt) Terhadap Motivasi Dan Hasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Dunia Hewan Kelas X Sma Unggul Negeri 8 Palembang .5
- S.Thiagarajan Dorothy S.Semmel, Dan Melvyn I.Semmel (1974:5) Dalam Dian Kurniawan Dkk (2017) Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi* .(3)
- Sudjana (2001) Metode Dan Teknik Pembelajaran Patisipatif . *Bandung Sinar Baru Algensindo*