

## Media Permainan Ludo pada Sub Tema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia

Ida Ayu Ulan Nindika Sanjiwani<sup>1\*</sup>, Kadek Yudiana<sup>2</sup>, I Gusti Ngurah Japa<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, Indonesia

\*Corresponding author: [dayunindika@gmail.com](mailto:dayunindika@gmail.com)

### Abstrak

Pada pembelajaran daring peserta didik lama kelamaan merasa bosan dan tertekan dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Guna mengatasi kebosanan siswa ini, diperlukan pemilihan metode mengajar yang tepat salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran permainan Ludo, serta mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media permainan Ludo pada kelas III SD. Model yang menjadi acuan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba produk adalah media pembelajaran berbasis permainan ludo pada topik manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia adalah kelas III Sekolah Dasar. Uji coba produk penelitian pengembangan ini dilakukan dengan *me-review* media *Ludo* kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner/angket. Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif (kualitatif dan kuantitatif). Dilihat secara keseluruhan media pembelajaran berbasis permainan ludo dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Permainan Ludo, Manfaat Sumber Daya

### Abstract

*During online learning, students gradually feel bored and depressed with the tasks given by the teacher. In order to overcome this student boredom, it is necessary to choose the right teaching method, one of which is to use learning media that attracts students' interest. This study aims to analyze the effectiveness of the Ludo game learning media, and to find out the students' responses after using the Ludo game media in class III SD. The model that is used as a reference in this development is the ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model. The subject of the product trial was a ludo game-based learning media on the topic of the benefits of plants for human life in the third grade of elementary school. The trial of this development research product was carried out by reviewing Ludo media to media experts, material experts and practitioners to determine the feasibility of the developed media. Data was collected by using a questionnaire/questionnaire method. The types of data obtained from this development research are grouped into two, namely qualitative and quantitative data. The data analysis technique used is descriptive analysis method (qualitative and quantitative). Overall, the ludo game-based learning media is declared valid with very good qualifications.*

**Keywords:** Learning media, Ludo game, benefits of resources

## 1. PENDAHULUAN

Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19) adalah penyakit menular penyakit yang disebabkan oleh coronavirus baru tipe 2 akut parah sindrom pernapasan (SARS-CoV-2), diidentifikasi untuk pertama kali pada Desember 2019 dalam pneumonia atipikal wabah di kota wuhan, china (Hairunisa & Amalia, 2020; Purnamasari & Efendi, 2021). Di akhir Januari 2020, wabah tersebut menjadi darurat kesehatan global, dan dua bulan kemudian, dinyatakan sebagai penyakit pandemi. Penyebarannya yang sangat cepat menyebabkan penyakit ini menjadi sangat berbahaya (Setyorini, 2020; Toresano, 2020; Yamamoto-

#### History:

Received : November 17, 2021

Revised : December 12, 2021

Accepted : January 05, 2022

Published : January 25, 2022

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under  
a Creative Commons Attribution 4.0 License



Moreno, J. A Pineda-Aguilar et al., 2020). Untuk menghentikan penyebaran COVID-19, banyak negara telah menerapkan tindakan pencegahan untuk mengurangi berkumpul dan membentuk kerumunan. Akibatnya, sekolah dan perguruan tinggi tidak diizinkan untuk dibuka. Dampaknya terlihat ketika, pada puncak krisis, hampir 1,6 miliar anak di 195 negara secara global tidak diizinkan untuk belajar di ruang kelas mereka (Putra et al., 2020; Sahoo et al., 2021).

Pengaruh dari pandemic COVID-19 mengharuskan pemerintah untuk menutup sementara sekolah-sekolah sampai keadaan kembali menjadi seperti semula. Sekolah yang merupakan tempat untuk mencari ilmu dan menjadi tempat berkumpulnya peserta didik dari berbagai kalangan masyarakat. Selain itu sekolah merupakan tempat untuk berinteraksi antara guru dengan siswa untuk mengembangkan pengetahuan dalam kemampuan kognitif maupun keterampilan sosialnya serta untuk mengembangkan konsep diri peserta didik . Keadaan yang seperti ini menuntut guru dan peserta didik menggunakan platform yang ada untuk menunjang kegiatan pembelajaran secara daring. Perbedaan kemampuan diantara masing-masing peserta didik tentunya menimbulkan perbedaan keadaan peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara daring ini (Al Hakim & Azis, 2021; Sabila et al., 2022). Keadaan yang berubah secara tiba-tiba, gurupun tidak semuanya paham dalam menggunakan platform-platform online yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran secara daring. Sehingga guru hanya menggunakan metode konvensional yaitu dengan memberikan tugas-tugas kepada peserta didik. Hasilnya peserta didik lama kelamaan merasa bosan dan tertekan dengan tugas-tugas yang diberikan oleh guru (Apriyanti, 2020; Dewi, 2020). Guna mengatasi kebosanan siswa ini, diperlukan pemilihan metode mengajar yang tepat salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik minat siswa (Dewanti et al., 2018; Pratama et al., 2021). Media yang tepat ialah media pembelajaran berbasis permainan ludo.

Permainan Ludo ini adalah permainan khas India, permainan ini mirip dengan permainan ular tangga, hanya saja nama dan aturan permainannya berbeda, jika permainan ular tangga terdapat ular yang artinya turun dan tangga yang artinya naik, sedangkan pada permainan ludo kita dapat bermain hingga finish dan menentukan siapa pemenangnya (Jannah & Wiyatmo, 2018; Marhadi, 2019). Media ini dipilih karena media ini dapat membuat siswa bisa lebih focus terhadap pembelajaran, dan mulai munculnya niat untuk berusaha sendiri untuk mencari jawaban yang benar. Permainan ludo ini cocok digunakan untuk menarik minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa penelitian terdahulu telah menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ludo dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Penelitian tentang media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa pengembangan permainan ludo sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes, peningkatan denyut jantung menjadi indikator yang menandakan bahwa permainan yang dikembangkan berimplikasi baik pada subjek penelitian (Marhadi, 2019). Kemudian terdapat penelitian tentang pengembangan Media Ludo Raksasa pada Tema selalu Berhemat Energi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kela IV Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan ludo raksasa ini berada pada persentase diatas 95% (Jihan et al., 2019). Terakhir penelitian tentang pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Sekolah. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan ludo meningkatkan penguasaan materi dan minat belajar fisika (Jannah & Wiyatmo, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan hasil observasi wawancara guru kelas 3 di sebuah sekolah dasar di daerah Bali. Pembelajaran yang di lakukan, hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran masih sangat minim, hal tersebut dikarenakan terbatasnya media yang terdapat

di sekolah, tidak semua mata pelajaran memiliki media, hanya beberapa saja yang memiliki media. Padahal penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam penyampaian materi oleh guru, sehingga materi yang di sampaikan mudah di pahami oleh siswa. Selain itu dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar. Berdasarkan alasan tersebut, penelitian ini diangkat untuk menganalisis keefektifan dari media pembelajaran berbasis permainan ludo.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media dalam bentuk *Ludo*. Model yang menjadi acuan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Cahyadi, 2019; I Made Tegeh & Kirna, 2013). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yang berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran. Model ADDIE disusun terprogram dengan urutan kegiatan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pebelajar. Model ADDIE terdiri dari lima tahap, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

Pengembangan media *Ludo* dilaksanakan melalui beberapa tahap. Tahap-tahap yang dilaksanakan yaitu tahap dalam model ADDIE yang terdiri dari analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Eri Karisma et al., 2020; Yamin & Karmila, 2020). Subjek uji coba produk adalah media pembelajaran berbasis permainan ludo pada topik manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia adalah kelas III Sekolah Dasar. Objek uji coba dalam penelitian ini adalah validitas dari media pembelajaran berbasis permainan ludo yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli materi disajikan pada Tabel 1, kisi-kisi instrumen penilaian untuk ahli media disajikan dalam Tabel 2.

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	No. Butir	Jumlah Butir
1.	Penyajian	Keterpaduan tampilan media	1, 2	2
		Kelengkapan materi	3,4,5	3
2.	Materi	Keakuratan materi	6,7,8	3
		Cakupan materi	9,10,11	3
		Penggunaan kaidah bahasa	12,13	2
3.	Kebahasaan	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	14,15	2

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tampilan	Daya Tarik media	1,2	2
		Desain teks dan gambar	3,4,5	3
2.	Desain media	Tata letak	6	1
		Daya Tarik desain	7,8	2
		Kejelasan cetakan	9	1
3.	Fisik	Kelengkapan media	10,11,12	3
		Kualitas bahan yang digunakan	13,14,15	3

Sebelum diuji dalam penelitian, instrumen yang digunakan yang digunakan harus valid. Dalam menguji validitas isi instrumen diperlukan uji *judges* dalam bidangnya. Uji validitas isi dalam penelitian ini menggunakan rumus *Gregory* (Candiasa, 2010). Data dari ahli (*judges*) dikonversikan ke dalam tabulasi silang  $2 \times 2$  yang disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Tabulasi Silang**

		Penilai 1	
		Kurang relevan (skor 1-2)	Sangat relevan Skor (3-4)
Penilai 2	Kurang relevan (skor 1-2)	(A)	(B)
	Sangat relevan Skor (3-4)	(C)	(D)

Hasil dari Tabel 3. Dapat dirumuskan menggunakan rumus gregory untuk mencari validitas isi. Berdasarkan uji validitas isi menunjukkan validitas isi instrumen media pembelajaran berbasis permainan ludo ialah 1.00. Hasil uji validitas isi menunjukkan validitas isi instrumen penilaian berada dalam kategori sangat tinggi.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuesioner/angket. Metode kuesioner/angket merupakan cara pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan kepada responden (Agung, 2014; Muliensah & Budihartanti, 2020; Syafirah et al., 2017). Pernyataan atau pertanyaan yang diajukan terkait dengan media Ludo yang mencakup aspek kelayakan isi, bahasa yang digunakan, dan tampilan media. Sedangkan instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan skala *lima*. Dalam menanggapi pertanyaan dengan bentuk skala *lima*, responden menentukan tingkat persetujuan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Biasanya disediakan lima pilihan skala yaitu sangat Baik/ Sangat Tinggi, Baik/Cukup, Cukup/Sedang, Tidak Baik/Rendah, Sangat Tidak Baik/Sangat Rendah.

Metode dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode analisis deskriptif (kualitatif dan kuantitatif). Metode analisis deskriptif kualitatif adalah cara pengolahan data dalam bentuk kalimat/kata-kata atau kategori mengenai suatu objek (Agung, 2014; Yuliani, 2018). Metode analisis deskriptif kualitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengolah data berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran dari hasil *review* oleh para ahli terhadap media yang dikembangkan. Sedangkan, metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan cara pengolahan data dalam bentuk angka-angka atau persentase mengenai objek yang diteliti (Koyan, 2011; Sugiyono, 2015). Metode analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk memperoleh rata-rata skor dari masing-masing ahli terkait media yang dikembangkan melalui lembar penilaian. Skor yang diperoleh dari masing-masing kriteria penilaian kemudian dihitung rata-ratanya untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan dengan menggunakan rumus *mean*. Rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan menggunakan pedoman konversi skala lima untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Pedoman konversi skala lima yang digunakan disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Pedoman Konversi Skala Lima**

Rentang Skor	Klasifikasi/Predikat
$4,01 < X \leq 5,01$	Sangat Baik
$3,33 < X \leq 4,01$	Baik

Rentang Skor	Klasifikasi/Predikat
$2,66 < X \leq 3,33$	Cukup Baik
$1,99 < X \leq 2,66$	Tidak Baik
$0,99 < X \leq 1,99$	Sangat Baik

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

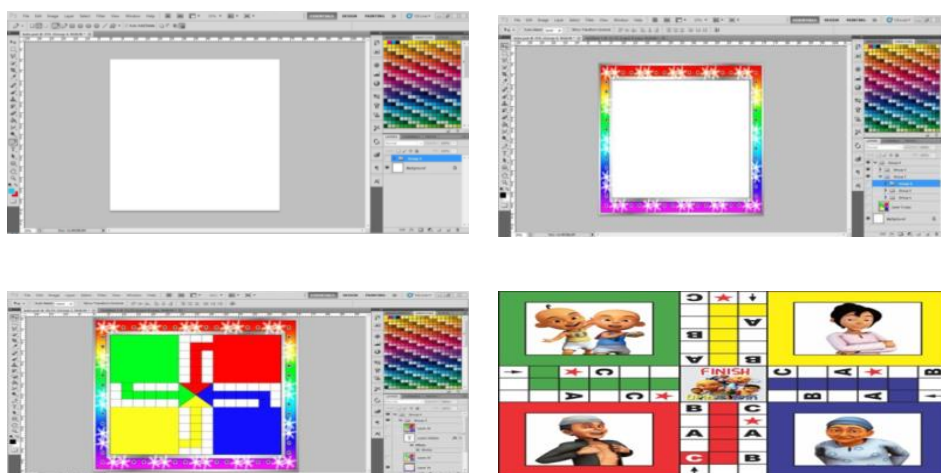
Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo ini mengambil Tema 2, Subtema 1 dan Pelajaran 1 dan dilaksanakan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahapan, yakni: (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Akan tetapi, dalam penelitian yang dilaksanakan tahap implementasi tidak dilakukan dikarenakan menyesuaikan dengan tujuan pengembangan yaitu hanya sampai mengembangkan dan melakukan uji coba produk untuk mencari validitas media pembelajaran berbasis permainan ludo yang dikembangkan dengan ahli dibidangnya. Selain itu, situasi dan kondisi yang sedang pandemi tidak memungkinkan untuk melaksanakan implementasi ke siswa karena dari pihak sekolah tidak menganjurkan apabila sampai melibatkan siswanya, agar nanti tidak mengganggu proses pembelajaran.

Berdasarkan pada hasil observasi awal berupa wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih berpedoman pada buku pegangan siswa dan buku pegangan guru. Terlebih lagi, ketersediaan media pembelajaran di sekolah juga masih sedikit. Hal ini karena ketersediaan sarana dan prasarana kurang memadai dan banyak dalam kondisi rusak khususnya media pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang terjadi masih tergolong sangat monoton dan membosankan untuk siswa. Dalam pemanfaatan media belum optimal, oleh karena itu diperlukan pengembangan media guna menunjang jalannya proses pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo ini dilaksanakan.

Tahap pertama merupakan tahap *analyze* (analisis). Pada tahap analisis dilaksanakan beberapa analisis, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) analisis karakteristik siswa, (3) analisis kurikulum, (4) analisis media. Berdasarkan tahap analisis yang telah dilaksanakan, pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih berpedoman pada buku pegangan siswa dan buku pegangan guru. Terlebih lagi, ketersediaan media pembelajaran di sekolah juga masih sedikit pemanfaatan media belum optimal, oleh karena itu diperlukan pengembangan media guna menunjang jalannya proses pembelajaran, sehingga pengembangan media pembelajaran berbasis permainan ludo ini dilaksanakan.

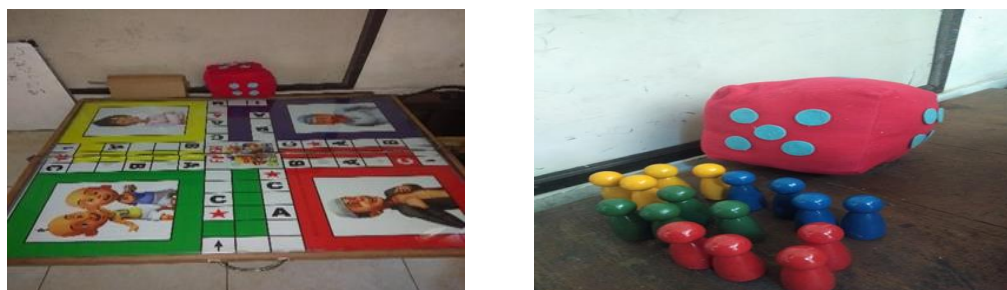
Tahap berikutnya merupakan *design* (perencanaan). Tahap ini diawali dengan memilih topik/materi yang dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang sebelumnya dilaksanakan. Materi yang diambil adalah materi pada Tema 2, Subtema 1, Pembelajaran 1 di Kelas III SD. Pertama-tama, membuat sketsa dengan menggunakan kertas hvs sebagai panduan. Setelah pembuatan sketsa, Pembuatan perancangan/desain media dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS5*. Setelah rancangan selesai dibuat, kemudian melaksanakan bimbingan dengan kedua dosen pembimbing sehingga memperoleh masukan serta saran sehingga dapat dilaksanakan perbaikan mengenai rancangan yang telah dibuat. Selanjutnya setelah hasil perbaikan dikerjakan dan disetujui oleh pembimbing. Berikut merupakan gambar design media pembelajaran berbasis permainan ludo. Design permainan ludo ditunjukkan pada [Gambar 1](#).





**Gambar 1.** Design Permainan Ludo

Pada tahap *development*, dilanjutkan dengan pengembangan media permainan ludo yang telah dirancang dan disetujui sebelumnya oleh dosen pembimbing. Media yang telah selesai dibuat sesuai dengan rancangan, kemudian dilakukan penilaian melalui uji coba produk. Tingkat validitas media dicari untuk melaksanakan tahap uji coba produk. Uji coba produk dilaksanakan ialah uji ahli melalui tahap *review* oleh tiga orang ahli yang terdiri dari satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media dan satu orang guru sebagai ahli praktisi. Dilakukan perbaikan/revisi setelah dilakukan uji validitas media. Revisi yang dilaksanakan mengarah kepada masukan, kritik maupun saran yang diberikan dari para ahli. Tampilan media pembelajaran berbasis permainan ludo yang telah dikembangkan dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo

Tahap terakhir yang dilaksanakan setelah media selesai yaitu melaksanakan uji coba media untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan dengan menggunakan instrumen penilaian yang telah diuji judges sebelumnya. Memperoleh hasil analisis dilakukan dengan cara menghitung *mean* yang diperoleh dalam lembar validasi dari para ahli. Selanjutnya nilai dikonversikan menggunakan pedoman konversi skala lima/*rating scala* agar dapat mengetahui tingkatan validitas media pembelajaran berbasis permainan ludo yang dikembangkan. Hasil analisis dari masing-masing ahli dapat dilihat pada gambar berikut. Hasil validitas media dari masing-masing ahli disajikan dalam Tabel 5.

**Tabel 5.** Hasil Validitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo

No	Hasil Uji Coba	Rata-rata Skor
1	Ahli Materi	4.40
2	Ahli Media	4.67

No	Hasil Uji Coba	Rata-rata Skor
3	Ahli Praktisi	4.87

Berdasarkan [Tabel 5](#), hasil uji validitas diatas dapat diketahui skor rata-rata validasi media yang diperoleh berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi sebesar 4,40, ahli media sebesar 4,67, ahli praktisi sebesar 4,87. Dari ketiga skor, apabila dikonversikan dengan menggunakan konversi skala lima berada pada rentangan  $4,00 < X \leq 5,00$ . Menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ludo yang telah dikembangkan tergolong “sangat baik” berdasarkan penilaian para ahli. Media pembelajaran yang dikembangkan digolongkan sangat baik karena sudah memenuhi semua aspek baik dari ahli materi maupun ahli media. Perolehan hasil analisis data yang dihasilkan memperoleh skor rata-rata semua komponen media pembelajaran berbasis permainan ludo pada rentang  $4,00 < X \leq 5,00$ . Menunjukkan semua aspek memiliki kualifikasi sangat baik. Meskipun dilihat secara keseluruhan, Media pembelajaran berbasis permainan ludo ini memperoleh skor dari ahli materi sebesar 4.40, ahli media sebesar 4.67, ahli praktisi sebesar 4.87. Jika dikonversikan menggunakan pedoman konversi skala lima, semua skor ini berada pada rentangan  $4,00 < X \leq 5,00$ . Sehingga, media pembelajaran berbasis permainan ludo dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik.

## Pembahasan

Media pembelajaran berbasis permainan ludo yang dikembangkan memiliki kualifikasi sangat baik karena sudah memenuhi berbagai aspek yang dicakup. Pada aspek penyajian, kesesuaian dan keserasian tata letak gambar dan tulisan pada media permainan ludo sudah sangat baik. Dari segi aspek materi, soal atau materi pada media pembelajaran permainan ludo ini telah sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang diinginkan dicapai. Selain itu, materi yang diberikan juga mudah dipahami dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Dari segi aspek kebahasaan, bahasa yang digunakan tidak mengandung bahasa yang dapat menimbulkan arti yang ambigu dan menggunakan kalimat yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa. Kemudian, dari segi aspek daya tarik media, media ini memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Di sisi lain, desain media pembelajaran permainan ludo ini juga sangat menarik. Keterpaduan warna, gambar, tata letak sangat menarik. Bentuk fisik dari media pembelajaran ini sangat kuat sehingga dapat digunakan di dalam kelompok kecil siswa. Aturan permainan dan petunjuk penggunaan media yang disediakan sangat jelas dan mudah sehingga tidak menimbulkan kebingungan siswa. Dari berbagai aspek diatas, ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan ludo ini sangat menarik ([Jihan et al., 2019](#); [Prihandoko & Yuniarta, 2021](#)).

Media pembelajaran ini berbasis permainan, dimana permainan dapat menarik minat belajar siswa dan menumbuhkan keaktifan belajar siswa. Permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu: (a) permainan merupakan sesuatu yang sangat menyenangkan untuk dilakukan; sesuatu yang menarik dan menghibur. (b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. (c) Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung. (d) Membentuk siswa untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. (e) Permainan bersifat luwes dan dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Kemudian, menurut penelitian sebelumnya manfaat permainan ludo sebagai media pembelajaran adalah dari segi aspek kognitif dapat meningkatkan kemampuan literasi, mengetahui dan mengingat ([Yusman & Nurhasanah, 2017](#)). Kemudian dari aspek motorik, siswa dapat mengkoordinasi anggota tubuh secara aktif saat bermain. Dari segi aspek logika dapat melatih kemampuan berfikir secara cepat. Dari segi kreatif dan imajinatif, dapat meningkatkan kemampuan menghasilkan

ide sesuai dengan konteks. Dan dari segi aspek visual, dapat meningkatkan kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

Beberapa penelitian terdahulu juga mendukung hasil dari temuan ini. Penelitian dengan mengambil topik permainan ludo sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada siswa sekolah dasar di SD Negeri 15 Palu. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan permainan ludo sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes, peningkatan denyut jantung menjadi indikator yang menandakan bahwa permainan yang dikembangkan berimplikasi baik pada subjek penelitian (Marhadi, 2019). Kemudian, penelitian tentang pengembangan Media Ludo Raksasa pada Tema selalu Berhemat Energi untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian ini menunjukkan skor rata-rata yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan ludo raksasa ini berada pada persentase diatas 95% (Jihan et al., 2019). Terakhir, penelitian dengan pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa permainan ludo meningkatkan penguasaan materi dan minat belajar fisika (Jannah & Wiyatmo, 2018).

Implikasi pada penelitian ini memberikan pengetahuan tentang media permainan ludo dalam pembelajaran. Penelitian ini akan bermanfaat utamanya bagi pendidik sebagai referensi dalam menerapkan media dalam pembelajaran. Sayangnya, pada penelitian ini, tahap implementasi tidak dilaksanakan karena situasi dan kondisi yang sedang pandemi tidak memungkinkan untuk melaksanakan implementasi ke siswa karena dari pihak sekolah tidak menganjurkan apabila sampai melibatkan siswanya. Diharapkan penelitian yang akan datang mampu memperdalam dan memperluas cakupan penelitian terkait dengan media permainan ludo dalam pembelajaran.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan, media pembelajaran berbasis permainan ludo yang dikembangkan memperoleh rata-rata skor dari masing-masing ahli sebesar ahli materi, ahli media, ahli praktisi memperoleh skor yang memuaskan. Skor tersebut kemudian dikonversi dengan pedoman pada konversi skala lima, dimana menunjukkan skor rata-rata media berada pada rentang yang cukup baik. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis permainan ludo yang telah dikembangkan dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Al Hakim, M. F., & Azis, A. (2021). Peran Guru dan Orang Tua : Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1). <https://doi.org/10.24815/jr.v4i1.19677>.
- Apriyanti, C. (2020). Distance Learning and Obstacles During Covid-19 Outbreak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 68. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.68-83>.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Candiasa, I. M. (2010). Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228.



- <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4551>.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Eri Karisma, I. K., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.
- Hairunisa, N., & Amalia, H. (2020). Review: penyakit virus corona baru 2019 (COVID-19). *Jurnal Biomedika Dan Kesehatan*, 3(2), 90–100. <https://doi.org/10.18051/jbiomedkes.2020.v3.90-100>.
- Jannah, M. M., & Wiyatmo. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(1), 240–249. <http://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/JPSA/article/view/2422>.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Undiksha*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v7i2.17501>.
- Koyan, I. W. (2011). *Asesmen Dalam Pendidikan* (Undiksha Press (ed.)).
- Marhadi. (2019). Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume*, 7(2), 19–31. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/15029>.
- Muliansah, R., & Budihartanti, C. (2020). Analisa Pemanfaatan e-Puskesmas di Loker Pendaftaran pada Puskesmas Kecamatan Pademangan dengan Metode PIECES. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(1), 17–29. <https://doi.org/10.36596/jcse.v1i1.22>.
- Pratama, H., Maduretno, T. W., & Yusro, A. C. (2021). Online Learning Solution: Ice Breaking Application to Increase Student Motivation. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 7(1), 117–125. <https://doi.org/10.26858/est.v7i1.19289>.
- Prihandoko, G. K., & Yuniarta, T. N. H. (2021). Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 578–590. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.548>.
- Purnamasari, V. D., & Efendi, F. (2021). Upaya Peningkatan Pengetahuan Pencegahan Covid-19 Dengan Menggunakan Leaflet Pada Pasien Rawat Jalan Di UPTD Puskesmas Pare Kabupaten Kediri 2021. *Pena Medika Jurnal Kesehatan*, 11(1), 89. <https://doi.org/10.31941/pmjk.v11i1.1423>.
- Putra, P., Liriwati, F. Y., Tahrim, T., Syafrudin, S., & Aslan, A. (2020). The Students Learning from Home Experiences during Covid-19 School Closures Policy In Indonesia. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 30–42. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i2.1019>.
- Sabila, K., Khafifah, N. P., & Alfani, R. (2022). Membangun Kepercayaan dalam Lingkungan Belajar Online di Masa Pandemi Covid-19. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 630–635. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3200>.
- Sahoo, B. P., Gulati, A., & Haq, I. U. (2021). Covid 19 and Challenges in Higher Education: An Empirical Analysis. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(15). <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i15.23005>.
- Setyorini. (2020). Pandemi Covid-19 dan Online Learning: Apakah Berpengaruh Terhadap

- Proses Pembelajaran Pada Kurikulum 13? *Jiemar*, 1(1), 95–102. <https://doi.org/10.7777/jiemar.v3i6>.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Alfabeta.
- Syafirah, Mananeke, L., & Rotinsulu, J. J. (2017). Pengaruh Faktor-Faktor Perilaku Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Produk Pada Holland Bakery Manado. *Jurnal EMBA*, 5(2), 245–255. <https://doi.org/10.35794/emba.5.2.2017.15551>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made, & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>.
- Toresano, W. O. Z. Z. (2020). Integrasi Sains dan Agama: Meruntuhkan Arogansi di Masa Pandemi Covid-19. *Maarif*, 15(1), 231–245. <https://doi.org/10.47651/mrf.v15i1.87>.
- Yamamoto-Moreno, J. A Pineda-Aguilar, C., Ruiz-Pérez, S., Gortarez-Quintana, G. L., & Ruiz-Dorado, M. A. . (2020). Effectiveness of COVID-19 case definition in identifying SARS-CoV-2 infection in northern Mexico. *Population Medicine*, 2(35). <https://doi.org/10.18332/popmed/127470>.
- Yamin, M. R., & Karmila. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cartoon dalam Pembelajaran IPA pada Materi Lingkungan Kelas III SD. *Biology Teaching and Learning*, 2(2), 159–170. <https://doi.org/10.35580/btl.v2i2.12307>.
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *Quanta*, 2(2). <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.
- Yusman, A. R. A., & Nurhasanah, N. (2017). Jelajah Sejarah Melalui Ludo Carpet : Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis Bagi Anak Sekolah Dasar. *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2). <https://doi.org/10.26858/ijes.v20i2.4822>.