JPDSH
Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora
Vol.3, No.1 Nopember 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH LUDO NUSANTARA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

Oleh
Arita Marini[1], Arifah Azzahra[2], Diani Putri Utami[3], Ghalda Nabila[4], Najwa Kamila[5], Rifqi Dwi Prasetyo[6]
[1,2,3,4,5,6]Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta
E-mail: [1]aritamarini@unj.ac.id, [2] arifahazzahra45@gmail.com, [3]pdiani46@gmail.com, [4]ghaldanabila1105@gmail.com, [5]kamilanajwa83@gmail.com, [6]rifqidwiprasetyo0@gmail.com

Article History:
Received: 21-10-2023
Revised: 17-11-2023
Accepted: 22-11-2023

Keywords:
Media Pembelajaran, Permainan Ludo, IPS, Keberagaman

Abstract: *Pendidikan memiliki faktor utama dalam mengembangkan masyarakat yang berkualitas. Hal ini juga terjadi pada pembelajaran muatan IPS dalam kurikulum merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk mengambangkan media pembelajaran berupa permainan Rumah Ludo Nusantara pada muatan IPS Di Sekolah Dasar dengan materi keberagaman budaya di Indonesia untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar untuk menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, satu guru, serta 14 siswa kelas IV SDN Paseban 18 Pagi sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah observasi dan angket. Media ini memperoleh hasil sebesar 96% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Hasil evaluasi dari guru dan siswa juga mendapat nilai rata rata 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media Rumah Ludo Nusantara memperoleh nilai sangat baik (SB) sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya di Indonesia karena mampu membantu siswa dalam memahami materi secara optimal dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari- hari.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia. Pada dasarnya pendidikan memiliki faktor utama dalam mengembangkan masyarakat yang berkualitas.

Peran pendidikan yang berkualitas akan membawa pengaruh yang baik untuk masyarakat. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, tujuan pendidikan nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsadan negara. Undang-undang tersebut bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan masyarakat Indonesia yang beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan.

Dalam mencapai tujuan pendidikan berdasarkan Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003, maka peran guru sangat penting dalam penciptaan proses pembelajaran yang suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Faktor atau peran guru menjadi kunci dalam keberhasilan proses pembelajaran yang tentunya didukung oleh beberapa aspek lainnya seperti; sarana prasarana, orang tua, peserta didik, dan lainnya. Namun, pada faktanya di lapangan masih banyak proses pembelajaran yang terjadi saat ini jauh dari kata ideal. Artinya, pada praktik di dunia nyatanya, guru hanya menggunakan metode demonstrasi atau ceramah saja. Dalam hal ini tentunya hanya bergantung pada aspek kognitif saja, dan melupakan aspek psikomotorik dan sikap yang dimiliki peserta didik. Sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan, tidak berorientasi pada peserta didik, yang akhirnya berdampak pada rendahnya minat dan hasil dalam belajar.

Hal ini juga terjadi pada pembelajaran muatan IPS dalam kurikulum merdeka. Pada proses pembelajaran mayoritas guru hanya mengutamakan aspek kognitif yang peserta didik miliki sehingga dalam hal ini pembelajaran menjadi kurang menarik, interaktif, dan membosankan. Hal tersebut sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan pada SDN Paseban 18 Pagi. Pada proses pembelajaran terutama mata pelajaran IPS topik kekayaan budaya Indonesia tidak menggunakan media pembelajaran, kalaupun ada hanya media yang digunakan berupa gambar-gambar, peta ataupun globe dan lainnya. Selain itu, media pembelajaran ini juga tidak dijadikan stimulus bagi peserta didik supaya berpartisipasi secara aktif, sebab media yang digunakan terlalu didominasi oleh guru sehingga minat belajar peserta didik menjadi tidak terbangun. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangun keinginan dan minat, meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk belajar. Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak, membantu guru dalam mengajar dan memberikan pengalaman yang lebih nyata.

Kemudian, permasalahan lainnya yaitu peserta didik selama proses pembelajaran terlihat kurang memperhatikan guru, hal ini disebabkan karena terlalu banyaknya tulisan sehingga mereka tidak berminat. Padahal dalam kurikulum merdeka saat ini, buku cetak yang digunakan telah dimodifikasi dengan banyaknya gambar supaya peserta didik menjadi tidak bosan, jenuh, dan lebih bersemangat sehingga sebagai seorang guru hendaknya dapat merubah gaya mengajar dan sumber belajar yang digunakan serta lebih berinovasi dan kreatif dalam pemilihan media pembelajaran. Selain tentang pembelajaran, nyatanya Indonesia yang merupakan negara majemuk serta terdiri dari

berbagai macam keberagaman masih terdapat banyak kasus intoleransi atau sikap tidak saling menghargai perbedaan. Perbedaan tidak hanya sekadar tentang suku bangsa, agama, dan lain sebagainya. Tetapi dalam hal ini, bagaimana peserta didik yang merupakan seorang warga Indonesia mampu hidup berdampingan dengan damai.

Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia (JPPI) mencatat sepanjang Januari-Agustus 2023 terdapat 379 anak usia sekolah menjadi korban kekerasan fisik dan perundungan di lingkungan sekolah. Data tersebut juga diperkuat dengan beberapa kasus yang terjadi di Indonesia khususnya tingkat sekolah dasar. Salah satu peristiwa yang baru saja terjadi sekitar beberapa bulan lalu di daerah Gresik, Jawa Timur, seorang siswi kelas 2 SD mengalami tindak kekerasan dan perundungan yaitu, ditusuk matanya hingga buta oleh kakak kelasnya. Hal serupa juga terjadi di daerah Bogor yang menjadi korban perundungan atau bullying yang menyebabkan siswa tersebut enggan untuk belajar di sekolah. Peristiwa – peristiwa tersebut merupakan gambaran betapa pentingnya atau urgensinya sikap saling menghargai dan memahami perbedaan yang ada di sekitar, serta hal ini harus sudah mulai ditanamkan sejak dini, salah satunya melalui proses pembelajaran yang aktif, inovatif, dan bermakna.

Secara umum, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pengajar dengan tujuan untuk menciptakan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan kehadiran media pembelajaran guru lebih mudah untuk mengungkapkan materi baik dalam bentuk gambar, audio, dan lain sebagainya supaya peserta didik mampu memahami dengan baik dan mendalam. Hal ini juga berkaitan dengan tahap perkembangan peserta didik di usia sekolah dasar yang masih termasuk dalam pra operasional konkret, yang artinya bahwa masih membutuhkan sesuatu wujud konkret sehingga saat pembelajaran dapat lebih mudah menyerap materi yang diberikan. Tentunya banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan, baik berupa digital dan non digital. Media pembelajaran digital adalah suatu media yang memanfaatkan teknologi dalam proses pengembangannya dan penggunaan produk. Sedangkan media pembelajaran non digital adalah media yang hanya memanfaatkan keterampilan dan inovasi manusia dalam menciptakannya tanpa menggunakan teknologi dalam pengimplementasian produk.

Media pembelajaran rumah ludo nusantara dianggap sangat cocok untuk menumbuhkan minat dan rasa antusias belajar peserta didik terutama terkait pemahaman dan penerapan dalam materi kekayaan budaya Indonesia. Rumah ludo nusantara adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dimana cara bermainnya ini terinspirasi dari permainan ludo, monopoli dan uno. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Andriana, Hendra, dan Nurlela dengan judul Pengembanga Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN Gunung Cupu 1 Pandeglang.

Maka berdasarkan permasalahan diatas dan sumber penelitian terdahulu yang relevan tentang media pembelajaran rumah ludo, peneliti tertarik untuk melakukan suatu terobosan baru dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar". Pada media ini, topik materi yang diangkat yaitu tentang kekayaan budaya Indonesia dengan sasaran kelas IV SD. Media yang dikembangkan tentunya bertujuan untuk menarik minat peserta didik

dalam proses pembelajaran terutama tentang kekayaan budaya yang ada di Indonesia. Serta mampu memiliki dan mengimplementasikan sikap saling menghargai dan bertoleransi terhadap berbagai perbedaan di Indonesia. Selain itu, media ini juga dikemas dalam bentuk permainan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang begitu kompleks serta mampu menerapkan sikap menghargai dalam keragaman yang ada di lingkungannya.

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Belajar adalah satu set terpadu dari elemen yang berbeda. Seluruh proses, baik berupa metode mengajar maupun pengalaman belajar, mempengaruhi proses belajar. Azhar Arsyad mengatakan bahwa konsep media dalam proses pembelajaran lebih konkrit bahwa proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografi atau elektronik oleh guru, buku teks dan lingkungan sekitar untuk menangkap, mengolah, konten visual atau verbal dan menyusun ulang materi. (Azhar Arsyad, 2017). Di sisi lain, Asosiasi Pendidikan Nasional mendefinisikan media sebagai bentuk komunikasi, baik cetak maupun audio-visual, dan sarana mereka untuk memanipulasi, melihat, mendengar atau membaca media.

Menurut Daryanto, media pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang terjadi melalui proses komunikasi, dimana pesan disampaikan dari pemberi kepada penerima. Pesan tersebut dapat berupa isi atau pelajaran yang mengalir menjadi simbol komunikasi baik secara verbal maupun non verbal (Daryanto, 2016). Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan secara fisik isi suatu mata pelajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, kamera video, VCR, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, ataupun komputer yang secara langsung dapat memberikan kontribusi untuk mencapai tujuan pendidikan agar siswa memahami mata pelajaran.

B. *Ilmu Pengetahuan Sosial*

1. Hakikat Pembelajaran IPS Di SD

Ilmu pengetahuan sosial dapat didefinisikan sebagai muatan mata pelajaran yang memadukan konsep dasar dari berbagai cabang ilmu sosial yang disusun dengan adanya pendekatan pendidikan dan psikologis serta dipertimbangkan juga kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupan. Awalnya, istilah social studies dikenal di Amerika kurang lebih pada tahun 1913. Istilah ini digunakan oleh komisi pendidikan. Komisi pendidikan merupakan suatu lembaga yang berwenang untuk merumuskan dan membina kurikulum sekolah terutama bagi muatan mata pelajaran geografi dan sejarah. Edgar Bruce Wesley mengungkapkan "*The social studies are social sciences simplified for pedagogical purposes*". Artinya, ilmu - ilmu sosial ini berasal dari ilmu sosial yang disederhanakan dengan tujuan pedagogi.

Kemudian, Susanto (2016) Pendidikan IPS merupakan salah satu bagian kurikulum di sekolah dengan tujuan untuk membantu mendewasakan peserta didik agar dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai- nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, negara hingga dunia. Lalu dalam kurikulum merdeka pada muatan pelajaran IPAS yang terdiri dari IPA & IPS, menjelaskan bahwa Indonesia

Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, diharapkan dengan adanya muatan pelajaran ini dapat menggali kekayaan kearifan lokal yang berkaitan dengan IPAS termasuk penggunaannya dalam memecahkan masalah. Serta fokus utama dari muatan pelajarannya adalah peserta didik bukan hanya dilihat dari banyaknya materi yang dipahami, akan tetapi yang dicapai dalam hal ini yaitu besarnya kompetensi dalam dirinya untuk memanfaatkan pengetahuan yang telah ada.

2. *Tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*

Menurut (Susanto, 2016:145), berpendapat bahwa tujuan utama mata pelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik supaya dapat peduli tentang permasalahan sosial yang terjadi dalam lingkungan masyarakat, adanya sikap mental yang bersifat positif dalam dirinya untk melakukan suatu perbaikan kepada segala macam ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi masalah baik yang menyangkut dirinya sendiri maupun masyarakat sekitar. Kemudian, berdasarkan (Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 2022) tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka diuraikan tentang tujuan mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), yang didalamnya terkandung muatan IPS, diantaranya sebagai berikut:

a. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia
b. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan alam, mengelola sumber daya alam, dan lingkungan dengan bijak secara sederhana
c. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata secara sederhana
d. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial bekerja, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu
e. Memahami konsep anggota suatu kelompok masyarakat sehingga dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan sekitarnya
f. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari

3. *Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*

Menurut Gregersen (2020) dalam Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi (2022) Ilmu pengetahuan adalah suatu sistem pengetahuan tentang dunia fisik serta fenomena terkait yang memerlukan observasi tanpa bias serta eksperimentasi yang sistematis. Tentunya seiring dengan perkembangan zaman yang ada, ilmu pengetahuan ini juga mengalami perubahan seiring dengan berjalannya waktu. Seperti yang diketahui bahwa fokus utama dari muatan mata pelajaran ini yaitu kompetensi. Dalam muatan IPAS terdiri pengetahuan alam dan juga sosial. Namun yang akan dibahas secara lebih rinci dalam penelitian ini yaitu tentang IPS. Elemen dalam muatan pelajaran IPS terdiri dari; manusia, tempat, dan lingkungan; waktu, keberlanjutan, dan perubahan; individu, kelompok, dan

lembaga/sistem sosial dan budaya; produksi, distribusi, dan konsumsi/pemenuhan kebutuhan dan kelangkaan.

C. *Media Pembelajaran Rumah Ludo pada Pembelajaran IPS*

Media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara merupakan suatu inovasi dalam mengembangkan sebuah media untuk proses pembelajaran. Gagasan yang diungkapkan dalam media ini yaitu menggabungkan antara konsep permainan ludo, monopoli, dan uno. Dalam prosesnya, peneliti mengangkat tema yaitu "Nusantara." Sebagaimana yang diketahui, bahwa dari tema media ini telah terlihat bahwa tujuan dari dikembangkannya inovasi adalah untuk memperkenalkan kepada peserta didik bahwa Indonesia merupakan sebuah negara yang kaya akan keragaman, baik itu suku bangsa, agama, gender, dan lain sebagainya. Selain itu, tema yang diberikan pada media ini juga sejalan dengan semboyan Bangsa Indonesia "Bhineka Tunggal Ika" yang artinya "Walaupun berbeda - beda tetapi tetap satu jua". Artinya hal ini menunjukkan bahwa dari adanya keragaman tidak menjadi hambatan atau penghalang supaya masyarakat Indonesia tetap harus saling menghargai diantara banyaknya keragaman atau dapat dikatakan harus saling toleransi satu sama lain. Sikap menghargai ini tidak hanya dilakukan di masyarakat, tetapi dalam kehidupan sehari - hari terutama lingkup pendidikan harus diterapkan. Tidak ada juga namanya perundungan, sebagai makhluk sosial peserta didik harus dapat hidup berdampingan. Permainan ini adalah gabungan antara konsep permainan ludo, monopoli dan uno. Permainan "Rumah Ludo" dimainkan oleh empat orang, dimana sasaran dari media ini yaitu peserta didik kelas IV, serta materi yang termuat di dalamnya seputar muatan mata pelajaran IPS dengan topik keberagaman budaya Indonesia. Peserta didik nantinya akan menduduki masing-masing rumah ludo dengan warna-warna yang berbeda.

Dimana permainan ini dimulai dengan melakukan hompimpa untuk menentukan urutan maju. Setelah selesai hompimpa, pemain yang pertama maju akan melempar kedua dadunya. Pemain hanya bisa keluar dari kotak start jika melempar kedua dadu tersebut dengan angka mata dadu yang sama dan diperbolehkan jalan kembali jika mendapatkan angka mata dadu yang sama. Pemain dapat dinyatakan sebagai pemenang apabila dapat mencapai garis finish terlebih dahulu dan membeli sebuah rumah yang dihargai dengan 6 koin dari yang mereka dapatkan ketika dapat menjawab pertanyaan dari kartu pertanyaan.

Pada masing-masing warna akan diberi beberapa pertanyaan pada kotak berwarna putih yang berupa pertanyaan seputar pilihan ganda, soal demonstrasi dan uraian, sedangkan pada kotak berwarna akan diberikan pertanyaan berupa studi kasus. Pemain yang berhasil menjawab akan mendapatkan 2 buah koin pada kotak berwarna putih dan jika pemain tidak bisa menjawab maka akan dikurangi 1 koin, sedangkan jika pemain dapat menjawab pada area atau kotak berwarna, maka pemain akan mendapatkan 3 buah koin dan jika salah tidak mendapatkan apa-apa. Lalu akan terdapat pula 1 penjara pada masing-masing rumah ludo yang akan menjadi jebakan. Pemain yang terjebak di dalam penjara hanya bisa keluar jika melempar kedua dadu tersebut dan mendapatkan angka 6 pada masing-masing dadu atau pemain juga bisa menukarkan koin nya yang berjumlah 3 untuk dapat keluar dari penjara tersebut. Pada papan permainan juga terdapat simbol "Kaca Pembesar" sebagai penanda dari kartu pertanyaan, simbol (+1) untuk menambahkan 1 koin, dan (-1) untuk mengurangi 1 koin.

METODE PENELITIAN

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta dapat diujikan keefektifannya. Kemudian, berdasarkan analisis kebutuhan yang peneliti temukan, maka dipilihlah jenis penelitian *Research and Development* (RnD) ini dengan tujuan untuk menghasilkan produk yaitu berupa media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara guna meningkatkan dan menerapkan pemahaman serta sikap saling menghargai keberagaman budaya di Indonesia.

Dalam penelitian ini, pengembangan produk mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu meliputi: 1) analisis *(Analysis),* 2) desain *(Design),* 3) pengembangan *(Development),* 4) implementasi *(Implementation),* 5) evaluasi *(Evaluation*). Model ADDIE merupakan model pengembangan yang paling sering digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki tahapan-tahapan yang mudah dipahami serta model ini cocok digunakan untuk berbagai model pengembangan, mulai dari bahan ajar sampai dengan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Dick & Carry dalam Rahman, et al (2022) bahwa model ADDIE adalah salah satu model penelitian yang bersifat sistematis, dikarenakan model ini menyusun secara terurut kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebagai upaya untuk pemecahan masalah pembelajaran yang memiliki ketertarikan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Subjek penelitian ini yaitu 14 orang peserta didik kelas IV SDN Paseban 18 Pagi.

Sedangkan objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada materi IPS untuk peserta didik kelas IV di SDN Paseban 18 Pagi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi media, ahli materi, dan respon siswa dan guru. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan dari ahli media dan materi pada tahap validasi produk, serta guru pada tahap evaluasi. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen yaitu angket dengan skala. Angket ini terdiri dari sejumlah pertanyaan tertulis yang akan diberikan kepada sejumlah responden dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang penelitian yang dilakukan dengan memberi checklist (✓) pada kolom yang tersedia. Selanjutnya, data yang diperoleh dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon guru diolah menggunakan teknik pengolahan skala likert dengan interval 1 sampai 5. Sedangkan data yang diperoleh dari hasil respon siswa diolah menggunakan teknik skala Guttman dengan jawaban Ya atau Tidak. Jawaban Ya bernilai 1, sedangkan jawaban tidak bernilai 0.

Berikut adalah tabel skala likert yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Deskripsi Skala Likert

Skor	Deskripsi
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik

2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang

Sumber: Sugiyono dalam Zulfa, et al (2022)

Perhitungan hasil uji diketahui melalui perhitungan skor rata-sata yang dijabarkan sebagai berikut:

Keterangan:

P = Persentase Kelayakan

$$\mathbf{P} = \frac{\Sigma R}{} \times 100\%N$$

ΣR = Jumlah total skor yang diberikan validator N = Jumlah total skor maksimal

Setelah dilakukan perhitungan data, selanjutnya hasil persentase (P) yang diperoleh ditafsirkan berdasarkan kriteria kelayakan produk seperti pada tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Penilaian Ahli Media, Materi, dan Guru

Rentang Persentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang	Revisi
21% - 40%	Kurang	Revisi
41% - 60%	Cukup Baik	Perlu Revisi
61% - 80%	Baik	Tidak Revisi
81% - 100%	Sangat Baik	Tidak Revisi

Sumber: Ernawati dalam Zulfa, et al (2022)

Berdasarkan tabel 2 dapat diketahui bahwa penilaian produk dikatakan layak apabila telah memenuhi kriteria Baik dengan pencapaian skor minimal 61%. Apabila produk yang dikembangkan tidak mencapai kriteria baik, maka peneliti harus melakukan revisi sehingga mencapai skor 61% dan memenuhi kriteria baik.

Selain itu, berikut adalah perhitungan skor dengan skala Guttman yang digunakan dalam penelitian. Perhitungan skor rata-rata menggunakan rumus:

$$\textbf{Nilai Persentase} = \frac{\text{Jumlah Pencapaian Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh hasil rata-rata, maka selanjutnya data ditafsirkan berdasarkan kriteria kelayakan seperti berikut ini:

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Angket dalam Uji Coba dan Evaluasi

Rentang Persentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang	Revisi
21% - 40%	Kurang	Revisi

41% - 60%	Cukup Baik	Perlu Revisi
61% - 80%	Baik	Tidak Revisi
81% - 100%	Sangat Baik	Tidak Revisi

Sumber: Ernawati dalam Zulfa, et al (2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian dan pengembangan ini yaitu Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Materi Kekayaan Budaya di Indonesia dengan sasaran kelas IV. Kemudian, penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE, yaitu melalui 5 tahapan yang terdiri dari; 1) analisis (*analysis*), 2) desain (*design*), 3) pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

1) *Analisis (Analysis)*

Pada tahap ini, peneliti mencari apakah terdapat masalah performa dan menentukan solusi atas permasalahan yang muncul (Branch dalam Zulfa, et al, 2022). Tahap analisis ini dilakukan secara tiga tahap yaitu analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kesulitan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas, kurikulum yang digunakan sekolah, serta bahan ajar yang digunakan (Dick & Carry dalan Rahman, et al, 2022).

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di kelas IV SDN Paseban 18 Pagi untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dan menemukan fakta-fakta yang terdapat dalam proses pembelajaran. Adapun objek observasi analisis peneliti meliputi proses pembelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran, permasalahan dalam proses pembelajaran keragaman sosial budaya di kelas IV SDN Paseban 18 Pagi, dan karakteristik siswa di kelas IV SDN Paseban 18 Pagi. Setelah mendapatkan informasi yang dibutuhkan melalui tahap observasi, selanjutnya peneliti melakukan analisis materi dan media yang digunakan dengan tujuan untuk menyesuaikan materi dan tujuan pembelajaran yang akan digunakan dalam media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada materi Keberagaman Budaya Indonesia yang akan digunakan.

2) *Desain (Design)*

Tahap kedua dalam pengembangan ADDIE adalah design. Menurut Nurul Kemala Dewi, et al dalam Rahman, et al (2022) menjelaskan bahwa tahap desain adalah merancang konsep desain yang akan dikembangkan. Perancangan yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara berbasis gamifikasi meliputi; 1) merancang materi yang akan dijadikan konten gamifikasi; 2) menentukan konsep dan peraturan permainan; 3) membuat desain papan ludo, kartu, dan buku panduan; dan 4) menyusun instrumen validasi untuk uji validator yang melibatkan ahli media, dan ahli materi, serta uji coba penggunaan pada one to one dan small group.

Hasil Desain media Rumah Ludo Nusantara dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1. Papan Rumah Ludo Nusantara

Gambar 2. Buku Panduan Siswa dan Guru

Gambar 3. Kartu Materi dan Pertanyaan

Gambar 4. Pion Permainan

Gambar 5. Miniatur Rumah

Gambar 6. Koin Permainan

Gambar 7. Dadu

3) Pengembangan (*Development*)

Tahap ketiga dalam pengembangan ADDIE yaitu development. Tahap ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara, dengan materi inti mengenal keberagaman budaya di Indonesia serta sikap saling menghargai (toleransi) pada muatan pelajaran IPS, kemudian dilakukan juga pengujian oleh ahli media dan ahli materi untuk mendapatkan saran dan masukan yang berkaitan dengan pengembangan media.

1. Data Validasi Ahli Materi

Tahap validasi ahli materi dilakukan oleh dosen program studi Universitas Negeri Jakarta. Tabel dibawah ini merupakan penjabaran dari hasil validasi oleh ahli materi.

Tabel 4. Hasil Penilaian Media Rumah Ludo Nusantara oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor Ahli Materi	Jumlah Skor Per Aspek	Jumlah Maksimu m Skor
Aspek Pendahuluan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan media	5	19	20
	2. Kejelasan langkah persiapan pembelajaran	5		
	3. Ketepatan penerapan strategi pembelajaran	4		

	4. Kelengkapan komponen pendahuluan pembelajaran dalam media	5		
Aspek Isi/Materi	1. Kesesuaian konten dengan kompetensi materi	4	35	40
	2. Runtutan isi/materi dalam konten media	4		
	3. Kesesuaian konten dengan sasaran pengguna	4		
	4. Ketepatan penerapan strategi pembelajaran	4		
	5. Variasi penyampaian materi dalam konten media	5		
	6. Ketepatan dalam penjelasan materi secara teoritis pada konten media	5		
	7. Ketepatan dalam penjelasan materi secara praktis pada konten media	5		
	8. Daya tarik pengemasan materi dalam konten untuk memotivasi pengguna	4		
Aspek Tugas	1. Kejelasan petunjuk penugasan dalam tantangan/konten	5	23	25
	media			
	2. Keruntutan penugasan dalam konten media	5		
	3. Tingkat kesulitan penugasan/tantangan dalam konten media	4		
	4. Kesesuaian penugasan/tantangan pada kompetensi materi	5		
	5. Kejelasan evaluasi dalam menyelesaikan masalah penelitian	4		

Jumlah	77	85
Perhitungan persentase kelayakan: □□ × □□□□% = □□% □□		

a) ***Data Kuantitatif***

Maka berdasarkan tabel di atas hasil rekapitulasi penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara menunjukkan rata - rata persentase kelayakan sebesar 90%. Jika dikonversikan dalam skor kelayakan, tentu saja media ini sudah termasuk dalam kategori sangat baik (SB).

b) ***Data Kualitatif***

Pada saat menguji cobakan media ini kepada ahli materi, tentu saja terdapat evaluasi untuk perbaikan yang harus dilakukan. Berikut merupakan beberapa hal yang dijadikan sebagai bahan untuk perbaikan:

- Dikarenakan model pembelajaran berbasis *problem-based learning*, hendaknya soal mengenai studi kasus lebih diperbanyak dan juga jawaban dari persoalan tersebut berdasarkan pada persepsi peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan
- Dalam soal pilihan ganda, apabila terdapat beberapa pilihan di dalamnya lebih baik jawabannya itu kecuali

2. Data Validasi Ahli Media

Tahap validasi ahli media dilakukan oleh dosen program studi Universitas Negeri Jakarta. Tabel dibawah ini merupakan penjabaran dari hasil validasi oleh ahli media.

Tabel 5. Hasil Penilaian Media Rumah Ludo Nusantara oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor Ahli Media	Jumlah Skor Per Aspek	Jumlah Maksimum Skor
Aspek Fisik/ Tampilan	1. Proporsional layout papan permainan	5	**25**	**25**
	2. Kecocokan pemilihan gambar dengan materi	5		
	3. Kesesuaian nama media	5		
	4. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf	5		

	5. Sinkronisasi ilustrasi media dengan materi	5		
Aspek Pemanfaatan	1. Kemudahan penggunaan media	4	19	20
	2. Kejelasan dan kesesuain penggunaan bahasa	5		
	3. Ketersediaan penjelasan ilustrasi	5		
	4. Memiliki daya tarik dengan warna, ilustrasi, dan tampilan huruf	5		
Aspek Pendahuluan	1. Kejelasan petunjuk penggunaan berupa buku panduan	4	13	15
	2. Kejelasan langkah - langkah persiapan	4		
	3. Ketepatan komponen pendahuluan	5		
Aspek Tugas	1. Kejelasan penugasan dalam media	5	25	25
	2. Runtutan penugasan dalam media	5		
	3. Tingkat kesulitan penugasan	5		
	4. Kesesuaian konten penugasan dengan kompetensi	5		
	5. Kejelasan evaluasi dalam menyelesaikan permasalahan	5		
Jumlah		82		85
Perhitungan persentase kelayakan: □□ × □□□□% = □□% □□				

a) *Data Kuantitatif*

Maka berdasarkan tabel di atas hasil rekapitulasi penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara menunjukkan rata - rata persentase kelayakan sebesar 96%. Jika dikonversikan dalam skor kelayakan, tentu saja media ini sudah termasuk dalam kategori sangat baik (SB).

b) *Data Kualitatif*

Pada saat menguji cobakan media ini kepada ahli media, tentu saja terdapat evaluasi untuk perbaikan yang harus dilakukan. Salah satu hal yang menjadi perhatian dalam adanya media dalam suatu proses pembelajaran adalah indikator atau data yang digunakan sehingga kompetensi itu tercapai. Artinya, setelah peserta didik melakukan proses pembelajaran dengan media ini, mereka dapat melakukan sesuatu hal. Harus ada evaluasi atau tindak lanjut dalam proses pembelajaran. Kalau seandainya tindak lanjut tersebut berupa *role playing*, maka teknis pelaksanaannya nanti itu harus dipikirkan oleh guru pada saat pengembangan media ini, agar ketika implementasi kepada peserta didik menjadi lebih jelas arah penggunaan medianya. Kalau dari segi media sudah sangat bagus, baik dari tampilan, kepraktisan, compatible, value, dan sebagainya, serta sudah berinovasi.

4) Implementasi (*Implementation)*

Tahap keempat dalam model pengembangan ADDIE adalah implementation. Ketika proses pembuatan telah selesai, dan telah dinyatakan valid dan layak uji, maka selanjutnya media diujicobakan terhadap beberapa guru dan peserta didik sebagai sampel kecil untuk melihat kelayakan media. Proses implementasi penggunaan media dilakukan selama proses pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran. Jika dalam hasil uji coba tersebut mendapatkan hasil yang baik maka rancangan dapat siap untuk melalui tahap berikutnya. Namun, jika hasil percobaan menunjukkan hasil yang kurang baik maka akan dilakukan evaluasi perbaikan untuk mendapatkan hasil yang memuaskan untuk bisa mencapai tujuan pembuatan.

Sebelum dan setelah melakukan uji coba media, peneliti membagikan angket pre-test dan post-test yang harus diisi oleh peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Gambar 8. Dokumentasi saat uji coba *small group*

Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Pre-Test

No	Pertanyaan	Jumlah Respon Peserta Didik	
		Ya	Tidak
1	Saya merasa tidak senang mengikuti pembelajaran IPS	13	
2	Saya merasa tidak bersemangat untuk mengikuti Pelajaran IPS	14	0
3	IPS merupakan mata Pelajaran yang tidak menarik untuk dipelajari	11	3
4	Saya tidak dapat memahami dengan jelas materi pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru	10	4
5	Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi IPS tidak membantu saya untuk mengingat dan memahami pelajaran dengan baik	9	5
6	Saya tidak aktif bertanya dalam pembelajaran IPS	14	0
7	Saya selalu memperhatikan materi yang disampaikan guru	4	10
8	Saya tidak dapat merasakan manfaat dari Pelajaran IPS	12	2
9	Saya tidak bersemangat mengerjakan latihan soal IPS yang disediakan oleh guru	11	3
10	Saya tidak dapat menghubungkan isi pembelajaran IPS dengan hal-hal yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari	11	3
11	Saya tidak tertarik mengulang pembelajaran IPS dirumah	12	2
12	Pembelajaran IPS tidak membuat rasa ingin tahu saya meningkat	10	4
Jumlah		131	37

Perhitungan:

Persentase respon "ya": □□□ × □□□% = □□%
□□□

Persentase respon "tidak": □□ × □□□% = □□%
□□□

Tabel7. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Post-Test

No	Pertanyaan	Jumlah Respon Peserta Didik	
		Ya	Tidak
1	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran IPS	14	0
2	Saya merasa bersemangat untuk mengikuti Pelajaran IPS	14	0

3	IPS merupakan mata Pelajaran yang menarik untuk dipelajari	14	0
4	Saya dapat memahami dengan jelas materi pelajaran IPS yang disampaikan oleh guru	14	0
5	Media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi IPS membantu saya untuk mengingat dan memahami pelajaran dengan baik	14	0
6	Saya aktif bertanya dalam pembelajaran IPS	9	5
7	Saya selalu memperhatikan materi yang disampaikan guru	14	0
8	Saya dapat merasakan manfaat dari Pelajaran IPS	12	2
9	Saya bersemangat mengerjakan latihan soal IPS yang disediakan oleh guru	13	1
10	Saya dapat menghubungkan isi pembelajaran IPS dengan hal-hal yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari	14	0
11	Saya tertarik mengulang pembelajaran IPS dirumah	9	5
12	Pembelajaran IPS membuat rasa ingin tahu saya meningkat	13	1
Jumlah		154	14
Perhitungan: Persentase respon "ya": $\frac{154}{168} \times 100\% = 92\%$ Persentase respon "tidak": $\frac{14}{168} \times 100\% = 8\%$			

Berdasarkan tabel 6 dan 7 di atas, terlihat bahwa 77% peserta didik tidak senang dan merasa kesulitan dalam memahami mata pelajaran IPS. Namun, setelah belajar IPS dengan media Rumah Ludo Nusantara 92% peserta didik merasa senang, bersemangat, dan mampu memahami materi pelajaran IPS dengan baik. Dengan demikian, hasil uji coba tersebut mendapat tanggapan atau respon yang sangat bagus oleh peserta didik untuk melihat kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap media pembelajaran oleh pengguna yaitu guru dan peserta didik. Instrumen evaluasi yang digunakan yaitu angket survey minat belajar pembelajaran IPS setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan media Rumah Ludo Nusantara. Selain itu, guru juga mengisi angket penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, baik itu dari segi ketertarikan, bahasa, kemudahan, dan materi, serta menilai pemahaman peserta didik selama menggunakan media Rumah Ludo Nusantara dalam proses pembelajaran, apakah mereka dapat menjawab persoalan yang telah dirancang berdasarkan materi atau

tidak. Data-data tersebut berikutnya akan dianalisis menggunakan *mixed method* sehingga data tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan yang tepat apakah media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara dapat dikatakan layak untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang keberagaman di Indonesia dan menerapkan sikap saling menghargai sehingga dapat mengaplikasikannya terutama dalam kehidupan sehari - hari.

Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Angket Survei Minat Belajar IPS

Aspek	**No. Angket**	**Respon Peserta Didik**													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Perasaan Senang	**1**	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Ketertarikan untuk Belajar	**3**	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1
	11	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
Pemahaman Materi	**4**	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Keterlibatan	**6**	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
dalam Belajar	**7**	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kebermanfaatan Media	**8**	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0
	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Ketertarikan dan Kejelasan Media	**12**	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Jumlah	10	9	10	12	11	12	10	12	12	11	12	10	12	11
Perhitungan:	$\frac{154}{168} \times 100\% = 92\ \%$													

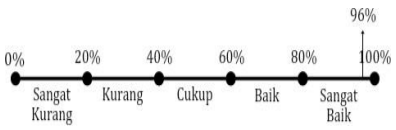
Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Efektivitas Media oleh Guru

Aspek Penilaian	Butir Penilaian	Skor Guru	Jumlah Skor Per Aspek	Jumlah Maksimum Skor
Aspek Minat/Ketertarikan	1. Penampilan media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" secara keseluruhan menarik	5	15	15
	2. Adanya media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" dapat menumbuhkan minat belajar siswa	5		
	3. Media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" dapat memicu siswa untuk aktif dalam pembelajaran	5		
Aspek Bahasa	1. Bahasa dalam media pembelajaran "Rumah	5	5	5
	Ludo Nusantara" mudah untuk dipahami siswa			
Aspek Materi	1. Penyajian materi dalam media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" tersusun secara sistematis	5	15	15

	2. Materi dalam media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" sesuai dengan SK, KD dan Indikator	5		
	3. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas dalam media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara"	5		
Aspek Pemahaman	1. Penggunaan gambar dan soal - soal dalam media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" sangat relevan dan dapat membantu pemahaman siswa	5	20	20
	2. Soal-soal yang ada menumbuhkan kemampuan berpikir siswa	5		
	3. Media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" dapat menambah wawasan siswa mengenai keberagaman budaya Indonesia	5		
	4. Media pembelajaran "Rumah Ludo	5		
	Nusantara" sudah sesuai dengan tahap perkembangan anak			

Aspek Kemudahan	1. Media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" dapat dipelajari oleh siswa secara mandiri maupun kelompok	5	15	15
	2. Media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" mampu memberi kemudahan peserta didik dalam pembelajaran IPS	5		
	3. Petunjuk permainan dapat membantu dalam menyajikan media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara"	5		
Total		70		70

Hasil perhitungan kedua tabel tersebut menunjukkan hasil perhitungan sebesar 96 %. Jika dikonversikan berdasarkan ke dalam skor kelayakan produk, maka keseluruhan aspek masuk pada kategori Sangat Baik (SB) dengan rentang 81% - 100%. Berikut adalah gambar rentang skor kelayakan hasil perhitungan skor kedua angket.



Berdasarkan data diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS dengan materi keberagaman budaya di Indonesia karena mampu membantu siswa dalam memahami materi secara optimal dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan Rumah Ludo Nusantara yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Memudahkan proses pembelajaran.

   Hal ini dapat terlihat pada proses pembelajaran atau uji coba bersama peserta didik kelas IV di SDN Paseban 18 Pagi, dari hasil dokumentasi pada tahapan

implementasi mereka terlihat antusias dan saling bekerja sama dalam kelompoknya untuk menyelesaikan setiap tantangan yaitu berupa pertanyaan yang ada pada petak papan rumah ludo demi mencapai garis *finish*. Selain itu, dengan metode bermain ini, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, aktif, dan bermakna.

2. *Compatible* atau kesesuaian antara media dengan materi pembelajaran.

   Media Pembelajaran Rumah Ludo yang dikembangkan ini tentunya memiliki kesesuaian dengan materi yang akan disampaikan. Dalam proses analisis dan pengembangan peneliti mengkaji berdasarkan kurikulum yang saat ini digunakan yaitu muatan pelajaran IPAS pada topik keberagaman budaya di Indonesia dengan sasaran kelas IV SD. Dari capaian pembelajaran yang ada pada kurikulum tersebut disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang peneliti susun sehingga dapat sesuai dengan materi yang disampaikan. Serta dalam media ini peneliti hendak mengembangkan kemampuan penyelesaian masalah pada peserta didik terkait permasalahan mengenai keberagaman Indonesia di kehidupan sehari - hari. Dari hal tersebut secara langsung telah melatih anak dalam mengasah keterampilan prosesnya secara sederhana.

3. Adanya tindak lanjut atau evaluasi.

   Peserta didik tidak hanya sekadar mampu mengetahui, memahami, dan menyebutkan tentang keberagaman yang ada di Indonesia, akan tetapi di akhir pembelajaran terdapat evaluasi atau tindak lanjut. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik mampu menyerap materi yang disampaikan yaitu terkait keberagaman di indonesia serta bagaimana menyikapi keberagaman tersebut. Selain itu, terdapat rubrik penilaian yang dapat digunakan guru untuk melakukan penilaian selama peserta didik melakukan pembelajaran dengan bermain Rumah Ludo Nusantara.

4. Dapat diujicobakan

   Media yang dikembangkan tentunya telah diujicobakan. Uji coba yang peneliti lakukan yaitu bersama dengan ahli media dan ahli materi serta peserta didik kelas IV di SDN Paseban 18 Pagi.

5. Terdapat pedoman bagi guru dan siswa.

   Media ini dilengkapi buku panduan untuk guru dan siswa secara lengkap dan terperinci. Selain itu, terdapat pula kunci jawaban dari semua pertanyaan yang terdapat pada kartu pertanyaan. Dengan demikian, pengguna tidak akan merasa kebingungan saat bermain rumah Ludo NusantaraPraktis.

   Media ini sangat praktis karena mudah digunakan, dibawa kemana-mana dan dapat digunakan di kelas maupun di luar kelas. Karena seluruh peralatan permainan diletakkan pada sebuah kotak dan ditempatkan pada bagian dalam papan permainan. Sehingga pengguna hanya menjinjing papannya saja yang sudah dilengkapi dengan pegangan ketika membawa media ini.

6. Ketahanan media.

   Media ini tidak mudah rusak dan tahan lama, karena papan media ini terbuat dari kayu dan ditempelkan stiker yang tahan air sebagai arena permainan. Selain itu, alat permainan seperti kartu pertanyaan, pion, dan dadu terbuat dari plastik tebal sehingga tidak mudah basah dan patah. Sedangkan buku panduan terbuat

dari kertas tebal dan dilapisi plastik sehingga tidak mudah robek dan basah.

7. Memiliki desain ilustrasi yang menarik dan penjelasan yang mudah dipahami.

   Gambar-gambar yang disajikan dalam permainan Rumah Ludo Nusantara dibuat dengan animasi yang disukai anak-anak karena menampilkan gambar-gambar dan warna-warna yang menarik. Selain itu bahasa yang digunakan juga ringan dan sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas IV sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik.

Adapun kekurangan dari media yang dikembangkan yaitu:

1. Hanya memuat pembelajaran IPS.

   Pengembangan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara hanya berfokus pada muatan pembelajaran IPS mengenai keberagaman budaya di indonesia serta sikap toleransi dan saling menghargai dalam keberagaman.

2. Belum menampilkan semua kebudayaan di Indonesia.

   Rumah Ludo Nusantara hanya menampilkan beberapa budaya dari 6 pulau besar dan 34 di Indonesia, sedangkan Indonesia memiliki ribuan kebudayaan yang tersebar dari Sabang sampai Merauke.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan data yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan peneliti untuk pengembangan media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD dapat dinyatakan sangat layak / sangat valid dengan jumlah persentase 90 % yang diperoleh dari 1 ahli materi.
2. Media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD dapat dinyatakan sangat layak / sangat valid dengan jumlah persentase 90 % yang diperoleh dari 1 ahli media.
3. Umpan balik yang diberikan peserta didik terhadap media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD dengan persentase 92 % yang termasuk dalam kategori sangat bagus.
4. Umpan balik yang diberikan guru terhadap media pembelajaran "Rumah Ludo Nusantara" dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD dengan persentase 96 %. yang termasuk dalam kategori sangat baik.

PENGAKUAN/*ACKNOWLEDGEMENTS*

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu diselesaikannya artikel ini. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan artikel Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar ini, sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan artikel ini. Penulis memohon maaf jika terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, karna kesempurnaan hanya milik yang maha kuasa yaitu Allah SWT dan kekurangan pasti milik kita sebagai manusia. Semoga rtikel Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

DAFTAR REFERENSI

[1] Andriana, E, Hendracipta, N, VY, I. A, and Nurlela, N. "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Sdn Gunungcupu 1 Pandeglang." *Journal of Professional Elementary Education*, 1(2) (2022): 92–98.

[2] Azhar Arsyad. "Media Pembelajaran." Jakarta: Rajawali Press, 2017.

[3] Daryanto. "*Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi Ke 2 Revisi*." Yogyakarta: Gava Media, 2016.

[4] Ernawati, Iis. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 204–210.

[5] Giwangsa, Sendi Fauzi. "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar." *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 8, no. 1 (2021): 40–48.

[6] Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi. "Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah." No. 033/H/KR/2023.

[7] Naisau, Philipus Be. "Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game Dalam Pembelajaran Kooperatif STAD Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP." *Jurnal Edutech Undiksha* 9, no. 1 (2021): 158–166.

[8] Oktaria, Eris, Chumi Fitriyah, and Zetty Finnaly. "The Development of Audio Visual As Learning Media With the Theme of My Residence Area on the 4Th Grade Students At Sdn Kepatihan 01 Jember." *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2020).

[9] Putri, Zulfa Ika, Otib Satibi Hidayat, and Dudung Amir Soleh. "Pengembangan Media Permainan Luker Pada Muatan Pembelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar." *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 2 (2022): 196–209.

[10] Rahman, Nafilah, Nurul Kemala Dewi, and Nurhasanah Nurhasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7, no. 3c (2022): 1846–1852.

[11] Rihatno, Taufik, Firya Amanda, Arita Marini, Julius Sagita, Desy Safitri, and Arifin Maksum. "Development of Interactive Websites to Increase Learning Interest in Physical Education Learning." *Cypriot Journal of Educational Sciences* 18, no. 1 (2023): 89–104.

[12] Susanto, Ahmad. "Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar." Jakarta: Prenadamedia Group, 2016.

[13] Williza, Murniyami, Zulfa Zulfa, and Juliandry Kurniawan Junaidi. "Pengembangan Media Kartu (Flash Card) Pada Mata Pembelajaran Sejarah Kelas X Mia 2." *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah* 7, no. 2 (2022): 237.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN