



# Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran Kooperatif STAD pada Mata Pelajaran IPS di SMP

Philipus Be Naisau<sup>1\*</sup>, I Nyoman Jampel<sup>2</sup>, I Kadek Suartama<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

Article history:  
Received 06 Maret 2021  
Revised 30 April 2021  
Accepted 12 Mei 2021  
Available online 25 Juni 2021

### Kata Kunci:

Ludo word game, STAD,  
Kooperatif

### Keywords:

Ludo word game, STAD,  
Cooperative

## ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang disebabkan karena kurangnya minat belajar, serta minimnya sarana pendukung seperti media pembelajaran, yang mendasari penelitian ini. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media permainan *ludo word game*. Subjek penelitian ini yaitu 3 pakar, dan 12 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, pencatatan dokumen, observasi dan kuesioner. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis statistik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu hasil review ahli isi pembelajaran menunjukkan kualifikasi sangat baik (95%), hasil review ahli desain pembelajaran menunjukkan kualifikasi sangat baik (90%), hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan kualifikasi sangat baik (94%), hasil uji coba perorangan menunjukkan kualifikasi sangat baik (94%), dan hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan kualifikasi sangat baik (91,96%) sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan *ludo word game* berada pada kualifikasi sangat baik, dan layak digunakan sebagai salah satu alternatif sumber belajar. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

## ABSTRACT

*The low learning outcomes of students in social studies learning are caused by a lack of interest in learning, as well as the lack of supporting facilities such as learning media, which underlies this research. The purpose of this research is to develop a media game ludo word game. The subjects of this research are 3 experts, and 12 students. This type of research is development research with the ADDIE model. Data collection methods used are interviews, document recording, observation and questionnaires. The technique used to analyze the data is qualitative and quantitative statistical analysis. The results of the study, namely the results of the review of learning content experts showed very good qualifications (95%), the results of the learning design expert reviews showed very good qualifications (90%), the results of the learning media expert reviews showed very good qualifications (94%), the results of individual trials showed very good qualifications (94%), and the results of the small group trial showed very good qualifications (91.96%) so it can be concluded that the ludo word game media is in very good qualification, and deserves to be used as an alternative learning resource. The implication of this research is that the developed media can help students in learning so that it affects student learning outcomes.*

## 1. Pendahuluan

Pembelajaran IPS merupakan bentuk dari penyederhanaan disiplin ilmu sosial, humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan. Pembelajaran IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep pengembangan sikap, dan keterampilan sosial dalam bentuk pengembangan pribadi warga negara yang baik dan peka terhadap lingkungan serta sosialnya (Aditya, 2017; Harliawan, 2015; Juniantari & Suardika, 2014). Tujuan pembelajaran IPS tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan saja, melainkan juga pembinaan peserta didik untuk mengembangkan dan

\*Corresponding author.

E-mail addresses: [philipus.be.naisau@undiksha.ac.id](mailto:philipus.be.naisau@undiksha.ac.id) (Philipus Be Naisau)

menerapkan nilai-nilai pengetahuan tersebut di tengah masyarakat (Bakhri, Sari, & Ernowati, 2019; Sarnoko, Ruminati, & Setyosari, 2016). Tujuan utama dalam pembelajaran IPS adalah menjadikan warga negara yang baik, memahami perbedaan ras, agama, serta suku bangsa yang ada di lingkungannya (Aditya, 2017; Rachmiati, 2016). Hal itu sangat penting, melihat kondisi Negara Indonesia yang beraneka ragam yang disimbolkan dengan kata Bhineka Tunggal Ika. Dari pemaparan diatas dapat dimaknai pembelajaran IPS khususnya di SMP merupakan pembelajaran yang difokuskan untuk mengembangkan sikap, perilaku, serta mengajarkan untuk mengetahui kondisi lingkungan serta sosial yang berbeda-beda baik itu dari ras, agama, adat, dan budaya. Dalam pelaksanaannya, guru tentunya memiliki peran penting dalam pembelajaran IPS terutama dalam hal penyampaian materinya. Berkaitan dengan peran guru dalam pembelajaran IPS ini, adanya guru berkualitas maka pembelajaran juga akan berpotensi menjadikan proses pembelajaran berkualitas pula (Puspitasari & Murda, 2018; Putra & Sujana, 2020). Hal ini tidak terkecuali pada pembelajaran IPS. Guru harus mengadakan variasi mengajar yang tepat sesuai dengan kondisi kelas dan siswa sehingga siswa tertarik mengikuti pelajaran (Febriana, 2011; Sumitro, Setyosari, & Sumarmi, 2017).

Permasalahan yang terjadi saat ini yaitu pencapaian hasil pembelajaran IPS masih kurang optimal (Anggreni, Asri, & Ganing, 2017; Bera & Lukas, 2018). Kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengajarkan siswa pada pembelajaran IPS, khususnya bagaimana cara agar siswa bisa lebih memahami materi IPS ini secara luas (Anika & Fajar, 2020; Indrawan, Manuaba, & Sujana, 2017). Kesiapan mengajar guru mata pelajaran IPS terkadang masih kurang dikarenakan oleh latar belakang pendidikan guru tersebut yang sebenarnya bukan dari pendidikan IPS murni (Aryawan, Sudatha, & Sukmana, 2018). Guru IPS pada kurikulum terbaru ini, masih sangat sulit beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran saat ini karena kurikulum baru menuntut agar guru mampu menciptakan strategi mengajar yang menarik bagi siswa (Gunawan, I., & Sulistyoningrum, 2016; Yanti, Suarjana, & Arcana, 2013). Fenomena ini dikarenakan oleh keterampilan guru dalam memberikan variasi dalam pembelajaran tersebut masih rendah terutama dalam menggunakan media pembelajaran, hal ini menyebabkan minat belajar siswa menurun. Ini berdampak pada hasil belajar siswa berada dibawah rata-rata. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kriteria ketuntasan minum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah adalah 70. Pada hasil belajar siswa kelas VII/B yang berjumlah 32 orang siswa, hanya 14 orang siswa yang mampu memperoleh nilai diatas KKM, sedangkan 18 orang siswa lainnya memperoleh nilai dibawah KKM. Selain temuan tersebut, pada pelaksanaan pembelajaran IPS yang dilakukan di SMP Negeri 4 Sawan ditemukan bahwa pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher learning*). Penyampaian materi yang diberikan guru masih tergolong sederhana, yaitu hanya dengan metode ceramah. Selain hasil temuan observasi, berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran IPS di kelas VII, mengatakan bahwa kendala dalam pembelajaran ialah kurangnya media pembelajaran yang digunakan, terlebih lagi minimnya sarana di sekolah tersebut membuat media seperti video, audio, atau multimedia jarang ada.

Permasalahan IPS ini sangatlah penting untuk segera ditangani. Salah satu alternatif untuk mengurangi pola pembelajaran *teacher centered* dan pengoptimalan dalam pemanfaatan teknologi adalah penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran metode pengajaran tradisional akan dapat dikurangkan dengan berbantuan media pembelajaran (Afifah & Hartatik, 2019; Alphian, 2018; Krishna, Sudhita, & Mahadewi, 2015). Sesuai dengan hal tersebut, tentunya dalam menggunakan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan, serta karakteristik siswa. Adapun fungsi dari media pembelajaran dalam suatu pembelajaran yakni sangat menentukan efektifitas dan efisiensi tujuan pembelajaran (Purwanti, 2015; Vista, Hermita, & Zufriady, 2019). Berpatokan pada tujuan tersebut, dapat menjadi acuan bagi para guru yang harus bisa menguasai media pembelajaran dalam melakukan inovasi mengajar, serta mengurangi metode pembelajaran tradisional yakni *teacher centered* (Izzati, Huda, & Mushafanah, 2017; Masturah, Mahadewi, & Simamora, 2018; Nursmasu, 2017). Beberapa faktor yang diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat, diantaranya: jenis kemampuan yang akan dicapai, kegunaan dari berbagai jenis media itu sendiri, kemampuan guru menggunakan media, keluwesan atau fleksibilitas dalam penggunaannya, kesesuaiannya dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada, ketersediaannya, dan biaya (Indriyani, Mawardi, & Wardani, 2019). Salah satu media pembelajaran sederhana yang menarik minat belajar siswa, serta mengajak siswa untuk belajar sambil bermain adalah media *ludo*. Permainan *ludo* adalah permainan yang mengajak pemain duduk secara melingkar berhadapan dengan pemain lain dengan melempar dadu serta menjalankan pion sesuai angka dadu agar mencapai garis finish. Sejalan dengan pernyataan tersebut permainan *ludo* merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain (Alvi & Ahmed, 2011). Media permainan *ludo word game* sendiri merupakan adaptasi dari permainan *ludo* pada umumnya yang dikembangkan untuk melakukan inovasi pada pembelajaran di kelas dengan mata pelajaran yang disesuaikan. Selain penggunaan media pembelajaran, model pembelajaran sangatlah mendukung dalam media pembelajaran

sederhana ini.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar (Pujayanti, Murda, & Wibawa, 2013; Taqiya, Nuroso, & Reffiane, 2019). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Asra, Johari, & Haryadi, 2019; Carlucy, Suadnyana, & Negara, 2018). Belum adanya kajian mengenai permainan *Ludo word game* dalam pembelajaran kooperatif STAD pada mata pelajaran IPS di SMP. Kelebihan media yang akan dikembangkan yaitu pembelajaran yang menggunakan media ini seperti bermain sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan *Ludo word game* dalam pembelajaran kooperatif STAD pada mata pelajaran IPS di SMP. Diharapkan media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan yang digunakan, yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu: tahap analisis (*analysis*) yaitu tahap yang dilakukan untuk menganalisis secara keseluruhan kegiatan pembelajaran berupa karakteristik siswa, kompetensi siswa, serta materi pembelajaran yang ada. Subjek penelitian ini yaitu 1 orang ahli materi pembelajaran, 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang media pembelajaran, dan 12 orang siswa. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Adapun kisi-kisi instrumen disajikan pada Tabel 1, 2, 3, 4. Pada penelitian pengembangan ini, teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil penelitian yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Untuk dapat mengambil keputusan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan menggunakan konversi tingkat pencapaian skala 5.

**Tabel 1.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	a. Kejelasan Standar Isi. b. Kejelasan Kompetensi Dasar. c. Indikator Pembelajaran. d. Tujuan Pembelajaran.
2.	Materi	e. Petunjuk belajar. f. Sistematika materi. g. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. h. Keluasan dan kedalaman materi. i. Kemenarikan penyajian materi. j. Soal latihan. k. <i>Feedback</i> .
3.	Contoh	l. Ketepatan contoh untuk memperjelas materi.
4.	Visualisasi	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi.
5.	Bahasa	m. Kejelasan penggunaan bahasa. n. Kebenaran bahasa. o. Kesesuaian tata bahasa.

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Pengemasan	a) Kemenarikan media
2	Tampilan	b) Teks c) Gambar d) Warna e) Alat permainan f) penyajian
3	Penggunaan	g) kemudahan memainkan h) kehandalan media

**Tabel 3.** Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1	Motivasi	a) Pemberian motivasi
2	Penyajian materi	b) Sistematika penyajian materi c) Kejelasan uraian materi d) Kejelasan petunjuk belajar e) Variasi cara menyajikan materi
5	Evaluasi	f) Pemberian contoh g) Latihan/tes

**Tabel 4.** Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan, dan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator
1	Kualitas penyajian materi	a. Kemudahan memahami materi b. Kejelasan uraian materi c. Ketepatan pemberian contoh d. Pemberian latihan untuk pemahaman konsep
2	motivasi	e. Memberikan semangat dalam belajar
3	Kemenarikan tampilan	f. Kemenarikan tampilan fisik g. Kualitas gambar
4	akseibilitas	h. Kemudahan menggunakan media i. Ketahanan media ketika digunakan (tidak mudah rusak/robek) j. Kejelasan petunjuk penggunaan k. Keahlian media

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari mengembangkan produk *ludo word game* ini sejalan dengan model penelitian yang digunakan yaitu model penelitian ADDIE. Disetiap tahapan model penelitian ADDIE ini memunculkan sebuah hasil sebagai berikut. Tahap pertama yaitu analyze (analisis Kebutuhan). Pada analisis yang dilakukan di SMP Negeri 4 Sawan terhadap beberapa kelompok siswa sebagai responden hasil analisis yaitu siswa sangat bosan dengan metode pembelajaran *techer learning* yang dimana siswa hanya berfokus terhadap guru, selain itu 18 orang siswa tersebut juga mengatakan bahwa sangat menginginkan media pembelajaran atau sarana belajar yang menarik dalam pembelajaran di kelas. Selain temuan di kelas seperti itu, pada saat melakukan wawancara bersama dengan salah satu guru mata pelajaran IPS, guru tersebut juga mengatakan bahwa pada saat ini guru tersebut merasa pembelajaran yang dilakukannya sangatlah kurang efektif baik itu pada saat luar jaringan (luring) maupun dalam jaringan (daring). Hal tersebut memiliki beberapa faktor yang di antaranya sarana yang ada pada saat ini di SMP tersebut masih tergolong minim, dikarenakan SMP Negeri 4 Sawan merupakan SMP Negeri yang baru berdiri, serta baru memiliki gedung Lab TIK sebagai sarana belajar, namun belum bisa dioperasikan. Guru tersebut juga menambahkan bahwa selama ini ia ingin membuat media pembelajaran namun tidak begitu mengerti ingin membuat yang seperti apa, alhasil guru hanya bisa mengajar dengan metode seadanya saja dengan bantuan buku, serta internet sebagai sumber belajar siswa. Setelah melakukan wawancara dan penyebaran angket kuesioner, peneliti juga meminta rangkuman hasil belajar siswa selama tengah semester. Pada hasil belajar siswa tersebut didapat bahwa rata-rata nilai belajar siswa adalah 70, hanya beberapa siswa saja yang mendapat nilai di atas 70, sedangkan pada kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70. Maka dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat belajar siswa yang disebabkan metode pembelajaran yang digunakan guru selalu sama, serta kurangnya sarana seperti media pembelajaran yang menarik selama pembelajaran, menimbulkan minat belajar siswa yang semakin berkurang.

Tahap kedua yaitu design (Perancangan). Pada tahap perancangan menghasilkan sebuah prototype sederhana berupa flowchart media permainan *ludo word game* yang telah dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPS. Selain itu pada tahap perancangan ini telah membuat tahapan perancangan awal dari desain *ludo word game*, pada perancangan awal tersebut peneliti melihat gambaran bentuk asli dari permainan *ludo*, kemudian mulailah diberikan beberapa komponen dasar terlebih dahulu agar mengetahui gambaran desain *ludo word game* itu sendiri. Setelah perancangan prototype awal *ludo word game*, kemudian dilanjutkan dengan membuat sebuah kisi-kisi instrumen yang nantinya akan menjadi instrumen penilaian yang digunakan dalam menilai produk yang telah dikembangkan oleh tiga pakar ahli, serta beberapa kelompok siswa sebagai subjek uji coba.

Tahap ketiga yaitu *development* (pengembangan). Pada tahapan ini telah menghasilkan sebuah produk utuh yang sebelumnya hanya berbentuk protipe dasar, kemudian dikembangkan dengan berbantuan dari sumber buku paket yang digunakan siswa sebagai sumber materi, serta mencari materi yang lebih luas pada internet kemudian dimasukan kedalam media *ludo word game*. Adapaun hasil dari media *ludo word game* yang dikembangkan menghasilkan beberapa komponen yaitu: papan permainan yang telah dirancang khusus, kartu pertanyaan yang terdiri dari tiga materi utama yang berbeda dan disetiap materi utama tersebut memiliki 15 kartu pertanyaan yang berbeda-beda, selain itu pada produk ini juga memiliki kartu petunjuk permainan. Berikut merupakan hasil dari pengembangan produk *ludo word game*.



Gambar 1. Media Ludo Word Game

Setelah media *Ludo Word Game* yang dikembangkan maka tahap selanjutnya yaitu penilaian media *Ludo Word Game*. Adapun hasil penilaian yang telah dilakukan oleh para ahli mengenai media *Ludo Word Game* tersaji pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Produk

No	Subjek Uji Coba Media Permainan Ludo Word Game	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	95%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90%	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	94%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	94%	Sangat Baik
5	Uji Coba Kelompok Kecil	91,96%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran hasil penilaian yang diberikan yaitu 95% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi desain pembelajaran hasil penilaian yang diberikan yaitu 90% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran hasil penilaian yang diberikan yaitu 94% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian dari uji oba perorangan penilaian yang diberikan yaitu 94% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hasil penilaian yang diberikan uji coba kelompok kecil, hasil penilaian yang diberikan yaitu 91,96% sehingga mendapatkan kualifikasi sangat baik. Adapun hasil masukan yang diberikan oleh para ahli yaitu menghindari kombinasi warna teks yang berlawanan dengan *backgraound*, penempatan komponen petunjuk permainan, memberikan petunjuk berisikan gambar dan menghindari kombinasi warna teks yang berlawanan dengan *backgraound*, penempatan komponen petunjuk permainan, memberikan petunjuk berisikan gambar. Adapun hasil revisi media *ludo word game* Dapat Dilihat Pada Gambar 2.

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media permainan *ludo word game* yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, serta memotivasi siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, yang dimana media permainan *ludo word game* ini memadukan metode belajar sambil bermain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media permainan *ludo word game* yang dikembangkan telah melalui serangkaian tahap pengembangan dan telah divalidasi oleh para ahli dibidangnya masing-masing serta telah diuji cobakan. Media permainan *ludo word game* layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Revisian Media Ludo Word Game

Pertama, media permainan *ludo word game* layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan karena media yang dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran. Kriteria sangat tinggi pada media ini diperoleh pada aspek perumusan isi materi, kesesuaian konten dalam media dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Pentingnya kesesuaian materi pada media yang dikembangkan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator adalah agar meminimalisir terjadinya penyimpangan penyampaian materi serta mempermudah siswa dalam menerima materi yang dikemas pada media pembelajaran secara tepat dan akurat (Gunarta, 2018; Jahro & Ridho, 2015; Twiningsih & Sayekti, 2020). Keefektifan pembelajaran yang ditunjukkan melalui hasil pembelajaran ditentukan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Arianti, Wiarta, & Darsana, 2019; Fitriani & Wuryandari, 2019). Tujuan yang jelas, dapat menjadi acuan dalam setiap proses pembelajaran yang dilangsungkan. Oleh sebab itu, guru wajib memilih media pembelajaran yang yang memuat materi didasarkan pada tujuan yang akan dicapai.

Kedua, media permainan *ludo word game* layak diterapkan dalam proses pembelajaran disebabkan karena siswa mudah menggunakan media ini. Ketepatan pemilihan teks dan keterbacaan teks sangat berpengaruh terhadap kenyamanan membaca materi pada media (Putri, Handayani, & Akbar, 2020; Zeptyani & Wiarta, 2020). Ketepatan pemilihan teks dan keterbacaan teks akan berdampak pada minimnya kekeliruan pada saat memainkan media. Kejelasan judul serta ketepatan sarana dalam menggunakan media berdampak pada kesesuaian isi materi serta konten pada media agar tidak menimbulkan kebingungan, serta menyesuaikan dengan lingkungan, yang minim akan komputer, sehingga memanfaatkan sarana berupa media cetak dalam pembelajaran (Andriyani & Suniasih, 2021; Putri, Suwatra, & Tegeh, 2018). Selain faktor tersebut, terdapat faktor lainnya yaitu ketersediaan petunjuk penggunaan media. Petunjuk penggunaan media bertujuan sebagai penuntun siswa dalam memainkan media. Dengan petunjuk ini siswa tidak akan mengalami kekeliruan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran dengan memanfaatkan media ini dapat berjalan dengan baik (Ayuni, Kusmariyatni, & Japa, 2017; Susilo, 2015). Dengan ini siswa akan mampu belajar secara aktif dan kreatif maka tujuan pembelajaran akan tercapai. Proses pembelajaran yang baik harus mampu untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar (Agustini, Masudah, & Rofiqoh, 2020; Hidayah & Ulva, 2017).

Pada dasarnya, penyajian materi melalui media yang menarik mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar, serta memotivasi siswa agar mampu mengikuti pembelajaran, dan meningkatkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran yang diberikan (Purwanti, 2013; Widiatmika, Sujana, & Ganing, 2017). Penggunaan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, serta meningkatkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran yang disajikan secara menarik. Selain itu, ketepatan dan kesesuaian contoh gambar dengan materi yang disampaikan dalam sangat penting. Ilustrasi gambar akan sangat memudahkan siswa dalam mengingat suatu materi (Gunarta, 2018; Gunawan, Sahidu, Harjono, & Suranti, 2017). Dengan demikian maka apa yang menjadi tujuan pembelajaran akan tercapai dengan optimal. Oleh sebab itu maka ilustrasi gambar harus berkualitas baik, mudah dilihat dan dipahami. Kejelasan dan keterkaitan komponen media pembelajaran dengan indikator dan tujuan belajar akan memudahkan siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai (Agustini et al., 2020; Putri et al., 2018). Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Azizah, Khuzaemah, & Rosdiana, 2017; Hidayah & Ulva, 2017). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan media pembelajaran membantu siswa dalam belajar (Khairunnisa & Ilmi, 2020; Rosy, Ranu, Nugraha, & Handini, 2018). Dari apa yang telah dipaparkan diatas, maka dari segala aspek baik itu isi, desain pembelajaran dan aspek permediaan, maka media permainan *ludo word game* ini sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran IPS dengan serta diharapkan

mampu menciptakan pembelajaran yang optimal, efektif, dan efisien yang bermuara pada optimalnya hasil belajar IPS. Implikasi penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

#### 4. Simpulan

Adapun kesimpulan penelitian ini adalah media permainan *ludo word game* telah berhasil dikembangkan berdasarkan pada model ADDIE serta dinyatakan layak diterapkan dalam proses pembelajaran berdasarkan serangkaian tahap pengujian yang mendapat predikat kualifikasi sangat baik. Maka, media *ludo word game* dapat menjadi salah satu media pembelajaran alternatif.

#### Daftar Rujukan

- Aditya, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>.
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30651/must.v4i2.3035>
- Agustini, Masudah, & Rofiqoh, D. (2020). Pengaruh Media Dadu Putar Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B. *Jurnal Jurnal PAUD Teratai*, 9(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v3i1.1278>.
- Alphian, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV-B melalui Pemanfaatan Media Audio-Visual (Film Projector) SD Negeri Kompleks IKIP 1 Kota Makassar. *Pembelajar Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26858/pembelajar.v2i2.7098>.
- Alvi, F., & Ahmed, M. (2011). Complexity analysis and playing strategies for Ludo and its variant race games. *IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, CIG 2011*, (October 2011), 134–141. <https://doi.org/10.1109/CIG.2011.6031999>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Anggreni, P. F., Asri, I. A. S., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share ( Tps ) Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V Gugus Letkol Wisnu. *Mimbar PGSD*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10645>.
- Anika, & Fajar. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 80–85. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v4i1.24047>.
- Arianti, N. M., Wiarta, I. W., & Darsana, I. W. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>.
- Aryawan, Sudatha, & Sukmana. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS Di Smp Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180–191. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20290>.
- Asra, R., Johari, A., & Haryadi, B. (2019). Pemanfaatan Media Herbarium untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Pondok Pesantren Al Hidayah. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jkam.v3i1.7008>.
- Ayuni, I. A. S., Kusmaryatni, N., & Japa, I. G. N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v1i3.12503>.
- Azizah, S., Khuzaemah, E., & Rosdiana, I. (2017). Penggunaan Media Internet eXe-Learning Berbasis Masalah pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam kehidupan sehari-harinya dan juga psikomotor ( keterampilan ) siswa . Proses belajar dapat materi dan bahan belajar yang. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, (2005), 197–213. <https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.24235/sc.educatia.v6i2.1957>.

- Bakhri, S., Sari, A. F., & Ernawati, A. (2019). Kualitas Pembelajaran Kontekstual Siswa IPS Materi Program Linier yang Memiliki Kecemasan Belajar Matematika. *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.19061>.
- Bera, & Lukas. (2018). Peningkatan Partisipasi Belajar Mata Pelajaran IPS Melalui Strategi Pembelajaran Word Square pada Siswa Kelas VA SD Inpres Iligetang. *Jurnal Kependidikan*, 4(2), 163 – 172. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1125>.
- Carlucy, Suadnyana, & Negara. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 23(2), 162–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16416>.
- Febriana, A. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 01 Kota Semarang. *Kependidikan Dasar*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreatif.v1i2.1678>.
- Fitriani, K., & Wuryandari, W. (2019). Media Kajian Kewarganegaraan Pengaruh model kooperatif tipe Think Pair Share terhadap kerja sama siswa. *Jurnal Civics*, 16(1), 80–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jc.v16i1.21520>.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Gunawan, I., & Sulistyoningrum, R. T. (2016). Menggali Nilai-Nilai Keunggulan Lokal Kesenian Reog Ponorogo Guna Mengembangkan Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 3(01). <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/pe.v3i01.59>.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13514>.
- Harliawan, H. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan hasil belajar IPS Kelas VIII J SMP Negeri 5 Singaraja. *Ekuitas*, 3(1). <https://doi.org/http://doi.org/10.23887/ekuitas.v3i1.12786>.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>.
- Indrawan, Manuaba, & Sujana. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v5i2.10632>.
- Indriyani, D., Mawardi, M., & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Inkuiri Berbantuan Media Konkret Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Mangunsari 05 Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Basicedu*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.74>.
- Izzati, Huda, & Mushafanah. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Word Square Berbantu Media Puzzle Pada Mata Pelajaran IPS SD. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(2), 101–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.23917/ppd.v1i2.5079>.
- Jahro, S., & Ridho, D. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Media Exe Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama Siswa Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(3), 80–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jpkim.v7i3.4261>.
- Juniantari, & Suardika. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Multimedia Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus III Kecamatan Gianyar. *Journal Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v2i1.3130>.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>.
- Krishna, I. P. D. M., Sudhita, I. W. R., & Mahadewi, L. P. P. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas VIII Semester Genap. *Edutech Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2387/jeu.v3i1.5701>.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(2), 212–221. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i2.20294>.

- Nurmasu. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, 1(2), 165–170. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9691>.
- Pujayanti, P., Murda, I. N., & Wibawa, I. M. C. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus Viii Munduk. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.1341>.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jkpp.v3i1.2194>.
- Purwantini, J. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.960>.
- Puspitasari, & Murda. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran IOC Berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 6(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v6i2.19470>.
- Putra, I. G. D., & Sujana. (2020). Hasil belajar IPS menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Educational Technology*, 4(1), 103–109. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v4i2.25099>.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418>.
- Putri, Suwatra, & Teguh. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 23(1), 53–64. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>.
- Rachmiati, I. (2016). Kecerdasan Emosional Dan Konsep Diri Dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 225–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPD.072.04>.
- Rosy, B., Ranu, M. E., Nugraha, J., & Handini, H. T. (2018). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning, Schoology Bagi Guru SMK Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di Kabupaten Jombang Jawa Timur. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPM.002.2.02>.
- Sarnoko, Ruminiati, & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Sumitro, A. H., Setyosari, P., & Sumarmi. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan:Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 12(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9936>.
- Susilo, J. (2015). Analisis Kualitas Media Pembelajaran Insektarium dan Herbarium untuk Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah. *Jurnal Bioedukatika*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4141>.
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19492>.
- Twiningasih, A., & Sayekti, T. (2020). Peningkatan Keterampilan Berhitung Siswa Melalui Media Kotak Ajaib Berbasis Stem Pada Materi Konsep Penjumlahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.011.02>.
- Vista, Hermita, & Zufriady. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Berbantuan Media Question Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 161 Pekanbaru. *Jurnal Tunjuk Ajar*, 2(1), 20–29. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31258/jta.v2i1.20-29>.
- Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11786>.
- Yanti, N. L. M. A. K., Suarjana, I. M., & Arcana, I. N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.672>.
- Zeptyani, & Wiarta. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/paud.v8i2.24740>.