

Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Aprilia Nur Fajar Jihan¹, Fine Reffiane², Prasena Arisyanto³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: aprilijihan21@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurang tersedianya media yang digunakan dalam pembelajaran dan belum adanya media tematik yang berbasis permainan sebagai media pendukung pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui kevalidan dan kepraktisan media Ludo Raksasa pada tema selalu berhemat energi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan atau Research and Development (R&D) berdasarkan prosedur penelitian menurut Sugiyono (Potensi dan Masalah, Pengumpulan Informasi, Desain produk, Validasi dan revisi produk, Ujicoba produk). Subjek penelitian ini adalah siswa Kelas IV SD Negeri Tlogosari Kulon 01, SD Negeri Tlogosari Kulon 03 dan SD Negeri Tlogosari Wetan 01. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil angket validasi media sebesar 95,13%, angket validasi materi sebesar 95,23%, angket tanggapan siswa sebesar 99,07% dan angket tanggapan guru sebesar 96,52% yang berarti dapat digunakan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa media Ludo Raksasa valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Ludo Raksasa, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar*

Abstract

This research is motivated by the lack of available media used in learning and the absence of game-based thematic media as a learning media. This study aims to develop and know the validity and practicality of the Giant Ludo media. It has theme always saving energy. It uses to improve the learning motivation of students in Grade IV of Elementary School. The research method used is the Research and Development (R & D) research. It is based on research procedures according to Sugiyono (Potential and Problems, Information Collection, Product Design, Validation and product revision, Product Trial). The subjects of this study were grade IV students of SD Negeri Tlogosari Kulon 01, SD Negeri Tlogosari Kulon 03 and SD Negeri Tlogosari Wetan 01. The results showed that the questionnaire mean results of media validation were 95.13%, questionnaire material validation was 95.23%, questionnaire responses of students amounted to 99.07% and questionnaire teacher responses amounted to 96.52% which means it can be used without revision. This shows that the media Ludo Giant is valid and practical used in learning.

Keywords: Giant Ludo, Learning Media, Learning Motivation

1. Pendahuluan

Dalam kehidupan suatu negara, pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan bertujuan untuk mengubah tingkah laku serta menambah pengetahuan untuk kehidupan yang lebih baik. Seorang guru, memiliki peran dalam hal ini. Guru profesional tidak hanya mengetahui teori, tetapi bisa mengembangkan media secara utuh dan sangat bermanfaat bagi kalangan pendidikan. Guru sebagai fasilitator hendaknya memiliki kemampuan lebih, tidak hanya dengan kemampuan mengajar tetapi diharuskan pula dapat mengembangkan media untuk proses pembelajaran. Teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Dalam proses belajar mengajar guru harus mampu menggunakan media pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa saling berinteraksi antara satu sama yang lain sehingga membuat proses pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran menekankan pada siswa sehingga lebih termotivasi dalam mengerti dan memahami materi pelajaran. Disinilah peran seorang teknolog pembelajaran yang harus dijalankan. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih menarik dan lebih interaktif, dapat mempersingkat waktu, dan proses pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan oleh peserta didik. Berbagai media pembelajaran yang dapat diterapkan di pembelajaran yaitu media elektronik, media cetak, dan media

gambar permainan seperti board game. Untuk penggunaan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan metode mengajar yang dibatasi hanya dalam satu bentuk, terutama yang bersifat verbal atau dengan jalur auditori tentunya dapat menyebabkan adanya ketimpangan dalam menstimulasi otak. Tulisan atau kata-kata yang terlalu banyak akan membuat seseorang menjadi bosan dan lelah serta sangat mungkin menghasilkan proses belajar yang kurang optimal.

Menurut Suprihatin (2015) upaya untuk dapat meningkatkan motivasi belajar terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dengan menggunakan berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. 2) Membangkitkan motivasi siswa. 3) Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. 4) Menggunakan variasi metode penyajian yang menarik. 5) Berilah pujian yang wajar setiap keberhasilan siswa. 6) Berikan penilaian. 7) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa. 8) Ciptakan persaingan dan kerjasama.

Menurut teori, otak kanan berfungsi dalam perkembangan emotional quotient (EQ). Misalnya sosialisasi, komunikasi, interaksi dengan manusia lain serta pengendalian emosi. Pada otak kanan, terletak kemampuan intuitif, kemampuan merasakan, memadukan, menyanyi, kreativitas, khayalan, berfikir lateral, tidak terstruktur, melukis, warna, dan cenderung tidak memikirkan hal hal yang terlalu mendetail. Daya ingat otak kanan bersifat panjang (long term memory). Bila terjadi kerusakan otak kanan misalnya pada penyakit stroke atau tumor otak, maka fungsi otak yang terganggu adalah kemampuan visual dan emosi misalnya. Otak kiri berfungsi dalam hal-hal yang berhubungan dengan logika, rasio, kemampuan, menulis, sistematis, rapi, analitis, linier, tahap demi tahap dan membaca, serta merupakan pusat matematika. Bagian otak ini merupakan pengendalian intelligence quotient (IQ). Daya ingat otak kiri bersifat jangka pendek (short term memory). Bila terjadi kerusakan pada otak kiri maka akan terjadi gangguan dalam hal fungsi berbicara, berbahasa dan matematika. Walaupun keduanya mempunyai fungsi yang berbeda, tetapi setiap individu mempunyai kecenderungan untuk menggunakan salah satu belahan yang dominan dalam menyelesaikan masalah hidup dan pekerjaan. Setiap belahan otak saling mendominasi dalam aktivitas namun keduanya terlibat dalam hampir semua proses pemikiran. Menggunakan teori otak kiri, media yang cocok digunakan dalam pembelajaran kosakata ialah media visual, karena pada umumnya manusia belajar melalui satu atau lebih dari tiga jalur utama yaitu visual, auditorial, dan kinestetik.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting. Pendidikan memiliki pengaruh besar dalam kehidupan manusia serta bagi pembangunan bangsa, dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berkompeten. Sebagai konsekuensinya, pemerintah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Sehingga pendidikan menjadi salah satu upaya untuk menjadikan bangsa yang cerdas dalam mencapai kehidupan yang sejahtera. Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang sangat menentukan pembentukan pola berpikir siswa. Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan untuk satuan pendidikan dasar dan menengah, pada pasal 4 dijelaskan bahwa Standar Nasional Pendidikan bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Mutu pendidikan yang baik dan berkualitas salah satunya dipengaruhi oleh pembelajaran yang dikelola dengan baik. Keberhasilan pembelajaran tersebut dipengaruhi oleh faktor guru, siswa, kurikulum, dan lingkungan. Mendukung Undang-undang di atas, disebutkan pula Miarso (dalam Nara, 2014: 12) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali.

Berdasarkan kurikulum 2013 disebutkan bahwa kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, guru dituntut untuk menguasai pembelajaran yang akan dilaksanakan agar peserta didik dapat belajar dengan baik. Dalam hal ini, kreativitas guru juga diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran agar dapat menarik perhatian siswa melalui metode yang bervariasi maupun dengan bantuan media pembelajaran. Menurut Asyhar (2012: 28) media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan peserta didik, sehingga pada akhirnya dihasilkan lulusan yang berkualitas. Penggunaan media pembelajaran akan dapat mencapai tingkat belajar yang efektif dan efisien. Peserta didik akan lebih mudah menerima informasi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Sadiman, dkk (2012:78) sebagai media pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan yaitu: (a) Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan sesuatu yang menghibur dan menarik. (b) Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. (c) Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. (d) Permainan memungkinkan siswa untuk memecahkan masalah-masalah yang nyata. (e) Permainan memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki, kesalahan-kesalahan operasional dapat diperbaiki. (f) Membentuk siswa meningkatkan kemampuan kognitifnya. (g) Membantu siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional. (h) Permainan bersifat luwes, dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan. (i) Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.

Amkas, (2017) Penggunaan media visual berupa permainan dalam pembelajaran kosakata dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris karena siswa akan merasa senang dan tertarik dengan materi baru. Salah satu permainan tradisional sederhana berbentuk visual yaitu permainan Ludo. Kelebihan permainan Ludo yaitu cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena permainan Ludo adalah salah satu permainan tradisional menyenangkan, menghibur dan mudah dilakukan oleh siswa. Hal tersebut berpeluang bagi peningkatan pembendaharaan kosakata siswa. Peneliti mengembangkan permainan Ludo dalam pembelajaran menuliskan kata bahasa Inggris disebut Ludo Word Game. Alvi dan Ahmed (2011:141) mengemukakan, Permainan Ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain. Dalam permainan Ludo para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan empat bidak pion dengan menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan agar memenangkan permainan. Ludo, turunan dari Pachisi adalah pertandingan balapan dengan 2 sampai 4 pemain. Dalam permainan Ludo para pemain harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan empat bidak pion dengan menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan agar memenangkan permainan. Ludo, turunan dari Pachisi adalah pertandingan balapan dengan 2 sampai 4 pemain. Setiap pemain diwakili dengan salah satu warna yaitu merah, hijau, biru dan kuning, dan memiliki empat bagian. Pemain pertama yang mengelilingi keempat potongan di sekitar papan dan masuk ke area rumah adalah pemenang. Kendala untuk mencapai tujuan ini meliputi jalur yang digunakan bersama dengan lawan, dan tersingkir dari jalan yang dipotong lawan. Permainan Ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, permainan Ludo dapat menarik minat peserta didik. Karena dalam permainan ini seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Ada beberapa varian dari permainan ini, misalnya Parcheesi (Amerika Serikat), Ludo (Inggris), Parques (Columbia), Parchis (Spanyol) dan Ludo (Asia Selatan). Ludo Word Game dalam penelitian ini adalah Ludo yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa yang bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata bahasa Inggris yang merupakan penggabungan dari permainan ludo dan monopoli. Sehingga dalam permainan Ludo Word Game ini menggunakan beberapa kartu cetak seperti pada permainan monopoli, dalam hal ini berupa kartu gambar berwarna yang berfungsi untuk pemain menyebutkan gambar yang terdapat pada kartu dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan hal tersebut, guru mempunyai peran yang sangat penting pada tingkat keberhasilan anak. Guru yang monoton dalam mengajar akan berdampak pada siswa yang nantinya merasa bosan pada pelajaran yang dipelajari. Seperti halnya dalam pembelajaran guru biasanya menyampaikan materi hanya dengan berceramah dan monoton dengan menulis dipapan tulis yang membuat siswa merasa bosan, dan beranggapan pelajaran tersebut terasa sulit dan tidak menyenangkan, hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang termotivasi dalam belajar. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, peneliti melakukan studi pendahuluan di 3 Sekolah Dasar di wilayah kecamatan Pedurungan yaitu, SDN Tlogosari Kulon 01 dengan narasumber bapak Chrisye Apriliadi Rettob, S.Pd, SDN Tlogosari Kulon 03 dengan narasumber Ibu Sumarni, S.Pd. dan SDN Tlogosari Wetan 01 dengan narasumber Ibu Nidia Rochmayani, S.Pd.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tidak semua sekolah dapat menyediakan berbagai media pembelajaran tematik pada tema "Selalu Berhemat Energi", dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media berupa gambar, video, praktikum maupun benda-benda konkrit disekitarnya yang menyebabkan siswa merasa jenuh. Sehingga diperlukan media yang didalamnya memuat beberapa mata pelajaran. Media pembelajaran sangat diperlukan karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Pada saat observasi terlihat proses pembelajaran berjalan kurang efektif, karena keaktifan siswa dalam pembelajaran belum merata. Namun sebagian besar siswa sudah dapat melaksanakan pembelajaran dengan kondusif. Siswa yang aktif dalam pembelajaran hanya siswa tertentu saja. Sedangkan siswa yang lain melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya menyandarkan kepala di meja, mengajak teman mengobrol, dan membuat gaduh saat pembelajaran.

Penelitian ini dikuatkan oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hapsari (2014) menyatakan berdasarkan hasil analisis hasil tes menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada post test lebih besar dari nilai rata-rata pre test. Hasil perhitungan menggunakan rumus ttest diperoleh thitung 6,88 lebih besar dari ttabel untuk n-1 yaitu (db = 34) baik pada taraf signifikan 1% yaitu 2,72 maupun pada taraf signifikan 5% yaitu 2,03. Hal ini menunjukkan bahwa media Ludo Word Game efektif dalam meningkatkan kosakata bahasa Jepang di SMK Mitra karya Mandiri Ketanggungan. Mufida (2018) produk media pembelajaran permainan Ludo yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gamping berdasarkan penilaian dosen dan guru fisika kelas X dengan hasil rata-rata penilaian sebesar 3,96 (sangat baik), serta hasil respon peserta didik dengan nilai 2,98 (baik) pada uji coba terbatas dan 3,18 (sangat baik) pada uji coba lapangan.

Menurut Hapsari (2014), LWG dapat meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggris secara signifikan karena berada dibawah nilai $p < 0,05$ sehingga diharapkan dapat membantu siswa anak usia sekolah atau SD (sekolah dasar) bisa belajar sambil bermain untuk meningkatkan jumlah kosakata bahasa Inggrisnya dengan LWG. Selain itu bisa menjadi metode pembelajaran kosakata bahasa Inggris yang bisa dimanfaatkan oleh guru, orang tua dan para pendidik anak.

Fokus penelitian ini adalah mengetahui pengembangan media Ludo Raksasa pada tema selalu berhemat energi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media Ludo Raksasa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sukmadinata (2015: 164) "penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru dan penyempurnaan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan".

Jenis penelitian dan pengembangan dipilih karena peneliti mengembangkan produk media pembelajaran berbasis permainan yang edukatif berupa ludo raksasa. Peneliti memodifikasi permainan ludo menjadi sebuah media pembelajaran yang bernama "Ludo Raksasa". Modifikasi permainan ludo dipilih karena permainan ini sudah tidak asing lagi di Indonesia dan mudah dimainkan oleh anak-anak. Pengembangan media Ludo Raksasa melalui tahap pengujian atau validasi oleh ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran. Desain pengembangan media Ludo Raksasa ini dilakukan berdasarkan tahapan langkah-langkah pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:408-426), yaitu Potensi dan Masalah, Pengumpulan Informasi, Desain Produk, Validasi dan Revisi Produk, Uji Coba Produk dan Produk Siap.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA SD Negeri Tlogosari Kulon 01 yang berjumlah 36 siswa, siswa kelas IV SD Negeri Tlogosari Kulon 03 yang berjumlah 42 siswa dan siswa kelas IVB SD Negeri Tlogosari Wetan 01 yang berjumlah 38 siswa.

Teknik sampling yang digunakan adalah probability sampling dengan jenis simple random sampling dan nonprobability sampling dengan jenis sampling jenuh. Teknik simple random sampling digunakan pada saat studi pendahuluan dengan sampel 10 siswa. Dikatakan simple random sampling karena pengambilan sampel dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi (Sugiyono, 2017: 120).

Sedangkan menurut Sudaryono (2016: 128) nonprobability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara subjektif tanpa memilih populasi yang diinginkan. Menggunakan teknik sampling jenuh pada saat uji coba karena semua anggota populasi dijadikan sampel penelitian yaitu semua siswa kelas IVA SD Negeri Tlogosari Kulon 01 yang berjumlah 36 siswa, siswa kelas IV SD Negeri Tlogosari Kulon 03 yang berjumlah 42 siswa dan siswa kelas IVB SD Negeri Tlogosari Wetan 01 yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dapat digunakan oleh untuk mengumpulkan data. Data yang digunakan adalah mengenai masalah-masalah yang terdapat dalam subjek penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket (kuesioner) dan dokumentasi.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis dekskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif bertujuan untuk menganalisis subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari subjek yang diteliti tetapi bukan hasil hipotesis penelitian (Azwar, 2010: 126). Data kuantitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan.

Penilaian angket menggunakan Skala Likert. Menurut Sugiyono (2015: 165) menyatakan bahwa Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Pada penelitian ini, Skala Likert digunakan pada angket pengujian media Ludo Raksasa untuk uji validasi ahli media, uji validasi ahli materi, uji angket respon guru kelas, dan uji angket respon siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan berdasarkan dari perhitungan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi digunakan untuk mendapatkan media Ludo Raksasa yang valid. Validasi dilakukan dengan mengisi instrumen angket validasi media Ludo Raksasa. Validator tersebut diminta memberikan masukan berupa kritik dan saran untuk dijadikan perbaikan media Ludo Raksasa oleh peneliti sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Validator media dan materi pada penelitian ini adalah Ibu Filia Prima A., S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media I dan ahli materi I, Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media II dan ahli materi II dan Ibu Anggun Dwi Setya P., S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media III dan ahli materi III. Berdasarkan perhitungan hasil penelitian, maka pembahasan ini akan dijelaskan secara dekskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil rata-rata persentase kevalidan penilaian ahli media sebesar 95,13% sehingga media Ludo Raksasa termasuk dalam kriteria “dapat digunakan tanpa revisi” atau dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Penilaian kevalidan dengan validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan materi pada media Ludo Raksasa sebelum dilakukan uji coba lapangan. Hasil rata-rata persentase kevalidan penilaian ahli materi tahap pertama sebesar 95,23% sehingga media Ludo Raksasa termasuk dalam kriteria “dapat digunakan tanpa revisi” atau dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Tingkat kepraktisan media dapat dilakukan dengan melakukan uji coba produk media Ludo Raksasa dengan membagikan lembar angket tanggapan siswa dan guru. Media Ludo Raksasa diuji cobakan pada kelas IV SD Negeri Tlogosari Wetan 01, SD Negeri Tlogosari Kulon 01, dan SD Negeri Tlogosari Kulon 03. Hasil rata-rata persentase kepraktisan angket tanggapan siswa sebesar 99,07% sehingga termasuk dalam kriteria “dapat digunakan tanpa revisi”.

Hasil tanggapan guru diperoleh dengan pengisian angket tanggapan guru setelah melakukan uji coba lapangan yang dilakukan di kelas IV SD Negeri Tlogosari Wetan 01, SD Negeri Tlogosari Kulon 01, dan SD Negeri Tlogosari Kulon 03. Angket tanggapan guru bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru terhadap kepraktisan media Ludo Raksasa. Hasil rata-rata persentase kepraktisan angket tanggapan guru terhadap media Ludo Raksasa sebesar 96,52% sehingga media Ludo Raksasa termasuk dalam kriteria “dapat digunakan tanpa revisi” atau dapat digunakan di kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan uraian diatas, media Ludo Raksasa dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi pada tema 2 Selalu Berhemat Energi subtema 1 Sumber Energi kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini sejalan dengan Penelitian Jannah (2018) menunjukkan bahwa: (1) produk media pembelajaran permainan Ludo yang dikembangkan layak digunakan oleh peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Gamping berdasarkan penilaian dosen dan guru fisika kelas X dengan hasil rata-rata penilaian sebesar 3,96 (sangat baik), serta hasil respon peserta didik dengan nilai 2,98 (baik) pada uji coba terbatas dan 3,18 (sangat baik) pada uji coba lapangan, (2) media pembelajaran permainan Ludo dapat meningkatkan penguasaan materi fisika peserta didik pada uji coba terbatas dengan standar gain 0,68 (sedang) dan pada uji coba lapangan dengan standar gain 0,7 (tinggi), dan (3) media pembelajaran permainan Ludo dapat meningkatkan minat belajar fisika peserta didik pada uji coba terbatas dengan standar gain 0,31 (sedang) dan pada uji coba lapangan dengan standar gain 0,40 (sedang). Penelitian oleh Amkas (2017) yang menunjukkan Ludo Word Game dengan model TGT untuk kelas IV di SDN 1 Banjar Bali yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa.

4. Simpulan Dan Saran

Kevalidan media Ludo Raksasa diperoleh dari persentase hasil validasi media dan materi terhadap media Ludo Raksasa. Penilaian kevalidan media Ludo Raksasa dilakukan oleh tiga validator, dimana setiap validator berperan sebagai ahli media dan ahli materi. Hasil skor rata-rata persentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 95,13% dengan kriteria kualitatif “dapat digunakan tanpa revisi” dan

hasil skor rata-rata persentase yang diperoleh dari ahli materi sebesar 95,23% dengan kriteria kualitatif “dapat digunakan tanpa revisi”.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Ludo Raksasa pada tema Selalu Berhemat Energi, valid digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas IV Sekolah Dasar.

Kepraktisan media Ludo Raksasa diperoleh dari persentase hasil angket tanggapan siswa dan guru. Hasil skor rata-rata persentase yang diperoleh dari angket tanggapan siswa terhadap media Ludo Raksasa sebesar 99,07% dengan kriteria kualitatif “dapat digunakan tanpa revisi” dan hasil skor rata-rata persentase yang diperoleh dari angket tanggapan guru terhadap media Ludo Raksasa sebesar 96,52% dengan kriteria kualitatif “dapat digunakan tanpa revisi”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Ludo Raksasa pada tema Selalu Berhemat Energi, praktis digunakan di kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut. 1) Bagi Guru, Penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mengarahkan perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, 2) Bagi Sekolah, Media Ludo Raksasa dapat digunakan oleh pihak sekolah dan dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menunjang kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, Peneliti menyadari bahwa penelitian dan pengembangan ini belum sempurna, maka diharapkan dilakukan penelitian selanjutnya dengan mengembangkan media ini menjadi media yang lebih baik lagi.

Daftar Pustaka

- Alvi, F. & Ahmed M. 2011. “Complexity Analysis and Playing Strategies for Ludo and its Variant Race Games” 2011 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games (CIG’11) (hlm. 141-148).
- Asyhar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Amkas, Sasmita Sindy Intan Mawarni, I Made Tegeh, Luh Putu Putrini Mahadewi. 2017. Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas Iv Sdn 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan (Vol: 8 No: 2 Tahun 2017)
- Azwar, Saifuddin. 2010. Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Amkas, Tegeh, I. M., Mahadewi. 2017. Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV Sdn 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. Vol 8 (2).
- Hapsari, Merlyana Dwi. 2014. Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan. Jurnal Bahasa dan Sastra Asing. Universitas Negeri Semarang.
- Hapsari, Iriani Indri, Dewi Retno Suminar. 2014. Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Airlangga.
- Jannah, Mufida Miftahul, Yusman Wiyatmo. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Sma. Jurnal Pendidikan Fisika Tahun 2018
- Mufida Miftahul. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. Jurnal Pendidikan Fisika UNY.
- Nara, Hartini. 2014. Teori Belajar dan Pembelajaran. Bogor: Galia Indonesia.
- Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Sadiman, A. S. dkk. 2012. Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Sudaryono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. 2015. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprihatin Siti. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Ekonomi. Jurnal FKIP Universitas Muhammadiyah Metro.
- Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional.