

PENGEMBANGAN MEDIA LUPAS (LUDO IPAS) DI KELAS IV SD
NEGERI 28 PONTIANAK SELATANCristine Novada¹, Kartono², Asmayani Salimi³

Universitas Tanjungpura Pontianak

cristinenovada@student.untan.ac.id ; kartono@fkip.untan.ac.id

Abstract

This study aims to develop and produce valid, practical and effective Lupas (Ludo IPAS) learning media by using the type of research and development (Research and Development), using mixed methods (mix methods) and the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Implementation was carried out at SDN 28 South Pontianak on Class IV students as many as 27 respondents. The results of the research are in the form of Lupas (Ludo IPAS) media product development in learning "How to Get All Our Needs". The acquisition of material validity results of 86% is categorized as "very valid" and the acquisition of media validity of 91% is categorized as "very valid". The acquisition of the level of practicality by students of 82% is categorized as "very practical" and by teachers of 86% is categorized as "very practical". While the acquisition of effectiveness of 85% is categorized as "Effective". Based on the overall acquisition, it can be seen that the Lupas (Ludo IPAS) media is valid, practical and effective for use in learning activities on the material "How to Get All Our Needs" in grade IV elementary school.

Keywords : *Lupas (Ludo IPAS); Ludo Game; Learning Media; Natural and Social Sciences*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran Lupas (*Ludo IPAS*) yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), menggunakan metode campuran (*mix methode*) dan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Implementasi dilakukan di SDN 28 Pontianak Selatan pada peserta didik Kelas IV sebanyak 27 responden. Hasil penelitian berupa pengembangan produk media Lupas (*Ludo IPAS*) pada pembelajaran “Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita”. Perolehan hasil validitas materi sebesar 86% berkategori “sangat valid” dan perolehan validitas media sebesar 91% berkategori “sangat valid”. Perolehan tingkat kepraktisan oleh peserta didik sebesar 82% berkategori “sangat praktis” dan oleh guru sebesar 86% berkategori “sangat praktis”. Sedangkan perolehan keefektifan sebesar 85% berkategori “Efektif”. Berdasarkan perolehan secara keseluruhan dapat diketahui bahwa media Lupas (*Ludo IPAS*) valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi “Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita” di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci : *Lupas (Ludo IPAS); Permainan Ludo; Media Pembelajaran; Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*

PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi yang telah merambah ke setiap bidang kehidupan menuntut setiap orang harus memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam membentuk karakter diri yang memumpuni untuk menghadapi globalisasi. Seiring berjalannya waktu, banyak orang kesulitan dalam menghadapi pengaruh globalisasi yang membuat orang-orang melupakan norma-norma kehidupan. Salah satu pedoman yang tidak luput oleh waktu, yaitu pendidikan . Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pasal (1) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan atas kepehaman dan rencana dalam membuat pengalaman belajar untuk meningkatkan kemampuan spiritual, kepribadian, disiplin diri, kecerdasan, akhlak mulia serta kemampuan yang dibutuhkan oleh peserta didik itu sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. (Kemendikbud, n.d.) Dari definisi tersebut jelas bahwa pendidikan di Indonesia berusaha untuk mewujudkan peserta didik yang berkarakter baik dengan adanya pendidikan yang bermutu.

Pendidikan yang bermutu tujuan pendidikan nasional yang dapat dilaksanakan dengan berbagai cara. Salah satunya adalah melalui pembelajaran di sekolah, yaitu Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang menelaah mengenai kehidupan dan interaksi di alam semesta yang hidup maupun tak hidup dan menelaah mengenai kegiatan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. (Pendidikan et al., 2021) Pembelajaran IPAS untuk memperoleh tujuan pembelajaran memerlukan kegiatan pembelajaran yang menggembirakan dan aktif, agar perhatian peserta didik fokus pada saat pembelajaran. Terlaksananya pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik, artinya terdapat media pembelajaran yang menarik dan unik. Agar dapat melaksanakan pembelajaran yang menarik dan unik, guru harus mempunyai cara dalam melaksanakan pembelajaran tersebut, salah satunya dengan menggunakan lingkungan belajar yang sesuai dengan sifat peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran di SDN 28 Pontianak Selatan, khususnya pada kelas IV masih kurang bervariasi dan kurang relevan. Masalah tersebut diperoleh berdasarkan observasi berupa wawancara bersama guru wali kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Selatan, yaitu diperoleh informasi bahwa guru selalu menggunakan media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran, namun masih kurang bervariasi, seperti hanya menggunakan buku,

video pembelajaran, dan penggunaan benda-benda yang berada di kelas yang dijadikan media secara spontan oleh guru. Sama halnya dengan pembelajaran lain, pembelajaran IPAS juga belum memiliki media pembelajaran yang relevan, hanya sebatas penggunaan buku dan video pembelajaran. Sependapat dengan hasil wawancara guru, berdasarkan jawaban angket persepsi penggunaan media pembelajaran di kelas oleh peserta didik memperoleh hasil rata-rata 60%, sehingga dapat dikatakan penggunaan media pembelajaran di kelas sudah baik. Namun, permasalahan utamanya, yaitu belum tersedianya media yang relevan dan tepat yang diterapkan pada pelajaran IPAS. Media yang umumnya diterapkan guru belum dapat menjadikan kegiatan pembelajaran yang fokus pada peserta didik, sehingga diperlukannya media yang dapat meningkatkan fokus interaksi peserta didik, salah satunya dengan cara menerapkan penggunaan media pembelajaran berdasarkan permainan. Media pembelajaran biasa, seperti buku dan video pembelajaran masih kurang optimal dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, dikarenakan kurangnya interaksi antar sesama peserta didik, sehingga terdapat peserta didik yang belum giat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak dapat menerima pembelajaran.

Media yang dapat diinovasikan pada pelajaran IPAS antara lain media permainan ludo. Berdasarkan penelitian oleh Selviana Khodizah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok 5 Bahasan Gerak Melingkar” menghasilkan media permainan ludo fisika yang memenuhi kriteria layak materi, 82,2% dan media 93,70%, uji kelompok kecil 86,69%, dan uji lapangan 82,76%. (Khodizah, 2018) Kesimpulannya, media berupa permainan ludo yang digunakan sebagai alat bantu belajar ini diiterima oleh peserta didik, karena dalam penerapan media permainan ludo terlaksananya interaksi antar peserta didik, adanya diskusi sehingga tidak terpusat pada guru, minat dan motivasi belajar juga meningkat dalam kegiatan pembelajaran.

Media menurut Nurrita bermula dari *medius* yang dapat diartikan “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media dalam bahasa Arab adalah penyampain suatu hal dari orang yang satu ke orang yang lain. Jadi, media merupakan sebuah alat yang digunakan sebagai pemberi suatu hal mengenai pendidikan. (Nurrita, 2018) Berhubungan juga tentang fungsi media pembelajaran, Kristanto mengatakan bahwa belajar menggunakan media memiliki efek pedagogis yang bernilai penting untuk mendidik peserta didik dan masyarakat untuk berpikir kritis dengan memberikan pengalaman yang berharga, meningkatkan dan memperdalam pengetahuan, serta memberikan hal-hal yang bermanfaat dalam kehidupan. (Kristanto et al., 2016) Sehingga dapat diketahui bahwa, media pembelajaran

yaitu suatu hal yang digunakan menjadi sarana untuk mendukung kegiatan pembelajaran dalam mewujudkan tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan sifat peserta didik akan dapat meningkatkan potensi yang terdapat pada diri beserta didik tersebut, media pembelajaran juga berfungsi sebagai pemberian pengalaman berharga dan bermanfaat bagi kehidupan.

Pentingnya media pembelajaran di atas, maka dikembangkan suatu media pembelajaran Lupas (Ludo IPAS), yaitu permainan ludo yang dimodifikasi dan digabungkan dengan materi IPAS, kemudian diterapkan secara berkelompok, sehingga peserta didik akan belajar berkompetisi secara sehat dengan menjawab soal-soal. Ludo menuurt Ilahi adalah salah satu permainan tradisional India dienal dengan “pichishi” yang diketahui sebagai evolusi dari permainan ular tangga, namun pola dan tampilan papan permainannya berbeda dengan permainan ular tangga.(Ilahi, 2018)

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai belum tersedianya media pembelajaran relevan pada pelajaran IPAS, khususnya dalam materi “Bagaimana mendapatkan semua kebutuhan kita?”, terutama media pembelajaran berbasis permainan. Sehingga, peneliti melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Ludo Pada Materi Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita di Kelas IV SD Negeri 28 Pontianak Selatan”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau R&D. R&D menurut Tegeh & Kirna merupakan sebuah perencanaan penelitian yang cukup efektif untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran. Sehingga, jenis penelitian ini dapat terapkan sebagai usaha dalam memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan produk tertentu. (Tegeh & Kirna, 2013)

Model ADDIE digunakan dalam penelitian ini yang memiliki 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validator yang terdiri dari ahli media berjumlah 1 orang dan ahli materi berjumlah 1 orang, guru wali kelas, dan peserta didik digunakan sebagai subjek penelitian.

Tahap analisis pada ADDIE menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dengan guru untuk menganalisis permasalahan dan kebutuhan dan

angket/kuesioner untuk menganalisis penggunaan media dan kebutuhan peserta didik. Kemudian pada tahap design terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap perancangan awal media Lupas, pembuatan Lupas, dan pembuatan isi media Lupas. Setelah dilakukan tahap desain, maka selanjutnya masuk pada tahap pengembangan, yaitu tahap pengujian media yang dikembangkan oleh peneliti, guru, peserta didik dalam kelompok kecil, dan validator. Setelah tahap pengembangan yang mendapatkan media Lupas yang valid dan layak, selanjutnya media Lupas diimplementasi pada peserta didik kelas IV, tahap ini mendapatkan data kepraktisan dan data keefektifan. Tahap akhir, yaitu tahap evaluasi, tahap ini mendapatkan data mengenai hasil keseluruhan pengembangan dan penerapan media pembelajaran Lupas pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD. Tahap ini dilaksanakan untuk kebutuhan perbaikan dan masukan yang nantinya dapat diperbaiki oleh para peneliti lainnya.

Alat yang digunakan sebagai pengumpulan data, yaitu wawancara, angket/kuesioner, dan tes. Alat penelitian menurut Gulo merupakan panduan tulisan mengenai wawancara dan observasi serta daftar pertanyaan yang direncanakan siap untuk memperoleh informasi. Instrumen dikenal juga dengan panduan observasi atau wawancara maupun kuesioner atau panduan dokumenter yang disesuaikan dengan metode yang digunakan. (Alhamid & Anufia, 2019)

Teknik analisis menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis dilakukan sebagai respon mengenai rumusan masalah yang telah rancang, sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan. Validitas yang ingin diketahui, yaitu validitas materi dan media, kemudian tingkat kepraktisan dan keefektifan media Lupas.

HASIL

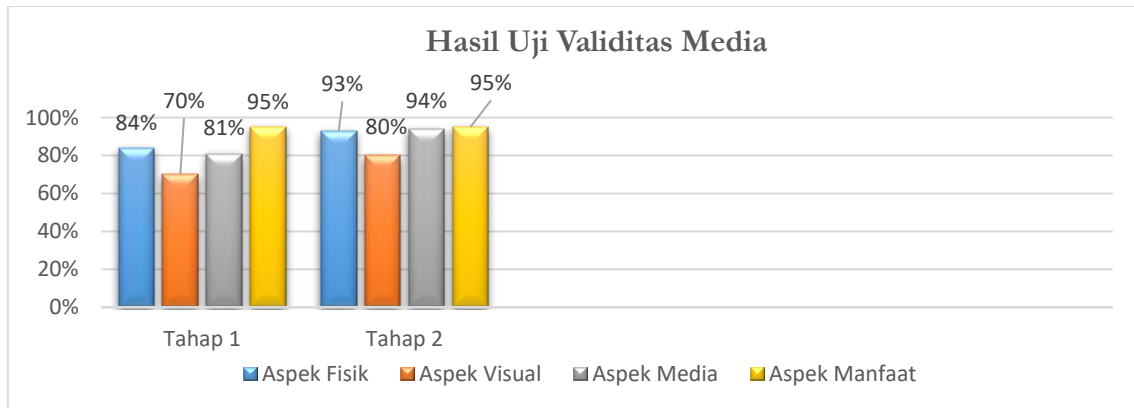
Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa permainan *Ludo* yang berupa papan yang dapat ditutup dan dibuka dan berisi perlengkapan permainan yang dilengkapi pula dengan kartu soal. Menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap.

Hasil tahap analisis mendapatkan informasi dari pemberian angket berupa kebutuhan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran di kelas masih sangat diperlukan terutama dalam media pembelajaran berbasis permainan yang mendapatkan persentase sebesar 93%, kemudian memperoleh informasi mengenai jumlah peserta didik di kelas IV yang berjumlah 27 orang, dengan rata-rata peserta didik memiliki kemampuan

dalam menerima materi pembelajaran dengan baik, kemampuan membaca rata-rata sudah lancar, walaupun masih terdapat peserta didik yang mengeja, sikap yang ramah dan menghargai sesama, aktif dan sangat menyukai pembelajaran dengan cara bermain, suka belajar secara berkelompok, dan kompetitif dan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka.

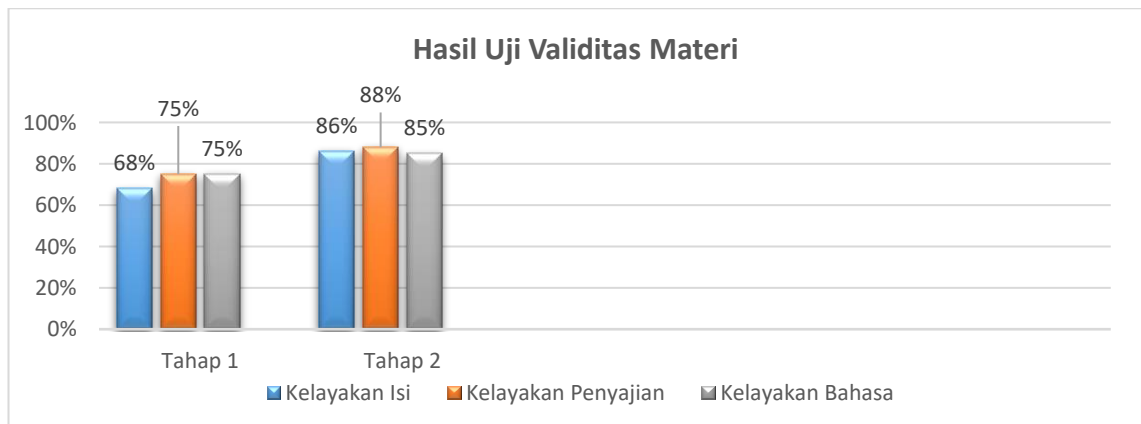
Setelah melakukan analisis, kemudian melakukan desain produk dengan merancang tampilan lintasan dan zona, logo Lupas, papan Lupas, pion dan dadu, buku panduan Lupas, kartu soal Lupas, dan isi media Lupas. Setelah mendesain produk, selanjutnya produk dibuat dan dikembangkan pada tahap pengembangan.

Tahap pengembangan tidak hanya membuat produk, namun juga dilakukan pengujian produk oleh pengembang, evaluasi satu oleh satu orang (guru), tahap ini dilaksanakan menggunakan teknik wawancara berdasarkan pendapat Warsita untuk memperoleh informasi dapat menggunakan metode wawancara, angket, pengamatan, dan tes (Warsita et al., 2013), kemudian uji coba kelompok kecil, Warsita berpendapat, bahwa penilaian kelompok kecil dilaksanakan kepada sekelompok kecil peserta didik secara sekaligus dengan jumlah 5-15 orang. Sehingga dalam penelitian tersebut, penguji memperoleh data dari sekelompok peserta didik di lokasi tertentu pada waktu yang sama. (Warsita et al., 2013). Pengujian ini mendapatkan perbaikan produk, yaitu warna tampilan dan zona Lupas, warna kartu Lupas, dan warna buku panduan Lupas, tambahan tanda “*Start*” dan “*Finsil*”, dadu, dan warna kartu, namun pertimbangan peneliti untuk tidak merubah warna kartu, karena warnanya sudah dikonsepskan dan sesuai dengan warna buku panduan, sehingga tidak peneliti perbaiki. Kemudian, setelah dilakukan pengujian di atas, selanjutnya dilakukan pengujian oleh validator yang dilaksanakan untuk mendapatkan data validasi produk sebelum diimplementasikan. Setelah dikatakan layak dan valid oleh validator, maka produk dapat diimplementasikan kepada peserta didik. Uji validitas produk dilakukan oleh 2 ahli validator. Berikut hasil uji validitas produk media Lupas yang diuji oleh ahli materi dan ahli media.



Gambar 1 Hasil Uji Validitas Media

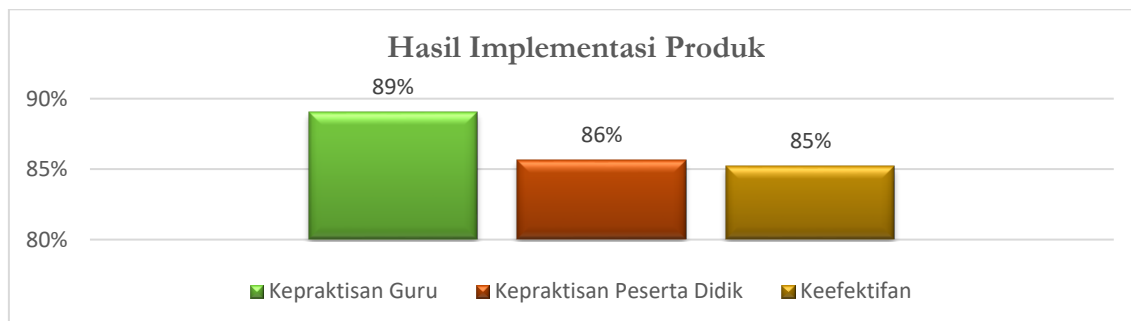
Berdasarkan diagram di atas diperoleh informasi bahwa pada validasi media tahap 1 aspek fisik memperoleh persentase sebesar 84%, aspek visual sebesar 70%, aspek media sebesar 81%, dan aspek manfaat sebesar 95%. Rata-rata perolehan pada uji validasi media tahap 1 sebesar 83% berkategori “valid”. Tahap 2 pada aspek fisik memperoleh persentase sebesar 93%, aspek visual 80%, aspek media 94%, dan aspek manfaat 95%. Rata-rata perolehan uji validasi media sebesar 91% berkategori “sangat valid”. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, produk layak untuk diuji coba kepada peserta didik.



Gambar 2 Hasil Uji Validitas Materi

Berdasarkan diagram tersebut, pada validasi tahap 1 aspek isi memperoleh persentase sebesar 68%, aspek penyajian sebesar 75%, dan aspek bahasa sebesar 75%. Kemudian, pada tahap 2 aspek isi memperoleh persentase sebesar 86%, aspek penyajian sebesar 88%, dan aspek bahasa 85%. Rata-rata perolehan pada uji validasi materi tahap 1 memperoleh persentase sebesar 72% berkategori “valid” dan tahap 2 memperoleh persentase sebesar 86% berkategori “sangat valid”. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, produk layak untuk diuji coba kepada peserta didik.

Produk yang telah direvisi dan memperoleh validasi dan layak diuji cobakan dari validator, kemudian tahap implementasi memperoleh data tingkat kepraktisan dan keefektifan media Lupas. Hasil kepraktisan dan keefektifan dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3 Hasil Implementasi Produk

Berdasarkan diagram di atas, diperoleh informasi bahwa nilai kepraktisan oleh guru memperoleh nilai persentase sebesar 89% dan oleh peserta didik memperoleh nilai sebesar 86%, Yuniarti mengatakan suatu alat pembelajaran dinyatakan praktis apabila telah memenuhi kriteria kepraktisan, yaitu bahwa alat yang dibuat dapat diterapkan (dalam Muktrianda et al., 2020) dan mengacu pada pengukuran interval kriteria kepraktisan, sehingga tingkat kepraktisan oleh guru dan peserta didik berkategori “sangat praktis”. Kemudian, diperoleh pula nilai keefektifan sebesar 85% peserta didik mencapai KKM, berdasarkan pendapat Mulyasa yang berpendapat bahwa keefektifan media diketahui melalui hasil skor tes peserta didik yang memperoleh ketuntasan klasikal, yaitu 80% peserta didik nilainya mencapai atau lebih dari KKM. (Kusumaningtyas et al., 2018), sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat keefektifan media Lupas berkategori “efektif”.

PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian adalah menghasilkan media pembelajaran Lupas yang valid, praktis, dan efektif untuk peserta didik kelas IV pada materi Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita. Proses pengembangan dilakukan sesuai dengan tahap yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan.

Media pembelajaran Lupas adalah media pembelajaran berbasis permainan produk Lupas yang terdiri dari papan Lupas, tampilan lintasan dan zona yang terdiri dari 9 warna berbeda yang dibuat menggunakan aplikasi *Corel Draw*, kartu Lupas yang di dalamnya

terdapat soal-soal yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, pion, dadu, dan buku panduan permainan yang dibuat menggunakan aplikasi *Canva*.

Media Lupas yang dikembangkan telah melalui tahap validasi produk dua validator, yaitu validator materi dan media. Produk Lupas memperoleh hasil validasi materi dari validator pada tahap 1 sebesar 72% yang berkategori “Valid”. Hasil validasi validator materi tersebut mendapatkan saran yang dapat meningkatkan kembali validitas produk Lupas. Saran oleh ahli materi, yaitu membuat paling tidak 3-5 soal yang termasuk ke dalam indikator yang sama, hal ini diperbaiki agar pada saat proses permainan Lupas, peserta didik memperoleh soal yang memiliki indikator sama dalam satu putaran permainan agar adil. Kemudian, menambahkan variasi gambar-gambar agar soal lebih menarik dan juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian mengembangkan kembali soal-soal yang dapat menumbuhkan cara berpikir kritis peserta didik dan menumbuhkan kreativitas peserta didik, hal tersebut diperbaiki karena nilai validasi masih kurang baik. Berdasarkan perbaikan di atas, perlu dilakukan validasi kembali agar memperoleh hasil validasi yang lebih baik, sehingga dilakukannya validasi tahap 2.

Setelah melakukan perbaikan, selanjutnya dilakukan validasi tahap 2 yang memperoleh hasil sebesar 86% berkategori “Sangat Valid“. Materi yang telah disusun sesuai dengan sumber dari BSNP, yaitu kesesuaian dengan kondisi lingkungan, materi sesuai dengan fakta kehidupan, kearifan lokal, dan kondisi kehidupan dalam ruang lingkup luas (Permendikbudristek, 2022), kemudian materi berupa soal-soal telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran, soal-soal tersebut digunakan sebagai penyampaian materi berbasis permainan Lupas, sejalan dengan pendapat Arsyad, bahwa latihan dapat mengembangkan keterampilan atau memantapkan pemahaman konsep dengan melakukan strategi *drills and practice*. (Wulandrio & Rahmawati, 2018), sehingga dengan adanya latihan menjawab soal dapat meningkatkan kemampuan atau pengetahuan. Berdasarkan pembahasan di atas, disimpulkan bahwa produk media Lupas “Sangat Valid“ dan “Layak“ untuk digunakan atau diimplementasi pada peserta didik kelas IV.

Selain validasi materi, produk yang dikembangkan oleh peneliti juga melakukan validasi media yang memperoleh validasi dari validator pada tahap 1 sebesar 83% yang dikategorikan “Sangat Valid”. Hasil validasi validator media tersebut, walaupun hasilnya telah memenuhi kategori sangat valid, namun masih mendapatkan masukan agar dapat meningkatkan kembali validitas produk Lupas. Masukan yang diberikan, yaitu terdapat

beberapa catatan berupa perbaikan, seperti papan Lupas dilapisi plastik bening agar papan tahan lama dan aman digunakan peserta didik, kaki pion diwarnai agar visualnya lebih bagus, jenis kertas untuk kartu soal diganti menggunakan kertas yang lebih tebal dan berbahan licin agar tidak basah dan rusak, sehingga tahan lama, membuat box untuk menyimpan kartu-kartu soal, pion, serta dadu agar tidak berceceran dan lebih praktis, pengait papan ditambah agar lebih kuat dan praktis, gambar dan tulisan di papan ditambah agar visualnya lebih bagus, dan buku panduan bermain diganti menggunakan selebaran kertas yang dilaminating agar lebih praktis. Terdapat 4 poin aspek yang mendapatkan penilaian kurang baik, sehingga berpengaruh pada hasil validasi, yaitu jenis kertas kartu, jenis kertas dan bentuk buku pedoman, tata warna, dan kesederhanaan dan kemenarikan media Lupas. Berdasarkan perbaikan di atas, perlu dilakukan validasi kembali agar memperoleh hasil validasi yang lebih baik, sehingga dilakukannya validasi tahap 2.

Setelah melakukan perbaikan, selanjutnya dilakukan validasi tahap 2 yang memperoleh hasil sebesar 91%, berkategori “Sangat Valid“. Media yang telah dibuat dan diperbaiki memiliki tata warna yang sudah seimbang, karena mengacu pada pendapat Sunaryo, yaitu keharmonisan warna merupakan suatu pertimbangan dalam memilih media. (Rokhimah, A.N, 2020) Kemudian, kesederhanaan produk Lupas telah diperbaiki, yaitu dengan menambah kelengkapan dan menyederhanakan peraturan atau pedoman permainan Lupas, sehingga lebih ringkas dan mudah digunakan, hal ini mengacu pada pendapat Pebrianti, yaitu elemen yang memiliki jumlah sedikit merupakan kesederhanaan, seperti kalimat yang sederhana, mudah dibaca, singkat, dan mudah dipahami. (Pebrianti, 2019) Kemudian, pada perbaikan buku pedoman permainan Lupas dengan melakukan perubahan bentuk yang semulanya berbentuk buku menjadi kertas selebaran yang dilaminating, bahasa yang digunakan telah disederhanakan, dan dilengkapi dengan gambar perlengkapan permainan, sependapat dengan Purwanto, mengembangkan media pembelajaran memiliki dasar, yaitu adanya petunjuk penggunaan”. (Rahmasari, n.d.) Berdasarkan pembahasan di atas, disimpulkan bahwa produk media Lupas “Sangat Valid“ dan “Layak“ untuk digunakan atau diimplementasi pada peserta didik kelas IV.

Kegiatan implementasi produk dilakukan oleh peserta didik kelas IV berjumlah 27 orang. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik dan guru dapat memberikan pendapat mengenai produk Lupas pada lembar kepraktisan yang telah diberikan. Media Lupas yang memperoleh nilai kepraktisan 86% dari peserta didik dan 89% dari guru dengan kategori “sangat praktis”.

Hasil kepraktisan dilihat dari aspek visual yang memperoleh tanggapan positif dari guru maupun peserta didik. Hasil jawaban pernyataan angket dari beberapa peserta didik bahwa bentuk dan warna-warna yang terdapat pada Lupas menarik untuk dilihat sehingga mereka tertarik untuk belajar menggunakan media Lupas, sejalan dengan pendapat Sukardi yang mengatakan bahwa aspek daya tarik produk terhadap peserta didik dapat menjadi pertimbangan praktikalitas produk. (Liadi Putra & Refniwidualistuti, 2021) Hasil penilaian guru juga menyatakan pada pernyataan angket bahwa media Lupas sudah sangat baik, namun pada ukuran papan Lupas masih pada kategori baik, karena ukurannya cukup besar, namun tidak berat.

Hasil kepraktisan dilihat dari aspek pembelajaran memperoleh tanggapan positif dari guru maupun peserta didik. Hasil jawaban pernyataan angket dari beberapa peserta didik bahwa media pembelajaran Lupas dapat membuat pembelajaran IPAS terasa lebih menyenangkan dan peserta didik menjadi semangat untuk belajar. Dari komentar yang diberikan oleh guru juga menyatakan pada pernyataan angket bahwa media Lupas sudah sangat baik dan menyenangkan pada kegiatan pembelajaran. Namun, masih terdapat kekurangan yaitu apabila penggunaan soal banyak, mengakibatkan proses pembelajaran menjadi lama, sehingga menyita waktu. Mengacu pada pendapat Sukardi, yaitu penggunaan waktu dalam proses pembelajaran dapat lebih singkat, cepat, dan tepat (Liadi Putra & Refniwidualistuti, 2021) Oleh karena itu, penggunaan produk Lupas ini tergantung pada jumlah soal yang digunakan, karena berbanding lurus dengan penggunaan waktu.

Hasil kepraktisan dilihat dari aspek penggunaan memperoleh tanggapan positif dari guru maupun peserta didik, yaitu dengan memperoleh hasil kepraktisan sebesar 86% oleh peserta didik dan 89% oleh guru. Hal ini didukung juga dengan hasil jawaban pernyataan angket dari beberapa peserta didik yang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran Lupas mudah digunakan, mudah disimpan, fleksibel dan dapat terapkan pada pembelajaran lainnya. Dari komentar yang diberikan oleh guru juga menyatakan pada pernyataan angket bahwa media Lupas sudah baik dalam segi kemudahan penyimpanan dan fleksibilitas. Sejalan dengan pendapat Sukardi, yaitu keluasaan dalam penggunaan, antara lain: mudah disimpan, disusun, dan dapat digunakan kapan saja dan memiliki kesamaan, sehingga dapat digunakan sebagai pengganti atau variasi pada pembelajaran lainnya. (Liadi Putra & Refniwidualistuti, 2021). Berdasarkan pertimbangan praktikalitas dan analisis data kepraktisan di atas, maka dapat diberikan kesimpulan bahwa media Lupas berkategori “Sangat Praktis”.

Kegiatan uji coba produk juga dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keefektifan produk media Lupas. Nilai keefektifan diperoleh dari hasil tes peserta didik berjumlah 27 orang. Media pembelajaran dapat dikatakan efektif menurut Mulyasa berpendapat bahwa keefektifan media diketahui melalui hasil skor tes peserta didik yang memperoleh ketuntasan klasikal, yaitu 80% peserta didik nilainya mencapai atau lebih dari KKM. (Kusumaningtyas et al., 2018) Sejalan dengan pendapat Nurhafizah menyatakan bahwa, lingkungan belajar yang bagus memiliki lingkungan yang menawarkan kesempatan untuk memperoleh dan menambah pengetahuan. (Nurfadhillah et al., 2021) Berdasarkan pendapat Nurhafiza, media Lupas dapat dikatakan efektif, karena dapat menjadi media perantara dalam mentransfer pengetahuan dan hasil yang diperoleh juga sudah baik. Berdasarkan hasil tes peserta didik memperoleh persentase sebesar 85% peserta didik yang lulus KKM, sehingga berdasarkan pendapat Mulyasadi atas, maka produk Lupas yang dikembangkan oleh peneliti berkategori “Efektif“. Uji keefektifan ini juga menjadi pembeda dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Khodizah yang hanya menguji kelayakan dan respon peserta didik dan guru.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa pengembangan media Lupas (*Ludo* IPAS) pada materi Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita di Kelas IV memenuhi tingkat validitas, sangat praktis, dan efektif digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dilihat dari aspek materi, media Lupas pada materi Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita di kelas IV SDN 28 Pontianak Selatan dapat dinyatakan sangat valid digunakan sebagai penyampaian materi berupa soal-soal dengan persentase sebesar 86%. Kemudian diukur dari aspek media, media Lupas pada materi bagaimana mendapatkan semua kebutuhan kita di kelas IV SDN 28 Pontianak Selatan dapat dinyatakan sangat valid digunakan sebagai alat penyampaian materi berupa permainan dengan persentase sebesar 91%.

Kegiatan implementasi yang dilaksanakan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kerpaktisan media Lupas pada materi Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita di kelas IV SDN 28 Pontianak Selatan memperoleh nilai kepraktisan oleh peserta didik sebesar 86% dan oleh guru sebesar 89% berkategori “sangat praktis“. Kemudian juga

memperoleh nilai keefektifan media Lupas pada materi Bagaimana Mendapatkan Semua Kebutuhan Kita di kelas IV SDN 28 Pontianak Selatan sebesar 85% berkategori “efektif”.

Dari hasil penilaian oleh validator dan hasil uji coba oleh peneliti, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media Lupas (*Ludo* IPAS) pada materi bagaimana mendapatkan semua kebutuhan kita di kelas IV sangat valid, sangat praktis, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen Pengumpulan Data. *Jurnal Ilmiah*.
- Ilahi, D. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Dori (Ludo Geometri) Melalui Permainan Ekspedisi Indonesia pada Kelas IV Sekolah Dasar*. <https://eprints.umm.ac.id/38576/>
- Kemendikbud. (n.d.). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Retrieved March 16, 2023, from https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_-_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf
- Khodziah, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar*.
- Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya. https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf
- Kusumaningtyas, N., Trapsilasiwi, D., & Fatahillah, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Berbantuan Desmos pada Kelaskita Materi Program Linier Kelas XI SMA. *Kadikma*, 9(Vol 9 No 3 (2018): Desember 2018), 118–128. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/kadikma/article/view/11003>
- Liadi Putra, O., & Refniwidialistuti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint dengan Perpaduan Mind Map pada Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 7 Padang. *JANGKA*, 1(1). <https://doi.org/10.31933/jangka.v1i1.176>
- Muktrianda, Maimunah, & Yuanita, P. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Recipcoral Teaching untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP. *Cendekia*, 04(02), 1197–1206.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. In *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 03, 171.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Semiba*, 93–98. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba>

- Pendidikan, K., Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan Buku Panduan Guru, D., Pengetahuan Ilmu Pengetahuan, I., & Fitri, A. (2021). *ILMU PENGETAHUAN Alam dan Sosial*.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 28 Tahun 2021 tentang, 1 (2022). <https://www.ikapi.org/wp-content/uploads/2022/08/Peraturan-kabupaten-tentang-pedoman-penilaian-NOMOR-039HP2022.pdf>
- Rahmasari, D. N. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Peluang Berbasis Multimedia Interaktif untuk Mahasiswa Institut Pesantren Kb.Abdul Chalim*. Retrieved May 9, 2023, from file:///C:/Users/Asus/Downloads/borang%20bu%20sari.pdf
- Rokhimah Annur Rafika. (2020). *Pengembangan Media Permainan Ludo untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMK Pi Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta* [Universitas Negeri Yogyakarta]. <https://eprints.uny.ac.id/68272/1/SKRIPSI%20RAFIKA.pdf>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *IKA UNDIKSHA*, 12–26. <https://doi.org/DOI: 10.23887/ika.v11i1.1145>
- Warsita, B., Kemdikbud, P., Re, J., 15, M. K., Ciputat, T., & Selatan, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas Evaluation Of Instructional Media As A Quality Control. In *Jurnal Teknodik* (Vol. 17).
- Wulandrio, R., & Rahmawati, I. (2018). *PENGUNAAN MEDIA RUMAH PERKALIAN PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI PERKALIAN SD LABORATORIUM UNESA*. 06, 453–462. file:///C:/Users/Asus/Downloads/23609-Article%20Text-27832-1-10-20180622.pdf