

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO BERBANTUAN MODEL NHT (*NUMBERED HEAD TOGETHER*) PADA MUATAN PKN MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR

Nikmatu Sholikhah, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo Indonesia

e-mail: *sholichahn161@gmail.com*

Novaria Lailatul Jannah, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo Indonesia

e-mail: *novaria406.pgsd@unusida.ac.id*

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan peserta didik kelas III Sekolah Dasar dalam memahami materi Hak dan Kewajiban. Pesertadidik belum bisa membedakan konsep antara Hak dan Kewajiban. Permasalahan ini ditemukan selama observasi dan wawancara di Sekolah Dasar Ketegan Tanggulangin Sidoarjo. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media, kelayakan dan respon peserta didik tentang pengembangan media Ludo berbantuan model Numbered Head Together (NHT) pada muatan PKn materi hak dan kewajiban untuk peserta didik kelas III sekolah dasar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran menggunakan metode belajar sambil bermain. Pembuatan media permainan didasarkan anak seusia sekolah dasar kelas III memiliki karakteristik senang bermain, belajar sambil bermain dan senang bergerak dan menyanyi. Jenis penelitian yang dipakai dalam media ini adalah pengembangan atau Research and Development (R&D). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: analyze (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi) dan evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu pengumpulan data berupa angket dan lembar validasi. Angket akan diberikan kepada peserta didik dan guru kelas untuk memperoleh informasi mengenai media pembelajaran Ludo sedangkan lembar validasi akan diberikan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan kevalidan suatu produk yang akan ditujukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi mendapat jumlah skor 50 dengan persentase 83,3% yang termasuk kategori "valid". Sedangkan hasil validasi ahli media mendapat skor 38 dengan persentase 84,4% yang termasuk kategori "valid". Hasil respon guru dan respon peserta didik mendapat tingkat validitas "sangat baik" dengan persentase respon guru 87,5% dan respon peserta didik 95,3%. Dengan demikian media pembelajaran Ludo dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran PKn.

Kata kunci: media pembelajaran, Ludo, PKn, *Numbered Head Together*

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Model NHT (*Numbered Head Together*) pada Muatan PKn Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

Abstract

This research is motivated by the low ability of third grade elementary school students regarding the ability to understand Rights and Obligations material. Students have not been able to distinguish between the concept of Rights and Obligations. This problem was discovered during observations and interviews at Ketegan Tanggulangin Elementary School, Sidoarjo. This study aims to describe the process of media development, feasibility and student responses regarding the development of Ludo media assisted by the Numbered Head Together (NHT) model on Civics content on rights and obligations for third grade elementary school students. The use of media in the learning process uses the learning while playing method. The making of game media is based on children of elementary school age class III having the characteristics of happy playing, learning while playing and happy to move and sing. The type of research used in this media is development or Research and Development (R&D). The model used in this study is the ADDIE model which consists of five stages: analyze, design, development, implementation and evaluation. The data collection technique that will be carried out is collecting data in the form of questionnaires and validation sheets. Questionnaires will be given to students and class teachers to obtain information about Ludo learning media while validation sheets will be given to material expert validators and media experts to obtain the validity of a product that will be addressed. Validation The results of the study show that the validation of material experts gets a total score of 50 with a percentage of 83.3% which is included in the "valid" category. While the results of the validation of media experts got a score of 38 with a percentage of 84.4% which is included in the "valid" category. The results of the teacher's response and the student's response obtained a validity level of "very good" with a percentage of teacher responses of 87.5% and student responses of 95.3%. Thus the Ludo learning media is declared suitable for use in Civics learning.

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan suatu negara, pendidikan menjadi peranan yang sangat penting bagi manusia untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena pendidikan

merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia. Pendidikan bertujuan untuk mengubah tingkahlaku serta menambah pengetahuan untuk kehidupan yang lebih baik (Jihan,

2019:107). Pendidikan memiliki pengaruh besar dalam kehidupan manusia serta bagi pembangun bangsa dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sebagai konsekuensinya, pemerintah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan (Jihan, 2019:108)

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, akhlaq mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Maka dari itu, pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Menyiapkan diri secara mental dan fisik untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain juga akan menjadi salah satu alasan pentingnya pendidikan.

Perkembangan teknologi sangat berdampak pada bidang pendidikan. Keutamaan dalam kegiatan pembelajaran yaitu terjadinya proses belajar mengajar. Pengembangan pembelajaran adalah usaha meningkatkan kualitas proses pembelajaran, baik secara Materi, Metode, dan Subtitusinya. Sedangkan secara metodologis dan subtitusinya

berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teoritis maupun praktis (Hamid, 2020:125). Proses pembelajaran tidak akan lepas dari metode, media, dan hasil belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk membantu proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Metode mengajar merupakan strategi dalam mencapai tujuan belajar mengajar yang harus dipilih dan ditentukan terlebih dahulu sebelum berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar siswa diukur dengan keaktifan dan efisien untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap mata pelajaran.

Dalam kegiatan belajar mengajar, guru adalah sebagai fasilitator yang harusnya memiliki kemampuan lebih, tidak hanya dengan kemampuan mengajar tetapi guru harus juga dapat mengembangkan media untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Nurita, 2018:172). Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang mempunyai arti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan arti media didalam bahasa arab yaitu

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Model NHT (*Numbered Head Together*) pada Muatan PKn Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Iqro (2020) bahwa pembelajaran media Ludo dapat membuat proses belajar menjadi menyenangkan dengan beberapa pertanyaan mengenai materi kenampakan alam Indonesia didalam permainan. Peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran, dapat memberi pengalaman yang nyata kepada Peserta didik. Peserta didik juga akan diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses berpikir dan belajar, menumbuhkan rasa tanggung jawab kepada peserta didik, dan peserta didik akan mendapat kesempatan untuk berinteraksi dan belajar bersama teman-teman.

Berdasarkan observasi dan praktek mengajar pada tanggal 3 Oktober 2022 yang dilakukan oleh peneliti di kelas III SDN Ketegan Tanggulangin Sidoarjo, dalam proses kegiatan belajar mengajar, peserta didik tidak memperhatikan dan tidak bisa fokus terhadap materi yang di jelaskan oleh peneliti sehingga peserta didik kurang faham dengan apa yang telah di sampaikan oleh peneliti. Peneliti juga mencoba untuk memberi kuis kepada peserta didik dengan menyinggung materi hak dan

kewajiban. Ternyata peserta didik belum bisa membedakan antara hak dan kewajiban. Peserta didik beranggapan materi hak dan kewajiban itu adalah materi yang sulit dan membosankan. Interaksi yang banyak dilakukan antara peserta didik dan lingkungannya memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran juga mampu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga bisa tercapai tujuan yang telah ditetapkan. Karena pada dasarnya, peserta didik di usia sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, belajar sambil bermain, senang bergerak dan bernyanyi.

Oleh karena itu, diperlukannya sebuah media pembelajaran yang konkret, menarik perhatian peserta didik dan menyenangkan. Banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan untuk guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis game atau permainan. Dalam permainan, yang berperan tidak hanya aktivitas fisik peserta didik tetapi juga melibatkan kognitif peserta didik. Salah satu permainan yang digunakan adalah permainan ludo. Ludo adalah permainan tradisional yang

menyenangkan, menghibur, dan sederhana untuk dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua hingga empat orang, dan tujuan permainan adalah untuk membangun strategi dengan menjalankan empat bidak menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan dan memenangkannya. Setiap pemain diwakili oleh salah satu dari empat bagian: merah, kuning, hijau, dan biru. Pemenang adalah pemain pertama yang melewati keempat potongan di sekitar papan dan masuk ke area rumah (Azizah, 2020). Permainan Ludo pada muatan pendidikan kewarganegaraan (PKn) pada materi Hak dan Kewajiban ini adalah dengan memodifikasi permainan ludo dengan seunik mungkin sehingga peserta didik tertarik dengan permainan tersebut.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Hak" berarti kebenaran, kepemilikan, kewenangan, kekuasaan, derajat, dan kewajiban hukum. Namun, kata "kewajiban" dalam kamus besar bahasa indonesia berarti harus melakukan sesuatu. Jadi pengertian hak adalah menerima atau melakukan sesuatu yang semestinya dilakukan dan dilakukan oleh pihak tertentu. Sedangkan Kewajiban adalah suatu beban yang memberikan hal yang sudah diberikan oleh pihak tertentu. Selain menjadi anggota keluarga, peserta didik juga merupakan bagian dari warga sekolah yang juga tak luput dari Kewajiban dan Hak. Setiap peserta didik memiliki Hak dan Kewajiban sebagai pelajar.

Karena guru hanya menggunakan pendekatan ceramah dan media seperti gambar-gambar di kelas, siswa SD Negeri Ketegan tidak fokus pada materi yang dijelaskan oleh guru, hal tersebut membuat siswa tidak tertarik dan merasa bosan, sehingga suasana kelas tidak menyenangkan untuk proses belajar. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, peneliti harus merancang pembelajaran dengan merancang media semenarik mungkin sehingga peserta didik tertarik dengan pelajaran tersebut. Peneliti akan menggunakan media pembelajaran dengan bermain. Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran LUDO Berbantuan Model NHT (*Numbered Head Together*) pada Muatan PKn Materi Hak dan Kewajiban Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar"**.

KAJIAN TEORI

Pengembangan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alat untuk membantu proses belajar mengajar sehingga kegiatan ajar dapat mencapai tujuan. Bahasa Latin *medius*, yang berarti tengah, perantara, atau pengantar, adalah asal kata "media". Arsyad (Saraswati, 2021: 9-10) menyatakan bahwa istilah medium berfungsi sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara yang menerima dan sumbernya. Media adalah sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Model NHT (*Numbered Head Together*) pada Muatan PKn Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

penerima dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Pada dasarnya, peserta didik pada usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang senang bermain, bergerak bernyanyi dan skua belajar dengan bermain. Maka hak ini diperlukan sebuah media pembelajaran yang konkret dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar peserta didik. Menurut (Hasan 2021:4) media pembelajaran dapat di deskripsikan sebagai media yang didalamnya memuat informasi atau pesan intruksional dan dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu penilaian proses pembelajaran adalah melihat sejauh mana peserta didik aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran dan masing-masing pemahaman peserta didik (Andrew, 2020:10). Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu pembelajaran

sehingga peserta didik dapat menerima pelajaran dengan mudah.

Pengertian Ludo

Ludo adalah permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan sederhana untuk dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua hingga empat orang, dan tujuan permainan adalah untuk membangun strategi dengan menjalankan empat bidak menggunakan nilai dadu untuk mencapai tujuan dan memenangkannya. Setiap pemain diwakili oleh salah satu dari empat bagian: merah, kuning, hijau, dan biru. Pemenang adalah pemain pertama yang melewati keempat potongan di sekitar papan dan masuk ke area rumah (Azizah, 2020). Permainan Ludo pada muatan pendidikan kewarganegaraan (PKn) pada materi Hak dan Kewajiban ini adalah dengan memodifikasi permainan ludo dengan seunik mungkin sehingga peserta didik tertarik dengan permainan tersebut.

Ludo adalah media yang diciptakan oleh peneliti dimana media ini digunakan pada materi hak dan kewajiban. Didalam media Ludo tidak hanya berisi materi Hak dan Kewajiban saja, tetapi dalam permainan Ludo sendiri juga terdapat poin-poin yang menyimpan makna Hak dan Kewajiban. Cara bermain Ludo pun juga menjelaskan tentang Hak dan Kewajiban. Seperti ketika memainkan

Ludo, kita mempunyai Hak untuk mendapatkan giliran bermain, hak untuk berdiskusi dengan kelompoknya. Ada juga Kewajiban dalam permainan Ludo yaitu wajib untuk menjawab pertanyaan ketika mendapat giliran, menghargai teman yang sedang bermain, melakukan tugasnya untuk menyelesaikan permainan dan lain-lain.

Pengertian Hak dan Kewajiban

PKn merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakteristik Negara. Pendidikan kewarganegaraan adalah cara untuk mengembangkan dan melestarikan nilai-nilai luhur dan moral yang berakar dari budaya bangsa Indonesia yang diharapkan, yang dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai warga negara dan anggota masyarakat. (Pamuji, 2014:11). Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kata hak mempunyai arti bentuk kebenaran, kepemilikan, kewenangan, kekuasaan, derajat dan wewenang hukum. Sedangkan kata kewajiban dalam kamus besar bahasa Indonesia yaitu sesuatu yang harus dilaksanakan. Jadi pengertian hak adalah menerima atau melakukan sesuatu yang semestinya dilakukan dan dilakukan oleh pihak tertentu. Sedangkan kewajiban adalah suatu beban yang memberikan hal yang sudah diberikan oleh pihak tertentu.

Setiap manusia memiliki Hak dan Kewajiban termasuk juga anak dan sebagai pelajar. Setiap Hak dan Kewajiban harus dikerjakan secara

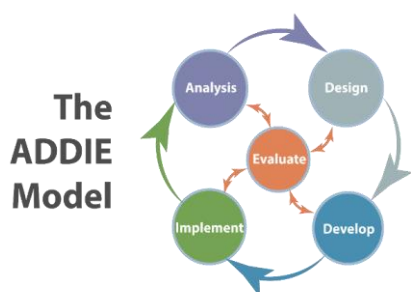
seimbang agar terciptanya kerukunan dan hidup yang sejahtera. Jika Hak dan Kewajiban tidak dilaksanakan dengan seimbang, pasti akan menimbulkan konflik dan akan terjadi permusuhan, perpecahan, kekerasan yang terjadi ditengah-tengah kehidupan bermasyarakat. Jika kita melakukan hak dan kewajiban kita dengan benar, yaitu agar hak kita dipenuhi dengan baik, agar kita disayangi dan dihargai oleh sesama, dan hidup kita menjadi rukun, tentram, dan damai, maka pengertian bahwa hak adalah sesuatu yang harus kita dapatkan dan kewajiban adalah sesuatu yang harus kita lakukan. Hak dan kewajiban itu harus dikerjakan secara seimbang agar tercipta kerukunan dan kehidupan yang baik.

METODE PENELITIAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Ludo berbantuan model NHT (*Numbered Head Together*) dengan materi hak dan kewajiban pada kelas III sekolah dasar. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian pengembangan berfungsi untuk mengembangkan produk. Untuk menghasilkan produk tertentu menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji kelayakan suatu produk

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Model NHT (*Numbered Head Together*) pada Muatan PKn Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

tertentu. Berikut ini adalah fase yang dimiliki oleh model pengembangan ADDIE



Gambar 3.1 Fase Model Pengembangan ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model ADDIE akan digunakan sebagai salah satu pedoman untuk membuat perangkat dan infrastruktur program yang dinamis, efektif, dan mendukung dalam pengembangan ini. Model ADDIE terdiri dari lima tahap: Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Peneliti menggunakan model ini karena sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Oleh karena itu, sangat cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran ludo untuk materi Hak dan Kewajiban dalam muatan PKn. Pada titik ini, peneliti melakukan observasi langsung di SDN Ketegan Tanggulangin Sidoarjo kelas III pada tanggal 3 Oktober 2022. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan

berdasarkan materi yang dibahas dalam pengembangan media dan kondisi lapangan peserta didik.

Hasil data tentang proses pembelajaran menunjukkan bahwa ada masalah dengan muatan PKn materi Hak dan Kewajiban di kelas III Sekolah Dasar. Peserta didik merasa materi tersebut sulit untuk dibedakan, yang menyebabkan mereka bosan. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah dan alat bantu gambar yang diberikannya. Kurangnya penggunaan alat pembelajaran menyebabkan pembelajaran tidak efektif. Analisis kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan konsep belajar sambil bermain harus mendorong rasa ingin tahu dan minat peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat Ludo sebagai alat pembelajaran untuk kelas III Sekolah Dasar.

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi materi PKn kelas III Tema 4 subtema 2 pembelajaran 1 dengan cara menganalisis Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti yang ada pada kurikulum 2013. Materi pokok dari Kompetensi Dasar tersebut tentang Kewajiban dan Hak sebagai anggota keluarga dan warga sekolah. Setelah menentukan materi yang akan digunakan, pembuatan media dimulai. Setelah materi diperoleh, peneliti akan menyusun desain produk yang akan dibuat. Produk yang akan dihasilkan

adalah sebuah media pembelajaran Ludo. Pertama, perencanaan pembuatan media Ludo dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, kesederhanaan media, dan keawetannya.

Media Ludo merupakan media yang berbentuk seperti papan catur yang terbuat dari triplek berukuran 60cm x 60cm yang dimainkan dengan berkelompok. Media Ludo didesain dengan berwarna warni seperti merah, kuning, hijau dan biru agar peserta didik tertarik dengan cover permainan tersebut. Media Ludo juga didesain dengan banyak simbol gambar untuk permainan seperti gambar buku pemain diberi kesempatan untuk membaca materi yang terdapat pada kartu ulasan, gambar bintang pemain harus maju 1 petak, gambar batu pemain harus mundur 2 petak, gambar tanda tanya berarti pemain harus mengambil kartu pertanyaan yang telah tersedia. Desain Ludo dicetak menggunakan kertas stiker untuk mempermudah pemasangan pada papan catur yang sudah dilapisi oleh seng (besi tipis). Peneliti tidak mencetak gambar menggunakan banner karena akan mempersulit peneliti untuk memasang gambar tersebut di papan catur dan jika dicetak menggunakan banner warna akan menjadi pudar tidak sebagus seperti dicetak di kertas stiker. Didalam media Ludo terdapat kartu soal dan kartu materi yang didesain memiliki dua bagian. Bagian depan kartu akan

didesain dengan gambar dan keterangan pelajaran sedangkan bagian belakang kartu berisi keterangan yang menunjukkan kartu soal atau ulasan materi. Selain itu, pada permainan Ludo juga terdapat pion dan dadu sebagai alat untuk bermain yang terbuat dari kayu yang ringan sehingga tidak kesulitan jika menggunakannya. Pion tersebut di cat dengan warna yang sesuai dengan gambar permainan Ludo. Pada masing-masing pion terdapat magnet yang menempel dibawahnya agar pion tersebut dapat menempel pada papan catur yang telah dilapisi seng (besi tipis). Permainan ini juga terdapat Nomor kepala yang akan dipakai oleh peserta didik yang bermain. Nomor kepala adalah salah satu alat bantu permainan agar permainan menjadi terkondisikan.

Validasi yang dilakukan oleh peneliti adalah validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi dilakukan dengan tujuan untuk menentukan layak atau tidak layaknya suatu media yang telah dikembangkan sebelum diimplementasikan kepada peserta didik pada saat pembelajaran. Uji validasi materi pembelajaran permainan Ludo divalidasikan kepada dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo yaitu ibu Nurul Aini, S.Pd., M.Pd. pengujian materi dilakukan hanya satu kali pada hari Senin, 12 Juni 2023. Hasil penilaian oleh ahli materi untuk media pembelajaran Ludo ini mendapatkan tingkat validitas dan kualitas "Valid" yaitu dengan

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Model NHT (*Numbered Head Together*) pada Muatan PKn Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

persentase 83,3% dengan jumlah keseluruhan skor 50.

Uji validasi media pembelajaran permainan Ludo divalidasikan kepada dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo yaitu bapak Fajar Nur Yasin M.Pd. pengujian media dilakukan sebanyak satu kali tahap pada tanggal 15 Juni 2023. Hasil penilaian oleh ahli media mendapatkan tingkat validitas dan kualitas “valid” dengan persentase 84,4% dengan jumlah keseluruhan skor 38. Angket digunakan untuk mengetahui tercapainya media pembelajaran. Angket adalah upaya untuk mengumpulkan informasi dengan memberi responden sejumlah pertanyaan tertulis untuk menjawab. Hasil pengisian tentang tanggapan guru terhadap media pembelajaran Ludo, serta angket peserta didik tentang uji coba media Ludo, berikut merupakan hasil angket respon guru dan peserta didik: Dari analisis guru terhadap media yang dikembangkan mendapatkan 7 skor dari total skor ideal 8. Persentase hasil respon guru mendapat tingkat validitas “sangat baik”. Peneliti melakukan uji coba pada tanggal 16 Juni 2023 di SDN Ketegan Tanggulangin Sidoarjo dengan 15 peserta didik. Hasil analisis penilaian peserta didik terhadap media yang telah dikembangkan mendapatkan nilai validitas “sangat baik” dengan persentase 95,3% dengan jumlah keseluruhan skor 143.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Di SDN Ketegan kelas III, media pembelajaran Ludo untuk muatan PKn materi Hak dan Kewajiban digunakan dengan baik. Ini karena peneliti menyiapkan media dengan baik dan peserta didik menanggapinya dengan baik. Peserta didik belajar lebih baik dengan media Ludo. Studi ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
2. Media pembelajaran Ludo, yang dikembangkan oleh peneliti dengan bantuan model NHT pada tema 4 Subtema 2 Pembelajaran 1, memenuhi kriteria kelayakan dari validator ahli materi dengan persentase 83,3% dan validator ahli media dengan persentase 84,4%. Para validator menilai media pembelajaran Ludo sebagai layak untuk digunakan.
3. Hasil respon guru dan respon peserta didik mendapat tingkat validitas dan kualitas “sangat valid” dengan persentase respon guru 87,5% dan respon peserta didik 95,3%.

Media pembelajaran ini masih belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan manfaat permainan Ludo ini. Ada beberapa saran yang dapat membantu memperbaiki media ini. tepatnya sebagai berikut.:

1. Bagi guru
 - a. Pemain Ludo dapat menjadi alternative media pembelajaran dalam membantu guru untuk menyampaikan materi.
 - b. Guru dapat menjadikan media pembelajaran Ludo sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif.
2. Bagi peneliti lain
 - a. Peneliti lain diharapkan dapat menjadikan referensi untuk penelitian selanjutnya dalam menyusun penelitian yang sejenis.
 - b. Peneliti lain dapat melakukan pengembangan media pembelajaran Ludo dengan menambah materi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, D. D. (2018). Meningkatkan kemampuan kognitif dengan permainan Ludo. *Jurnal on early childhood*, 52-59
- Anggraini, Rita. (2017). *karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai*. Universitas Negeri Padang.
- Azizah N.A., Fitriawati, M. (2020). *Pengembangan Media Ludo Math pada Meri Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Cahyadi, R.A.H. (2019). *pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model*. Surabaya: Halaqo islamic education journal.
- Hamid, Abi.M., & Ramadhani, Rahmi (2020). *media pembelajaran*. Tim kreatif kita menulis.
- Hasan, Muhammad dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group.
- Hidayat, Fitria., & Nizar, Muhammad. (2021). *model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation)* dalam pembelajaran pendidikan agama islam. JIPAI, jurnal inovasi pendidikan agama islam.
- Iqro, Muhammad. (2020). *pengaruh penerapan media permainan ludo terhadap hasil belajar IPS murid kelas V SD negeri 2 malino kecamatan tinggimoncong kabupaten gowa*. Skripsi PGSD. Universitas muhammadiyah makasar.
- Isran, R. (2017). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, 57

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Model NHT (*Numbered Head Together*) pada Muatan PKn Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar

- Istiqlal, Abdul. (2018). *manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi*. Jurnal kepemimpinan dan pengurusan sekolah Vol. 3 No.2.
- Jihan, A.F.N., reffiane, F., Arisyanto, P. (2019) *pengembangan media ludo raksasa pada tema selalu berhemat energi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV sekolah dasar*. Mimbar PGSD undiksha vol: 7 no: 2.
- Mahirah, B. (2017). *Evaluasi belajar peserta didik (siswa)*. Fakultas tarbiyah dan keguruan. UIN Alauddin Makassar.
- Makbul, M. (2021). *Metode pengumpulan data dan instrumen penelitian* Makalah. Universitas pascasarjana UIN Alauddin makassar.
- Mardiyan, Riry. (2021). *peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran akuntansimateri* jurnal penyesuaian pada siswa kelas XI IPS 3 SMA negeri 3 bukittinggi dengan metode bermain peran (*role playing*). pakar pendidikan Vol.10 No.2 .
- Nurita, Teni. (2018). *pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Misykat volume 03. Nomor 01.
- Nuriyah, sinta. 2022. *pengembangan media pembelajaran KORADAI (koper keberagaman budaya indonesia) pada muatan ips materi keberagaman budaya bangsaku kelas IV sekolah dasar*. Skripsi PGSD. Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo.
- Pakpahan, fernando.A., Mawati D.P.Y.A., Wagiu. E.B dll. (2020). *pengembangan media pembelajaran*. Yayasan kita menulis. Cetakan 1 desember.
- Pamuji, dwi.D. (2014). *peran pembelajaran pendidikan*. Skripsi PGSD. Universitas muhammadiyah purwokerto.
- Payon, Farida.F., Andriyan, Dyka., & Mardikarini, Sasi. (2021). *faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik kelas III SD*. Jurnal ilmiah KONTEKSTUAL, volume.02, Nomor.02.
- Prasetyo, Dwi.A., & Abduh, muhammad. (2021). *peningkatan keaktifan belajar melalui model discovery learning disekolah dasar*. Jurnal basicedu vol. 5 No. 4.
- Putri, Gloria Yohana. (2020). *Implementsi model pembelajaran ADDIE pada aplikasi game truth or dare untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bermusik siswa SMA*. SMAN 1 Lawang.

- | | |
|--|--|
| <p>Putri, Ika.Z. (2022). <i>pengembangan media permainan Luker pada muatan pembelajaran PKn kelas V sekolah dasar</i>. Prima magistra: jurnal Ilmiah kependidikan. Volume3. No.2.</p> <p>Rahayu, Amelia. (2019). <i>pengembangan media pembelajaran Scrapbook pada tema indah nya kebersamaan subtema 1 keberagaman budaya bangsa untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Alhidayah Malang</i>. Skripsi PGMI. Universitas Islam Negri</p> | <p>Maulana Malik Ibrahim Malang.</p> <p>Rayanto, H.Y., & sugianti. (2020). <i>Penelitian pengembangan ADDIE & R2D2</i>. Pasuruan: Lembaga academic & research institute.</p> <p>Rikawati, Kezia., &Sitinjak, Debora. (2020). <i>peningkatan keaktifan belajar siswa dengan penggunaan metode Ceramah Interaktif</i>. Journal of Educational Chemistry (2(2), 2020, 40 - 48).</p> |
|--|--|