

PENGEMBANGAN MEDIA LUMI (LUDO EKONOMI) PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KONDISI PEREKONOMIAN DAERAH KELAS V DI MIN 2 MALANG. SUMBERMANJING WETAN

Yahya Lucky Tirtoaji

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
200103110001@student.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

The objectives of this development research include explaining media development procedures, knowing the level of media validity, and media attractiveness so that it is expected to help the learning process of grade V MIN 2 Malang students, Sumbermanjing Wetan in understanding the material of regional economic conditions in Indonesia. This research uses the type of research and development I (R &D) by applying the Borg and Gall model or approach 10 stages which have been modified into 6 stages including (1) Data collection, (2) Design planning, (3) Initial product design, (4) Initial product trials, (5) Initial product revisions, and (6) Main field tests. The subjects of this study were 24 students of grade V MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan. This research data collection technique includes observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data results were analyzed using qualitative and quantitative data analysis techniques. The results of this research are in the form of LUMI (Ludo Ekonomi) learning media products which are included in the conventional media category. The results of the validation of learning media products get a score of 96% or in the very decent category, while the value of learning materials gets a value of 90% with the very decent category, and the validation of learning media experts gets a value of 94% which is also included in the very decent category. In addition to the validation results, there were student response results obtained from the results of the questionnaire with a value of 88.41% or included in the very positive category. Based on the results of validation and the results of field trials, it can be concluded that the LUMI (Ludo Ekonomi) learning media which contains material on regional economic conditions is very feasible and very positive to be used as a science learning media in class V MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan.

Keywords: *Instructional Media; LUMI (Ludo Ekonomi); IPAS*

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini antara lain menjelaskan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan media, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas V MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan dalam memahami materi kondisi perekonomian daerah di Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and developmentI (R&D) dengan menerapkan model atau pendekatan Borg and Gall 10 tahapan yang telah di modifikasi menjadi 6 tahapan meliputi (1) Pengumpulan data, (2) Perencanaan desain, (3) Desain produk awal, (4) Uji coba produk awal, (5) Revisi produk awal, dan (6) Uji lapangan utama. Subjek penelitian ini adalah 24 siswa kelas V MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan. Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, dan

dokumentasi. Hasil data dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian ini berupa produk media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) yang masuk dalam kategori media konvensional. Adapun hasil validasi produk media pembelajaran mendapat nilai 96% atau dalam kategori sangat layak, sedangkan nilai materi pembelajaran mendapatkan nilai 90% dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli media pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 94% yang juga termasuk dalam kategori sangat layak. Selain hasil validasi, terdapat hasil respon siswa yang diperoleh dari hasil angket dengan nilai sebesar 88,41% atau masuk dalam kategori sangat positif. Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) yang berisi materi kondisi perekonomian daerah ini sangat layak dan sangat positif untuk dijadikan media pembelajaran IPAS di kelas V MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan.

Kata-Kata Kunci: Media Pembelajaran; LUMI (Ludo Ekonomi); IPAS

PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka di tingkat pendidikan dasar adalah kurikulum yang memberikan “Kemerdekaan” kepada pelaksana pendidikan, terutama kepada kepala sekolah dan guru untuk merencanakan, menetapkan, dan melaksanakan kurikulum berdasarkan kondisi dan karakteristik siswa di sekolah. (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022) Kurikulum merdeka diawali dengan empat strategi baru, yakni (1) Merubah USBN (Ujian Sekolah Berstandar Nasional) menjadi asesmen untuk dilakukan oleh masing-masing sekolah, (2) Merubah UN (Ujian Nasional) menjadi AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) dan survey karakter yang terfokus pada literasi, numerasi, dan karakter, (3) Penyesuaian RPP menjadi lebih sederhana, dengan inti meliputi tujuan pembelajaran, kegiatan, dan asesmen pembelajaran, (4) Kebijakan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) yang lebih fleksibel. (Kemendikbudristek BSKAP, 2022) Kurikulum merdeka membebaskan guru dalam memilih sendiri, membuat, dan memodifikasi materi yang esensial berdasarkan latar belakang, karakteristik, serta kebutuhan siswa. (Nasution, 2021) Kelebihan kurikulum merdeka terfokus pada materi yang mendasar dan menyesuaikan siswa pada fasenya, sehingga dapat memberikan pembelajaran bermakna dan menyenangkan. (Septiana, 2023)

Kebijakan kurikulum merdeka yang menarik dari kurikulum sebelumnya adalah memadukan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). (Budiwati et al., 2023) IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan sosial) membahas makhluk hidup dan benda mati disekitarnya, serta membahas keseharian manusia sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. (Agustina et al., 2022) IPAS memberikan pengetahuan yang cukup relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa yang tidak terlepas dari interaksi sosial dan lingkungan makhluk hidup disekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah perpaduan antara beberapa disiplin ilmu lain seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. (Yuanta, 2020) Pembelajaran IPS di sekolah dasar memusatkan pada penerapan pengalaman belajar siswa secara langsung melalui proses dan interaksi sosial. Jadi konsep dan prinsip dasar IPS harus dilakukan melalui aktivitas sehari-hari siswa untuk mempermudah dalam menangkap dan menata konsep. (Rachman, 2021) Hal ini berkaitan dengan teori Jean Piaget bahwa umumnya anak di fase operasional konkret umur 7-11 tahun mampu melakukan segala jenis tugas konkret dengan mengembangkan tiga cara berpikir, yakni menandai sesuatu, mengingkari sesuatu,

dan mencari tahu hubungan timbal balik antar beberapa hal, sehingga akan lebih mudah dan efektif ketika siswa mengalami dan mempraktikkan pembelajaran secara langsung dan nyata.(Juwantara, 2019)

Contoh materi IPS yang mewajibkan siswa memahami secara langsung adalah materi kondisi perekonomian daerah kelas V bab 7. Materi tersebut merupakan materi tentang kegiatan sehari-hari masyarakat di daerah dalam memenuhi kebutuhan hidup dengan cara bekerja, beternak, berlayar, dan kegiatan yang berhubungan dengan jual beli.(Sdn et al., 2020) Dalam mempelajari materi tidak cukup hanya menggunakan bahan ajar atau buku, diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang bersifat manipulatif sebagai sarana penyampaian isi materi, sehingga dapat meminimalisir batas antara ruang dan waktu, serta memiliki kemampuan untuk dapat mengatasi keterbatasan inderawi.(Drs. Arief Sidharta, 2015) Adapun sifat manipulatif yakni memanipulasi objek dengan tujuan memudahkan siswa dalam memahami objek tanpa harus mendatangkan objek asli karena keterbatasan ruang dan waktu.(Mashuri, 2019)

Media pembelajaran adalah setiap benda atau semua hal yang dapat berperan untuk menyalurkan informasi dan isi materi pembelajaran oleh guru kepada siswa.(Lastrijanah et al., 2017) Media pembelajaran secara umum terdiri dari 3 macam, yakni (1) media visual meliputi foto, gambar, cetakan, bingkai, dll, (2) media auditif meliputi radio, telepon, *cassete*, dan piringan audio, (3) media audio visual meliputi film suara, TV, dll.(Layaliya et al., 2021) Media pembelajaran yang baik harus dapat menimbulkan ketertarikan atau minat belajar siswa, membangkitkan motivasi serta rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa dampak positif terhadap psikologis siswa. Adapun indikator dari minat belajar siswa dapat diketahui melalui: (1) Perasaan senang, (2) Ketertarikan siswa pada materi, (3) Aktif bertanya dalam proses pembelajaran, dan (4) Partisipasi siswa dalam belajar. Dari pernyataan tersebut terlihat bahwa, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, setidaknya media harus dihadirkan guru untuk sarana penyampaian informasi atau pesan dalam materi ajar kepada siswa.(Arsyad & Salahudin, 2018)

Media pembelajaran dapat dilakukan melalui permainan atau *games*.(Ulhusna et al., 2020) Program permainan dirancang agar dapat menarik dan memotivasi minat belajar siswa, meningkatkan pengetahuan, serta keterampilan dengan cara belajar dan bermain. Contoh permainan yang dapat dipilih sebagai sarana atau media dalam proses pembelajaran adalah ludo. Ludo merupakan tradisional yang berasal dari India, permainan ini dilakukan oleh 2-4 orang dengan memindahkan 4 bidak pion sampai garis *finish* menggunakan dadu.(Izzaty et al., 2021). Permainan ludo yang telah di modifikasi sebelumnya dapat digunakan sebagai media untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Ludo sangat mudah dimainkan dan juga menarik untuk dapat menimbulkan pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan *fun learning*.(Hidayat Supriatna, 2023)

Hasil observasi dan wawancara pra-penelitian di MIN 2 Malang, dijelaskan bahwa media pegangan guru hanya berupa media cetak atau gambar dari buku. Pernyataan ini dibuktikan dari hasil wawancara pada guru kelas V MIN 2 Malang Ibu Indah Nur Fitriani, S. Pd yang menyatakan hal sebagaimana berikut :

“Sekarang materi IPS itu jadi satu dengan IPA menjadi IPAS... Sementara materi masih kenampakan bumi setengah semester ini. Anak-anak saya perlihatkan contoh gambar untuk membayangkan materinya, dan media ludo yang Pak Aji akan kembangkan sementara ini belum

pernah ada di madrasah. Anak-anak biasanya sambatnya bosan, terus minta games waktu pelajaran”

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti mengamati kebutuhan siswa bahwa dalam proses pembelajaran setidaknya terdapat inovasi media pembelajaran sebagai sarana untuk menarik perhatian siswa pada materi pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti memandang perlu adanya penelitian dan pengembangan media yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti berniat mengembangkan media Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) pada mata pelajaran IPAS, materi kondisi perekonomian daerah Kelas V MIN 2 Malang.

KAJIAN LITERATUR

A. Media Pembelajaran Ludo

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang berarti pengantar atau perantara. *Assosiation of Education Communication Technology* (AECT) menjelaskan bahwa media adalah keseluruhan bentuk baik *software* maupun *hardware* untuk digunakan sebagai perantara dalam menyalurkan isi pesan atau informasi.(Daddy Darmawan, 2020) *National Education Technology* (NEA) menjelaskan media sebagai bermacam bentuk alat yang bersifat visual, audio, audio-visual dan manipulatif.(Rizal et al., 2016)

Media pada ranah pendidikan disebut dengan media pembelajaran, yang diartikan sebagai alat penghubung atau perantara dari informan (guru) kepada siswa dengan tujuan menstimulasi siswa agar termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran secara utuh dan bermakna.Muhammad Hasan, dkk, Media Pembelajaran, Tahta Media Group, 2021. Gagne and Briggs menjelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menstimulus siswa oleh guru dalam proses transfer informasi atau isi materi pembelajaran.(Firmadani, 2020)

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dibuat sebagai penyalur informasi atau pesan kepada siswa. Media pembelajaran dapat disebut sebagai wadah dari informasi atau pesan, dan tujuan dari sebuah media adalah membantu siswa untuk menerima dan memahami informasi atau isi pesan materi yang disampaikan oleh guru.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan peranan penting dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memberikan stimulus pada siswa untuk tertarik dan dapat mengikuti proses pembelajaran.

a. Fungsi Semantik

Media dapat dijadikan sebagai alat untuk memudahkan siswa dalam memaknai arti suatu kata atau istilah, serta keseluruhan teks yang terdapat pada materi pembelajaran.

b. Fungsi Manipulatif

Media digunakan untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta keterbatasan inderawi untuk dihadirkan di dalam kelas, sehingga perlu adanya replika atau tiruan untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

c. Fungsi Fiksatif

Media berfungsi untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang telah terjadi.

d. Fungsi sosio-kultural

Dalam mengatasi hambatan penyampaian pesan pada setiap siswa yang memiliki budaya berbeda, media berperan untuk menyamakan pandangan dari setiap siswa yang berbeda pemahaman.

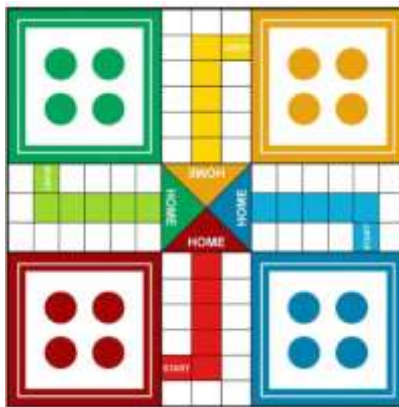
e. Fungsi psikologis

Media pembelajaran dapat menambah perkembangan psikomotorik, kognitif, dan sikap siswa.

3. Permainan Ludo

Ludo mirip dengan papan permainan bahasa Jerman dengan nama *game cross and circle*, mirip dengan permainan Amerika Parcheesi. Permainan tradisional asal India ini menggunakan papan seperti permainan “monopoli” dan “ular tangga” yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang. Setiap pemain berlomba untuk dapat dengan cepat mengirimkan 4 buah pion dari awal *start* ke bagian akhir atau *finish* permainan.(Marhadi, 2019)

Permainan ludo dimainkan oleh 2-4 pemain dengan kewajiban mengatur strategi untuk menjalankan 4 bidak pion dengan melempar dadu sampai garis *finish*.(Kore et al., 2020) Permainan ludo terdiri dari selembar kertas atau papan besar dengan 4 buah kotak besar untuk markas, dan 72 kotak kecil untuk lintasan permainan.(Rahma Febrina, n.d.)



Gambar 1 Permainan Ludo

Tata cara bermain ludo adalah dengan mengikuti aturan yang telah ditetapkan, dengan minimal 2-4 pemain yang harus mengatur strategi untuk berlomba menjalankan bidak sampai garis *finish*. Pemenangnya adalah pemain yang semua bidaknya telah sampai di garis *finish*. Pada awal permainan, masing-masing bidak disusun sesuai dengan tempat dan warna yang sama pada kotak besar disudut papan. Untuk menggerakkan bidak dari rumah awal, setiap pemain harus mendapatkan hasil kocokan dadu dengan angka 6. Pemenang permainan ludo ditentukan dari siapa yang paling pertama meletakkan seluruh bidak pion pada garis *finish*.(Adam et al., 2015)

Menurut Afrianti, dkk permainan ludo dapat membantu proses perkembangan anak, seperti 1) Melatih kemampuan motorik halus, 2) Melatih kesabaran dan

ketelitian (emosional), 3) Membantu proses interaksi sosial sesama teman sebaya, 4) Menumbuhkan jiwa sportifitas, 5) Melatih kemampuan analisa (kognitif). Sedangkan manfaat permainan ludo adalah dapat melatih otak kiri dan kanan dengan baik, melatih emosional anak, dan melatih anak dalam bekerjasama. (Afrianti et al., 2018)

B. Pembelajaran IPAS

1. Hakikat Pembelajaran IPAS di SD/MI

Kurikulum Merdeka mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS yang diajarkan di SD/MI pada hakikatnya adalah upaya yang dilakukan untuk membentuk kesadaran siswa terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Pembelajaran IPAS memberikan kesempatan siswa untuk mengeksplorasi, menginvestigasi, dan mengembangkan pengetahuan terkait dengan lingkungan sekitarnya. Jadi pembelajaran IPAS sangat penting dilakukan untuk mempelajari fenomena alam dan proses interaksi sosial antar manusia. (Riset dan Teknologi, Kementerian Pendidikan, 2022)

Dengan mempelajari IPAS, siswa dapat memahami dan mengimplementasikan materi yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari. Adapun tujuan lain pembelajaran IPAS adalah sebagai berikut;

- a. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga terpicu untuk mengkaji fenomena alam dan proses interaksi sosial di lingkungan sekitarnya.
- b. Ikut serta dalam upaya memelihara, mengelola, dan melestarikan sumber daya alam dengan bijaksana.
- c. Memahami diri sendiri, memahami bagaimana lingkungan sosial siswa berada, memaknai bagaimana kehidupan bermasyarakat dengan baik
- d. Paham dan ikut berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan terkait dengan dirinya, dan lingkungan disekitarnya.

2. Pembelajaran IPS di SD/MI

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) disusun atas dasar realitas dan fenomena sosial yang berlandaskan pada cabang-cang ilmu sosial yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi. (Widiastuti, 2017) Pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar memuat materi tentang manusia sebagai makhluk sosial dan hubungan timbal balik didalamnya. Berdasarkan penjelasan tersebut maka pembelajaran IPS di tingkat SD/MI merupakan proses belajar tentang bagaimana siswa dalam memahami konsep dan aspek kehidupan melalui interaksi sosial di lingkungan sekitarnya. (Tsabit et al., 2020)

3. Materi Kondisi Perekonomian Daerah

Materi kondisi perekonomian daerah merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran IPAS kelas V bab 7 (Daerah Kebangganku) semester genap dengan muatan materi IPS. Pada bab 7 terdapat poin, antara lain; (a) Budaya Daerah, (b) Kondisi Perekonomian Daerah, (c) Produk Khas Daerah. Pada poin b difokuskan pada jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi daerah tempat tinggal siswa.

METODE

Jenis penelitian yang dipergunakan peneliti pada penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *research and development*. Penelitian pengembangan adalah proses penelitian yang sistematis, runtut dan dipergunakan untuk menghasilkan serta memvalidasi produk yang akan digunakan pada ranah pendidikan. Produk yang nantinya akan dikembangkan termasuk lembar kerja, bahan ajar, media pembelajaran, soal-soal terkait pembelajaran, dan sistem pengelolaan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) mengaplikasikan pendekatan Borg and Gall (1989) yang ditulis dalam buku berjudul "*Educational Research*" dengan terdiri dari 10 tahapan, antara lain 1) Penelitian dan Informasi, 2) Perencanaan, 3) Pengembangan Bentuk Produk Awal, 4) Uji Coba Lapangan Pendahuluan, 5) Revisi Produk Utama, 6) Uji Coba Lapangan Utama, 7) Revisi Produk Operasional, 8) Uji Coba Lapangan Operasional, 9) Revisi Produk Akhir, 10) Diseminasi dan Implementasi.

Pendekatan Borg and Gall dipilih karena beberapa alasan, diantaranya (1) memiliki tahapan-tahapan yang sistematis sehingga dapat dilakukan dengan baik untuk menghasilkan produk yang layak, (2) dilakukan studi pendahuluan sehingga dapat diketahui permasalahan sebenarnya yang terjadi, (3) produk yang dikembangkan melewati proses uji coba sehingga dapat diketahui kelayakan, baik tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk. Banyaknya tahapan pada pendekatan Borg and Gall membuat penelitian di modifikasi menjadi 6 tahapan, karena keterbatasan waktu penelitian dan pengembangan yang dilakukan, serta penelitian yang dilakukan masuk dalam kategori penelitian skala kecil. Tahapan tersebut antara lain (1) Pengumpulan data atau informasi, (2) Perencanaan desain, (3) Desain produk awal, (4) Uji coba produk awal, (5) Revisi produk awal, dan (6) Uji lapangan utama.

Penelitian ini dilakukan di MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan, Kabupaten Malang dengan subjek penelitian siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi sebagai data pendukung penelitian. Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif. Data kualitatif yang diperoleh di kelola kedalam bentuk deskriptif dan disimpulkan, sedangkan data kuantitatif yang diperoleh peneliti hitung menggunakan teknik analisis sebagai berikut:

A. Analisis Validasi Produk

Kevalidan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni diukur dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket yang berisikan pertanyaan dan isian jawaban dengan menggunakan pedoman penilaian skala likert yang berkisar antara 1 sampai 5. Rumus yang digunakan sebagai pengukur kevalidan produk sebagai berikut

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Kelayakan

$\sum xi$: Jumlah jawaban tertinggi

$\sum x$: Jumlah jawaban penilaian

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk, maka rentang nilai validasi sebagaimana berikut;

Tabel 1. Validasi Produk

Persentase (%)	Kriteria Penilaian	Keterangan Kelayakan
80-100 %	Sangat Valid	Sangat layak, tidak memerlukan revisi
60-80 %	Valid	Layak, tidak memerlukan revisi
40-60 %	Cukup Valid	Cukup layak, memerlukan sedikit revisi
21-40 %	Kurang Valid	Kurang layak, memerlukan revisi
<21 %	Sangat Kurang Valid	Sangat tidak layak, revisi keseluruhan

B. Analisis Respon Siswa

Analisis ini digunakan untuk mengetahui hasil melalui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi kondisi perekonomian daerah. Untuk mengetahui hasil dari respon siswa, dilakukan penyebaran angket kepada seluruh siswa kelas V di MIN 2 Malang. Angket yang telah disebar akan dihitung menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Berikut adalah tabel rentang nilai untuk mengetahui hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi):

Tabel 2. Respon Siswa

Persentase Kemenarikan	Kriteria Respon Siswa
81-100 %	Sangat Positif
61-80 %	Positif
41-60 %	Cukup Positif
<40 %	Kurang Positif

HASIL

A. Hasil Validasi Ahli Media

Media dalam penelitian pengembangan ini telah di validasi oleh validator ahli dibidangnya. Validator media tersebut adalah Bapak Galih Puji Mulyoto, M. Pd selaku dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Data yang diperoleh dari validator ahli berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi kritik dan saran penambahan terhadap media yang telah dikembangkan, sedangkan data kuantitatif adalah data yang berasal dari angket dengan menggunakan skala likert 1-5 yang telah diolah menjadi data menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$P = 96 \%$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut, maka diperoleh akumulasi persentase nilai sebesar 96 %. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat sangat layak untuk digunakan atau diterapkan.

B. Hasil Validasi Ahli Materi

Kevalidan materi yang terkandung dalam media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) ditentukan oleh validator ahli materi dibidangnya. Validator ahli materi tersebut adalah Ibu Nuril Nuzulia, M. Pd selaku dosen di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Data yang diperoleh dari validator ahli materi berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berisikan kritik dan saran revisi terhadap media pembelajaran untuk ditambah dengan unsur integrasi didalamnya. Sedangkan data kuantitatif berasal dari angket dengan menggunakan skala likert yang telah diolah menjadi data menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$P = 90 \%$$

Berdasarkan akumulasi nilai atau skor secara keseluruhan, hasil dari validasi materi memperoleh persentase kevalidan atau kelayakan sebesar 90 %. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terkandung didalam media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) sangat layak digunakan, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

C. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Selain divalidasi oleh ahli materi dan media, media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) juga divalidasi oleh ahli pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari penerapan media LUMI (Ludo Ekonomi) di lapangan. Ahli pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah guru kelas, sekaligus guru mata pelajaran IPAS kelas V di MIN 2 Malang. Ibu Indah Nur Fitriani, M. Pd selaku ahli pembelajaran akan mengawasi penerapan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) di dalam kelas untuk kemudian memberikan penilaian pada angket yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun hasil dari ahli media pembelajaran telah diolah menjadi data menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$P = 94 \%$$

Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa akumulasi persentase nilai yang telah diberikan oleh ahli pembelajaran adalah sebesar 94 %. Hal ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) layak digunakan dilapangan, terutama pada siswa kelas V MIN 2 Malang, selaku subjek penelitian.

D. Hasil Angket Respon Siswa

Penilaian respon siswa terhadap media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) dilakukan untuk mengetahui hasil dari penerapan media kepada subjek penelitian, yakni siswa kelas V MIN 2 Malang. Angket respon siswa disebar untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran yang telah dibuat. Adapun hasil dari angket respon siswa tersebut telah diolah menjadi data menggunakan rumus sebagaimana berikut:

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

$$\text{Nilai daya tarik media} = \frac{1061}{1200} \times 100 \%$$

Nilai daya tarik media = 88,41 %

Data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media ini memberikan dampak yang sangat positif untuk meningkatkan atensi siswa terhadap proses pembelajaran menggunakan media LUMI (Ludo Ekonomi). Adapun terkait uraian data siswa tersebut yakni 20 siswa berpendapat bahwa media LUMI (Ludo Ekonomi) ini sangat positif dengan rentang persentase nilai 81%-100%. Sisanya terdapat 4 siswa yang menilai media LUMI ini berdampak positif, dengan rentang persentase nilai 61%-80%. Hal ini menunjukkan bahwa media LUMI (Ludo Ekonomi) dengan materi Kondisi Perekonomian Daerah, muatan IPS pada mata pelajaran IPAS berdampak sangat positif untuk menarik atensi atau perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

A. Kajian Produk yang Dikembangkan

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

Pengembangan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) didasarkan pada kenyataan bahwa siswa cenderung merasa bosan pada proses pembelajaran dengan metode ceramah. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami konsep dan isi materi pembelajaran, serta tersedianya media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran oleh guru hanya terfokus pada modul ajar atau LKS. Dalam mempelajari materi kondisi perekonomian daerah pada mata pelajaran IPAS, siswa memerlukan adanya alat bantu atau sarana yang dapat digunakan untuk memahami materi secara mendalam dan dapat meningkatkan motivasi atau minat belajar dalam diri siswa. Maka dari itu, dengan adanya media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada motivasi dan minat belajar siswa kelas V MIN 2 Malang dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep dan isi materi pembelajaran.

Dalam penelitian ini model pengembangan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) didasarkan pada model penelitian dan pengembangan Borg and Gall (1989), yang meliputi 10 langkah tahapan untuk kemudian disederhanakan oleh peneliti menjadi 6 tahapan karena subjek pengembangan penelitian ini berskala kecil yakni siswa kelas V-B. Adapun 6 tahapan pengembangan sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data dengan mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan dengan observasi pengamatan awal
- b. Perencanaan dengan menentukan tujuan pembelajaran yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)
- c. Merancang produk awal dengan penelitian beberapa unsur-unsur untuk mengembangkan produk media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)
- d. Menguji produk awal dengan melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media pembelajaran
- e. Merevisi produk awal setelah dilakukan validasi oleh para ahli untuk kemudian dilakukan perbaikan-perbaikan atas saran yang telah diberikan oleh para ahli
- f. Menguji lapangan utama dengan menerapkan media LUMI (Ludo Ekonomi) tersebut kepada siswa kelas V-B, dan kemudian setelahnya diberikan angket siswa

untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media LUMI (Ludo Ekonomi) tersebut.

2. Pembahasan Hasil Validasi Media Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

Dalam pengembangan produk ini, validator media yang dipilih oleh peneliti adalah Bapak Galih Puji Mulyoto, M. Pd yang merupakan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Berdasarkan saran dari ahli media, terdapat beberapa hal yang harus diperbaiki seperti perlu adanya identitas pengembang, ukuran media LUMI (Ludo Ekonomi) diperbesar, dan rubrik lebih dilengkapi dengan skor penilaian. Adapun persentase nilai validasi media adalah 96%, dengan kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa produk dapat digunakan atau sangat layak digunakan sehingga produk media LUMI (Ludo Ekonomi) dapat diujicobakan untuk meningkatkan atensi siswa terhadap proses pembelajaran. Hal ini selaras dengan penelitian oleh Eva Oktaviani pada tahun 2022 mengemukakan bahwa media Ludo dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media Ludo dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena sifatnya menarik dan terkesan menyenangkan jika diterapkan dalam proses pembelajaran.

3. Pembahasan Hasil Materi Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

Dalam pengembangan produk ini, validator materi pembelajaran yang dipilih peneliti adalah Ibu Nuril Nuzulia, M. Pd. I yang merupakan dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Setelah lembar validasi diberikan kepada ahli materi, terdapat beberapa saran dan perbaikan seperti penambahan unsur islami atau harus terdapat unsur integrasinya dalam media yang sudah dikembangkan. Hal ini disarankan untuk memberikan kesan pembeda antara mahasiswa jurusan PGMI dengan PGSD. Atas saran dari ahli materi tersebut, maka diperoleh persentase nilai validasi materi sebesar 90%, dengan kategori sangat layak. Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa materi yang terkandung dalam media LUMI (Ludo Ekonomi) sangat layak dan sesuai dengan tingkatan siswa kelas V. Media LUMI (Ludo Ekonomi) yang sudah dikembangkan diharapkan dapat memberikan manfaat yang sangat signifikan kepada siswa, terutama untuk menarik atau meningkatkan atensi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana manfaat media pembelajaran di dalam dunia pendidikan, antara lain:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera seperti keterbatasan untuk menghadirkan objek asli sebagai media pembelajaran
- c. Penggunaan media pengajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat untuk setiap siswa dengan pengalaman yang berbeda-beda.

4. Pembahasan Hasil Validasi Pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi)

Dalam mengukur keefektifan media di lapangan, perlu adanya validator pembelajaran untuk melihat dan menilai secara langsung penerapan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) yang sudah dibuat oleh peneliti. Validator pembelajaran yang dipilih oleh peneliti adalah Ibu Indah Nur Fitriani selaku guru kelas, sekaligus guru mata pelajaran IPAS kelas V di MIN 2 Malang, Sumbermanjing Wetan. Setelah dilakukan penerapan media dengan diawasi oleh validator pembelajaran, peneliti memberikan lembar validasi kepada validator untuk diberikan

penilaian. Adapun persentase nilai validasi pembelajaran adalah 94%, dengan kategori sangat layak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) sangat layak dan cocok diterapkan di lapangan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep dan isi materi dengan cara yang menyenangkan.

5. Pembahasan Hasil Angket Respon Siswa

Dalam pengembangan produk ini, pengukuran mengenai media LUMI (Ludo Ekonomi) tidak hanya diberikan kepada ahli pembelajaran, melainkan juga diberikan kepada siswa. Siswa diberikan semacam lembar pilihan ganda oleh peneliti untuk mengukur tingkat kemenarikan media LUMI (Ludo Ekonomi) yang sudah diterapkan sebelumnya. Setelah diberikan lembar penilaian tersebut, dapat diketahui bahwa media LUMI (Ludo Ekonomi) sangat positif menarik perhatian siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya jawaban sangat positif dari 20 siswa, dan positif dari 4 siswa dengan jumlah siswa keseluruhan 24 anak

SIMPULAN

Berdasarkan paparan pembahasan data penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa:

1. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) materi kondisi perekonomian daerah kelas V SD dengan tahapan pengembangan menggunakan model Borg and Gall modifikasi 6 tahapan. Tahapan tersebut terdiri dari (1) Pengumpulan informasi atau data, (2) Perencanaan Desain, (3) Desain Produk Awal, (4) Uji Coba Produk Awal, (5) Revisi Produk Awal, dan (6) Uji Lapangan Utama.
2. Persentase hasil uji kelayakan produk oleh ahli media bernilai 96 %, ahli materi bernilai 90 %, dan ahli pembelajaran bernilai 94 %. Hal ini menunjukkan bahwa produk dapat digunakan atau sangat positif untuk menarik atau meningkatkan atensi siswa terhadap proses pembelajaran.

Media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) yang dikembangkan oleh peneliti terbukti sangat layak dan dapat digunakan untuk menarik atau meningkatkan atensi siswa terhadap proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari adanya lembar angket yang diberikan kepada siswa menunjukkan hasil sebanyak 20 siswa menyatakan sangat positif atau sangat menarik, dan 4 siswa menyatakan positif atau menarik. Selain angket, peneliti juga menyertakan hasil evaluasi kelompok yang dibuat oleh peneliti untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Adapun saran pemanfaatan yang peneliti sampaikan adalah sebagaimana berikut:

1. Pengembangan media LUMI (Ludo Ekonomi) harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di sekolah.
2. Dalam pemanfaatan media pembelajaran LUMI (Ludo Ekonomi) dapat dilakukan didalam atau diluar ruangan, menyesuaikan kondisi siswa dan tempat di sekolah. Media LUMI (Ludo Ekonomi) juga cukup mudah disimpan di berbagai tempat.

3. Pengembangan media LUMI (Ludo Ekonomi) harus didukung oleh pihak sekolah yang siswanya sebagai subjek penelitian agar dapat maksimal dalam proses pengembangannya

REFERENSI

- Adam, S., Kom, S., Msi, M., Syastra, M. T., Kom, S., & Si, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
- Afrianti, S., Daulay, M. I., Asilestari, P., & Ludo, P. T. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo*. 1(1), 52–59.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Arsyad, A., & Salahudin, S. (2018). Hubungan Kemampuan Membaca Al Qur'an Dan Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai). *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 16(2), 179–190. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v16i2.476>
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>
- Daddy Darmawan, C. K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Drs. Arief Sidharta, M. P. (2015). Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi. *Ejurnal.Mercubuana-Yogya.Ac.Id*, 93–97.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat Supriatna. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *Jimps*, 8(3), 123–136.
- Izzaty, A. D., Sunanih, & Nurfitriani, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17(1), 33–41. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah*, 9(1), 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Issue 021).
- Kore, D., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 106–116. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>
- Lastrijanah, L., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Geoboard Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Didaktika Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.30997/dt.v4i2.895>

- Layaliya, F. N., Haryadi, H., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 6(2), 81–84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Marhadi. (2019). Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume*, 7(2), 19–31.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. 6–11. https://books.google.co.id/books?id=jHGNDwAAQBAJ&pg=PA3&hl=id&source=gbs_to_c_r&cad=3#v=onepage&q&f=false
- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Rachman, D. N. C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Pembelajaran Tematik Kelas V MI Al-Islah Sidowayah*. December, 143. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/32542>
- Rahma Febrina, C. (n.d.). *Cara Bermain Ludo*. Orami.Co.Id. <https://www.arami.co.id/magazine/cara-bermain-ludo>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Riset dan Teknologi, Kementrian Pendidikan, K. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. 19.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran*. [http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook Media Pembelajaran.pdf](http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/4310/1/Ebook%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Sdn, Z., Tengak, K., Abstrak, K., Student, P., Koperasi, P., Iv, K., Dasar, S., Karang, N., Kecamatan, T., Koperasi, P., Semangat, M., Siswa, B., Pembelajaran, D., Koperasi, P., Student, M. P., Iv, K., Dasar, S., Karang, N., Kecamatan, T., ... Sosial, J. I. (2020). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan Meningkatkan Prestasi Belajar Ips Materi Aktivitas Ekonomi Yang Berkaitan Dengan Sumber Daya Alam Dan Potensi Didaerahnya Dengan Model Student Facilitator And Explaining Siswa Kelas IV Semester II SDN Karang Tengah Kec . .* 4(1), 208–213.
- Septiana, A. N. I. M. A. W. (2023). Analisis Kritis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54. [file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB \(2\).pdf](file:///C:/Users/hp/Downloads/3479-7788-1-PB%20(2).pdf)
- Suci Fajarwati, D. (2016). *Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN 2 Pasuruan Kecamatan Penengahan Lampung Selatan*. 1–23.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Tsabit, D., Rizqia Amalia, A., & Hamdani Maula, L. (2020). Analisis Pemahaman Konsep Ips Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran Ips Sistem Daring Di Kelas Iv.3 Sdn Pakujajar Cbm. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, V(Vol 5 No 1 June 2020). <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2917>
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata

Pelajaran Ips. *Satya Widya*, 33(1), 29. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i1.p29-36>
Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>