



PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUKER PADA MUATAN PEMBELAJARAN PPKn KELAS V SEKOLAH DASAR

Zulfa Ika Putri¹, Otib Satibi Hidayat², Dudung Amir Soleh³

^{1,2,3}Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: ✉ zulfaikaputri4@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 09/02/2022

Direvisi : 01/03/2022

Disetujui: 04/03/2022

Keywords:

Learning Media,
Development Ludo Game,
Civic Education,
Indonesian's Diversity.

Kata Kunci:

Media Pembelajaran,
Pengembangan Permainan
Ludo, PPKn,
Keberagaman Indonesia.

Abstract. *This research and development produce to develop learning media in the form of the LUKER game (Ludo Keragaman) in PPKn content with socio-cultural diversity material for fifth grade elementary school students. The method used in this research is research and development (R&D) is ADDIE model. This study involved one media expert, one material expert, one linguist, three students on fifth grade at SDN Tugu Utara 17 for one to one trial, and twelve students on fifth grade at SDN Tugu Utara 17 for small group trial. Data collection techniques used in the development of this ludo game are interviews, observations, and questionnaires. The results of this ludo game media trial obtained a score of 85% from media experts, 92.5% from material experts, and 87.5% from linguists. The results of the one-to-one user trial got an average score of 100%, while the small group trial got an average score of 100%. This shows that the LUKER game media obtained a very good score, so that it was declared worthy of being used as a learning media for PPKn theme 8 (Lingkungan Sahabat Kita) for fifth grade elementary school.*

Abstrak. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa permainan LUKER (Ludo Keragaman) dalam muatan PPKn dengan materi keberagaman sosial budaya untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini melibatkan satu ahli media, satu ahli materi, satu ahli bahasa, tiga orang peserta didik kelas V SDN Tugu Utara 17 pada uji coba one to one, dan dua belas orang peserta didik kelas V SDN Tugu Utara 17 pada uji coba small group. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan permainan ludo ini adalah wawancara, observasi, dan kuesioner. Hasil uji coba media permainan ludo ini memperoleh nilai sebesar 85% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi, dan 87,5% dari ahli bahasa. Hasil uji coba pengguna one to one mendapat nilai rata-rata sebesar 100%, sedangkan untuk uji coba small group mendapat nilai rata-rata 100%. Hal ini menunjukkan, bahwa media permainan LUKER memperoleh nilai sangat baik (SB) sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran PPKn Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) kelas V Sekolah Dasar.

How to Cite: Putri, Z. I., Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUKER PADA MUATAN PEMBELAJARAN PPKn KELAS V SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 196-209. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i2.1696>

Alamat korespondensi:

Jl. Taman Setia Budi I No.2, RW.2, Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12910. ✉ zulfaikaputri4@gmail.com

Penerbit:

Program Studi PGSD Universitas Flores.
✉ primagistrauniflor@gmail.com

PENDAHULUAN

Negara Indonesia merupakan negara yang majemuk karena memiliki beragam suku, agama, ras, kebudayaan, adat istiadat, dan bahasa yang terbentang dari sabang sampai merauke. Keberagaman yang ada ini bisa dijadikan sebagai simbol persatuan sesuai dengan semboyan Negara Indonesia “*Bhinneka Tunggal Ika*” yang berarti walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu jua. Oleh karena itu, untuk menjaga persatuan agar tetap utuh dan harmonis perlu adanya usaha yang harus dilakukan oleh seluruh warga negara Indonesia. Namun pada kenyataan dilapangan, belakangan ini Indonesia rentan mengalami krisis toleransi. Salah satu contohnya adalah rusaknya simbol-simbol salib di makam RS Bethesda yang terjadi di Tahun 2019 (Daryono, 2019). Kasus intoleransi yang marak terjadi ini rasanya hanya menambah daftar mudahnya sikap toleransi di negarai ini. Untuk mengatasi permasalahan ini, maka perlu adanya penanaman nilai toleransi sedini mungkin. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui Penanaman Pendidikan Karakter (PPK) yang dimuat dalam kurikulum 2013 di sekolah dasar.

Penanaman Pendidikan Karakter (PPK) dalam kurikulum 2013 memiliki lima nilai utama, yaitu religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas (Kusnoto, 2017). Jika dilihat, sebenarnya nilai toleransi tidak termasuk dalam kelima nilai utama PPK, tetapi memiliki peranan yang penting. Nilai toleransi ini tidak hanya terfokus pada satu nilai utama saja, yaitu religius, tetapi juga didalamnya mengandung nilai nasionalisme kebangsaan atau cinta tanah air. Penanaman nilai ini dilakukan untuk menciptakan lulusan yang berkarakter, inovatif, kreatif, dan memiliki kompetensi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kurikulum 2013 dirancang oleh pemerintah untuk menjawab tantangan global agar peserta didik mampu menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat di era revolusi industri 4.0. Pada Kurikulum 2013, peserta didik ditempatkan sebagai pusat belajar (student centered) yang diharapkan mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Ningrum & Sobri, 2015). Tugas guru menjadi beralih fungsi, yaitu sebagai

fasilitator dan manajemen kelas yang akan mengkondisikan kelas agar tetap kondusif.

Selain itu, pada tema pembaharuan Kurikulum 2013, Pemerintah juga menetapkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) atau keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kompetensi ini meliputi berpikir kritis dan mampu memecahkan masalah (*critical thinking and problem solving*), berpikir kreatif dan inovatif (*creative thinking dan innovative*), kemampuan berkomunikasi (*communication skills*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), kepercayaan diri (*confidence*), keterampilan menggunakan informasi, media, dan teknologi (*infromation, media, and technology skills*), serta kemampuan dalam karir dan kehidupan sehari-hari (*life and career skills*) (Ariyana et al., 2018). Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang telah mengintegrasikan pendidikan karakter dan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) ke dalam kurikulum 2013. Hal ini merupakan salah satu upaya untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pada Kurikulum 2013, pemerintah menerapkan pembelajaran tematik terpadu untuk Sekolah Dasar, dimana muatan pembelajaran seperti PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, dan SBdP dimuat menjadi satu kesatuan untuk dikemas menjadi satu tema sehingga peserta didik tidak hanya belajar konsep dasar secara parsial tetapi secara holistik (Sari & Yuniastuti, 2018). Dengan demikian, diharapkan pembelajaran dapat memberikan makna yang utuh kepada peserta didik untuk nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat. Salah satu muatan pembelajaran yang memiliki peranan penting dalam penanaman karakter adalah muatan pembelajaran PPKn.

Pembelajaran PPKn bukan hanya berisi materi-materi saja tetapi fokus utamanya adalah menanamkan karakter kepada peserta didik yang bertujuan agar peserta didik bukan hanya pintar dalam hal materi tetapi juga harus cakap dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya (Dewi et al., 2021). Hal ini juga termasuk dalam upaya memperkuat nilai-



nilai yang terkandung di dalam UUD 1945, Pancasila, dan semangat Bhinneka Tunggal Ika. Salah satu nilai yang dapat ditanamkan adalah nilai toleransi dan saling menghormati serta menghargai keberagaman yang dimiliki antar setiap individu. Dalam menanamkan nilai tersebut, diperlukan pemahaman mengenai keberagaman budaya yang terdapat di Indonesia. Guna mewujudkan tujuan tersebut, tentunya dibutuhkan strategi pembelajaran yang sesuai sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik. Namun faktanya, masih dijumpai beberapa peserta didik yang kurang memahami konsep keberagaman yang terdapat di lingkungan sekolahnya (kurangnya sikap toleransi antar peserta didik).

Peneliti telah melakukan wawancara kepada guru kelas V di SDN Tugu Utara 17 pagi. Dari hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan peneliti, peserta didik mengalami sedikit kesulitan menjawab soal-soal cerita atau pemecahan soal terutama yang berhubungan dengan keberagaman sosial dan budaya yang terdapat di Indonesia. Hal ini disebabkan, karena dalam menyampaikan materi, guru masih belum menemukan media yang tepat yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran tersebut. Padahal guru sudah menggunakan media power point serta video-video animasi untuk membantu proses pembelajaran, tetapi karena fasilitas di sekolah yang kurang mendukung guru tidak bisa selalu menggunakan media tersebut. Selain itu, terdapat kendala lain yang dihadapi guru, yaitu rumitnya administrasi sekolah yang menyebabkan terbatasnya waktu guru untuk membuat media pembelajaran, sehingga guru tidak selalu bisa menyiapkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi di kelas.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah disebutkan, maka diperlukan solusi untuk menjawab permasalahan di atas, yaitu diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan sesuai dengan kondisi di sekolah. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan tentunya menanamkan sikap juga kepada peserta didik. Tentunya, dalam merancang pembelajaran diperlukan model, metode,

strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik itu sendiri. Diharapkan pembelajaran ini dapat mengambil alih perhatian peserta didik dan menjadikan pembelajaran yang bermakna. Media pembelajaran biasanya dijadikan alat untuk memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran. Banyak jenis media pembelajaran yang bisa digunakan oleh guru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis game atau permainan. Dalam game atau permainan yang berperan bukan hanya aktivitas fisik tetapi juga melibatkan kognitif peserta didik. Salah satu permainan yang dapat digunakan adalah permainan ludo.

Ludo merupakan media permainan seperti papan catur yang dapat dimainkan secara berkelompok (Napsawati & Yusdarina, 2021). Ludo tentunya bisa menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga turut melatih kecermatan peserta didik, sebagai sarana penanaman nilai karakter, dan dapat melatih peserta didik memahami keberagaman dari setiap individu.

Ludo telah digunakan dan dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya oleh Tikalisti et al. (2020), Ristanti (2020) dan Jihan et al. (2019). Penelitian yang dilakukan oleh Tikalisti et al. (2020) bertujuan mengembangkan media permainan ludo yang layak digunakan untuk pelajaran PKn materi indahny keragaman di negeriku di kelas IV. Kemudian Ristanti (2020), mengembangkan media pembelajaran ludo berbasis budaya pada materi keragaman budaya Indonesia. Sementara Jihan et al. (2019) mengembangkan permainan ludo raksasa yang dapat dimainkan dengan pion yang digunakan adalah peserta didik itu sendiri.

Pengembangan media permainan ludo yang dikembangkan ketiga peneliti ini dinilai layak karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik memahami pembelajaran. Berdasarkan ketiga hasil penelitian yang telah dijelaskan dan permasalahan yang ditemukan, maka peneliti ingin mengembangkan media permainan LUKER dalam muatan pembelajaran PPKn untuk peserta didik kelas V SD. LUKER adalah media permainan yang akan membantu peserta didik memahami



keberagaman dan peserta didik bisa menerapkan sikap toleransi dalam menghadapi keberagaman sosial dan budaya di Indonesia. Pada permainan LUKER terdapat sejumlah perangkat permainan, diantaranya papan permainan, kartu pertanyaan dan kartu kesempatan yang berisikan materi-materi tentang keragaman sosial dan budaya di Indonesia, serta pedoman permainan, dadu, dan bidak.

Peserta didik nantinya akan dibagi menjadi beberapa kelompok kecil dalam memainkan permainan ini, yang tentunya berbeda suku dan latar belakang. Permainan LUKER ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bisa digunakan guru untuk membantu proses pembelajaran dalam memahami materi keberagaman sosial budaya di Indonesia dan untuk menanamkan karakter kepada peserta didik khususnya karakter toleransi dan saling menghargai antar peserta didik, serta permainan ini juga yang dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran karena melibatkan peran langsung peserta didik.

Perbedaan Media permainan ludo yang akan dikembangkan peneliti dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu, (1) Papan permainan yang akan dikembangkan berbentuk segi enam. Sedangkan untuk papan permainan pada penelitian sebelumnya hanya berbentuk segi empat dan segi lima. (2) Konsep pion dalam permainan ludo yang akan dikembangkan ini terdiri dari enam pion orang memakai pakaian adat dari perwakilan enam pulau yang ada di Indonesia. (3) Permainan LUKER juga turut mengenalkan nilai toleransi kepada peserta didik, ditandai dengan pemberian pertanyaan berupa cerita (pemecahan soal) mengenai menentukan sikap yang sesuai jika peserta didik dihadapkan dengan keberagaman. (4) Pada papan permainan LUKER ditampilkan lebih banyak kebudayaan yang terdapat di Indonesia.

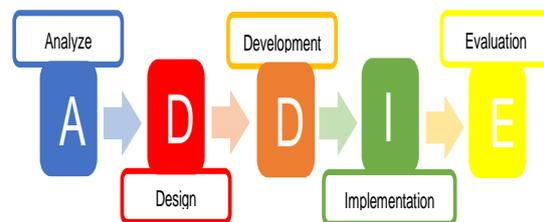
METODE PENELITIAN

Penelitian R&D merupakan salah satu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk baru atau yang telah ada sebelumnya (Saputro, 2017). Hal ini diperkuat dengan pendapat Borg and Gall. Menurut Borg and Gall, *Educational Research and Development (R & D) is process used to*

develop and validate educational products and learning (Gall, et al., 1996). Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam dunia pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah-langkah dalam proses ini biasa disebut siklus R&D.

Produk yang dihasilkan dari penelitian R&D bisa berbentuk perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, dan media pembelajaran, atau bisa juga berbentuk perangkat lunak (software), seperti program komputer (Kusumawardhana, 2014). Jadi, dapat disimpulkan, metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran.

Model penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media ludo keragaman adalah model pengembangan ADDIE. Penggunaan model ADDIE ini dapat menciptakan sebuah produk yang efektif dan efisien (Aldoobie, 2015). Model ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu *analyze, design, development, implementation, and evaluation* (Rusdi, 2018). Berikut tahapan ADDIE.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE
(Sumber: Budiarta et al., 2016)

Peneliti merinci kegiatan penelitian yang dilakukan pada proses pembuatan media permainan LUKER sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah tahap awal dalam proses pengembangan dengan model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti mencari apakah terdapat masalah performa dan menentukan solusi atas permasalahan yang muncul (Branch, 2009). Langkah-langkah dalam tahap analisis adalah: (1) penilaian performa atau identifikasi penyebab permasalahan, (2) menentukan tujuan pembelajaran, (3) menganalisis karakteristik peserta didik, (4)

memeriksa sumber-sumber yang tersedia, (5) menentukan strategi pembelajaran yang tepat, dan (6) menyusun rencana kegiatan. Langkah-langkah ini diperoleh dengan cara melakukan analisis kebutuhan.

Peneliti menggunakan teknik observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi masalah yang terjadi dan menemukan fakta – fakta yang terdapat dalam proses pembelajaran. Adapun objek observasi analisis peneliti yaitu: (1) proses pembelajaran keberagaman sosial budaya di kelas V sekolah dasar, (2) media yang digunakan dalam pembelajaran keberagaman sosial budaya di kelas V sekolah dasar, (3) permasalahan dalam proses pembelajaran keberagaman sosial budaya di kelas V sekolah dasar, dan (4) karakteristik siswa kelas V sekolah dasar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dari model pengembangan ini adalah tahap Design. Peneliti mempelajari masalah yang ditemukan berdasarkan hasil analisis dan peneliti menentukan solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan tersebut. Pada tahap ini, peneliti merealisasikan hasil analisis dalam rancangan pembelajaran dan menggabungkan tujuan serta strategi dengan tujuan instruksional. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah: (1) menyusun daftar tugas, (2) menyusun dan menentukan sasaran pengembangan, yaitu ditujukan kepada peserta didik kelas V SD, dan (3) menentukan strategi pembelajaran dengan memberikan umpan balik dalam memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Branch, 2009). Pada tahap perancangan, peneliti merinci kegiatan yang dilakukan, yaitu (1) Merancang dan Mengumpulkan materi, (2) Membuat spesifikasi media, (3) Menyusun instrumen validasi untuk uji validator yang melibatkan ahli media, ahli materi, dan ahli bahas, serta uji coba pengguna pada uji coba *one to one* dan *small group*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan, peneliti menyiapkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) sesuai dengan struktur model yang telah dirancang. Peneliti dibantu oleh ilustrator yang membuat gambar pada permainan LUKER sesuai dengan sketsa yang telah dibuat oleh peneliti di tahap sebelumnya. Desain yang sudah tersusun ini selanjutnya

akan melalui tahap uji coba untuk mengetahui apakah desain yang dibuat sudah layak digunakan atau tidak dalam mendukung proses pembelajaran. Tahap ini melibatkan peran validator ahli untuk meninjau kelayakan produk yang dibuat untuk selanjutnya dilakukan revisi produk apabila terdapat kesalahan. Hasil akhir dari tahapan ini adalah seperangkat alat pembelajaran lengkap yang meliputi media pembelajaran, panduan kegiatan pembelajaran untuk guru dan peserta didik, rencana evaluasi formatif (*one to one trial, small group trial, and field test trial*), revisi selama dilakukannya tahap pengembangan, dan hasil uji coba (*pilot test*) (Branch, 2009). Peneliti melakukan dua kegiatan pada proses pengembangan ini, yaitu peneliti membuat desain media pembelajaran LUKER yang selanjutnya akan divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya adalah implementasi produk. Peneliti menerapkan produk yang telah dikembangkan dengan menyiapkan lingkungan belajar yang melibatkan peran peserta didik. Pada tahap ini sistem pembelajaran sudah siap untuk digunakan oleh peserta didik. Perangkat pembelajaran yang sudah selesai dikembangkan, selanjutnya akan diterapkan kepada peserta didik dalam lingkungan dan suasana belajar (Branch, 2009). Kegiatan ini dimulai dengan membangun pengetahuan dan keterampilan baru yang dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang ada. Pada tahap ini seharusnya peneliti menerapkan produk yang telah dikembangkan dengan menyiapkan lingkungan belajar yang melibatkan peran peserta didik. Tetapi, karena masih adanya pandemi Covid-19 dan sekolah hanya melaksanakan pembelajaran tatap muka 50%. Kondisi ini menjadikan peneliti tidak bisa menerapkan media yang telah dibuat sampai pada tahap ini.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur kualitas produk dan proses sebelum serta sesudah pelaksanaan kegiatan implementasi. Tujuan lain dari adanya tahapan ini terhadap desain pembelajaran adalah untuk menentukan kualitas produk yang dikembangkan sudah memenuhi standar yang



ditetapkan atau tidak. Tahap evaluasi dibagi menjadi dua, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Evaluasi formatif dilakukan pada saat proses development. Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa akan diolah menggunakan teknik pengolahan skala likert dengan interval 1 sampai 5. Sedangkan penilaian pada kuesioner dalam uji coba *one to one*, uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba *field test* menggunakan skala Guttman dengan jawaban Ya atau Tidak. Jawaban Ya bernilai 1, sedangkan jawaban Tidak bernilai 0.

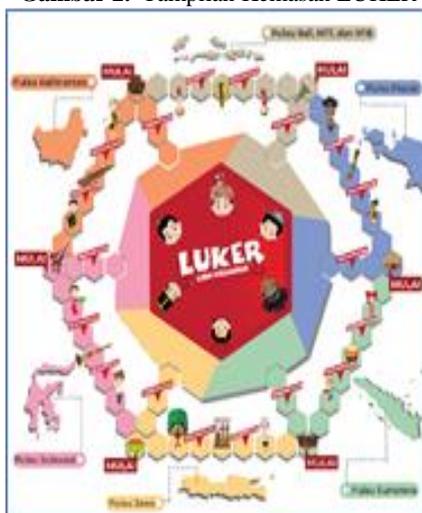
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Desain

Setelah melakukan tahapan merancang dan mendesain media LUKER, hasil desain media LUKER dapat dilihat pada gambar.



Gambar 2. Tampilan Kemasan LUKER



Gambar 3. Papan Permainan LUKER



Gambar 4. Panduan Permainan LUKER



Gambar 5. Kartu Pertanyaan LUKER



Gambar 6. Kartu Pertanyaan LUKER

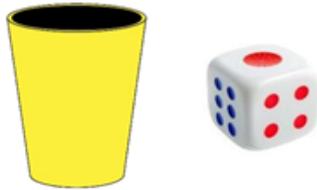


Gambar 7. Buklet Jawaban LUKER





Gambar 8. Pion Permainan



Gambar 9. Dadu permainan LUKER

Hasil Pengembangan Media Permainan Ludo Keragaman (LUKER) pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar. Media yang telah dikembangkan oleh peneliti selanjutnya melalui tahap uji coba dan divalidasi hasil yang melibatkan tiga orang ahli dibidangnya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Proses pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen kuesioner dengan skala Setelah media melewati tahap uji coba oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya, data yang diperoleh akan diolah menggunakan teknik pengolahan skala likert. Berikut adalah Tabel 1 skala likert yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Deskripsi Skala Likert

Deskripsi	Skor	Huruf
Sangat Baik	5	A
Baik	4	B
Cukup Baik	3	C
Kurang Baik	2	D
Sangat Kurang	1	E

Sumber: Sugiyono (2017)

Perhitungan hasil uji diketahui melalui perhitungan skor rata-rata yang dijabarkan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

R = Jumlah total skor yang diberikan validator

N = Jumlah total skor maksimal

Melalui rumus uji coba expert review diatas, kemudian diperoleh data kuantitatif untuk diubah menjadi data kualitatif yang akan diakumulasi menggunakan persen (%) untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan maka ditafsirkan berdasarkan Tabel 2 Kriteria Kelayakan berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan Penilaian Ahli

Rentang Presentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang	Revisi
21% - 40%	Kurang	Revisi
41% - 60%	Cukup Baik	Perlu Revisi
61% - 80%	Baik	Tidak Revisi
81% - 100%	Sangat Baik	Tidak Revisi

Sumber: Ernawati (2017).

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa penilaian produk dikatakan valid apabila telah memenuhi kriteria Baik dengan pencapaian skor minimal 61%. Apabila produk yang dikembangkan tidak mencapai kriteria baik maka peneliti harus melakukan revisi hingga mencapai skor 60% dan memenuhi kriteria baik.

Penilaian pada kuesioner dalam uji coba *one to one* dan uji coba kelompok kecil (*small group*) menggunakan skala Guttman dengan jawaban Ya atau Tidak. Jawaban Ya bernilai 1, sedangkan jawaban Tidak bernilai 0. Perhitungan skor rata-rata menggunakan rumus.

$$\text{Nilai Persentase} = \frac{\text{Jumlah Pencapaian Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Setelah diperoleh hasil rata-rata, maka selanjutnya data ditafsirkan berdasarkan penafsiran kriteria pada Tabel kriteria kelayakan berikut ini.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Kuisisioner dalam Ujicoba

Rentang Presentase	Kriteria	Keterangan
0% - 20%	Sangat Kurang	Revisi
21% - 40%	Kurang	Revisi
41% - 60%	Cukup Baik	Perlu Revisi
61% - 80%	Baik	Tidak Revisi
81% - 100%	Sangat Baik	Tidak Revisi

Sumber: Ernawati (2017).

Hasil validasi dari para ahli akan menjadi bahan revisi perbaikan media yang dikembangkan. Berikut uraian hasil validasi para ahli.



1) Data Validasi Ahli Media

Tahap validasi media dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Tabel 4 adalah

penjabaran dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media.

Tabel 4. Hasil Penilaian Media Permainan LUKER Oleh Ahli Media

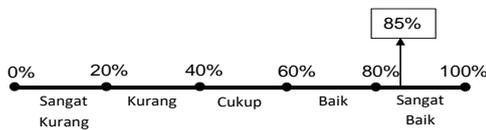
Aspek	No. Kuesioner	Nilai	Jumlah Skor Per-Aspek	Jumlah Maksimum Skor
Isi Media	1.	4	31	35
	2.	4		
	3.	5		
	4.	5		
	5.	4		
	6.	4		
	7.	5		
Desain Media	8.	4	8	10
	9.	4		
Pengoperasian Media	10.	4	8	10
	11.	4		
Total	11	47	47	55

Hasil Perhitungan = $\frac{47}{55} \times 100\% = 85\%$

a) Data Kuantitatif

Berdasarkan Tabel 4 hasil rekapitulasi penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap media permainan LUKER menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 85%. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan produk, maka media ini masuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Berikut adalah gambar rentang skor kelayakan hasil penilaian ahli media.

warnanya menjadi warna yang berbeda agar tidak menyamai dengan kotak tengahnya.



Gambar 10. Gambar rentang skor kelayakan hasil penilaian ahli media

2. Mengganti tulisan pertanyaan dan petunjuk pada papan permainan agar lebih mudah terbaca.

3. Menambahkan logo UNJ pada kartu peranyaan, kartu kesempatan, panduan permainan, dan buklet jawaban.

4. Merubah jenis tulisan pada kartu pertanyaan, kartu kesempatan, panduan permainan dan buklet jawaban agar lebih mudah terbaca.

b) Data Kualitatif

Berikut ini adalah data kualitatif berupa kritik dan saran hasil validasi ahli media

2) Data Validasi Ahli Materi

Tahap validasi materi dilakukan oleh ahli materi pembelajaran. Tabel 5 adalah penjabaran dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi.

1. Pada papan permainan pulau dan lintasan jalan yang berwarna merah dirubah

Tabel 5. Hasil Penilaian Media Permainan LUKER Oleh Ahli Materi

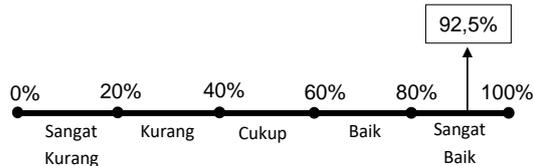
Aspek	No. Kuesioner	Nilai	Jumlah Skor Per-Aspek	Jumlah Maksimum Skor
Pencapaian Materi	1.	5	15	15
	2.	5		
	3.	5		
Kebenaran dan Kesesuaian Materi	4.	4	18	20
	5.	5		
	6.	5		
	7.	4		
Sistematika Penyajian	8.	4	4	5
Total	8	37	37	40

Hasil Perhitungan = $\frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$



a) Data Kuantitatif

Berdasarkan Tabel 5, hasil rekapitulasi penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media permainan LUKER menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 92,5%. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan produk, maka media ini masuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Berikut adalah gambar rentang skor kelayakan hasil validasi ahli materi (Gambar 11).



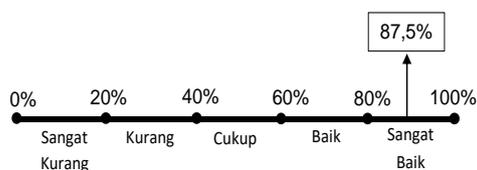
Gambar 11. Rentang Skor kelayakan hasil penilaian ahli materi

Tabel 6. Hasil Penilaian Media Permainan LUKER Oleh Ahli Bahasa

Aspek	No. Kuesioner	Nilai	Jumlah Skor Per-Aspek	Jumlah Maksimum Skor
Keterbacaan	1.	5	15	15
	2.	5		
	3.	5		
Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	4.	4	16	20
	5.	4		
	6.	4		
	7.	4		
Kesesuaian Bahasa dengan Peserta Didik	8.	4	4	5
Total	8	35	35	40
Hasil Perhitungan = $\frac{35}{40} \times 100\% = 87,5\%$				

a) Data Kuantitatif

Berdasarkan Tabel 6, hasil rekapitulasi penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa terhadap media permainan LUKER menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 87,5%. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan produk, maka media ini masuk dalam kategori Sangat Baik (SB). Berikut rentang skor kelayakan hasil validasi ahli materi (Gambar 12).



Gambar 12. Rentang Skor Kelayakan

b) Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari hasil validasi ahli bahasa.

b) Data Kualitatif

Berikut adalah data kualitatif berupa kritik dan saran dari validasi ahli materi. Tulisan pada kemasan LUKER terlalu kecil dan tipis sebaiknya diperbaiki.

1. Untuk materi toleransi sudah cukup dan sesuai dengan KD dan untuk toleransi sudah sesuai.

3) Data Validasi Ahli Bahasa

Tahap validasi media dilakukan oleh ahli media pembelajaran. Tabel 6 adalah penjabaran dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli bahasa.

Penyingkatan kata “P” pada nama pulau di papan permainan dirubah menjadi “Pulau”

1. Penyingkatan simbol “&” dan “Nusa Tenggara” dirubah menjadi “Pulau bali, NTB dan NTT.
2. Perubahan kata “Suku Padang” menjadi “Suku Minangkababu”.
3. Perubahan kalimat pertanyaan pada kartu pertanyaan menjadi lebih singkat dan tidak bertele-tele.

4. Tahap Uji Coba One to One

1) Data Kuantitatif

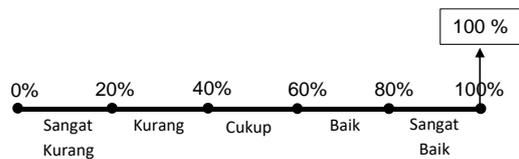
Tabel 7 menunjukkan nilai yang diperoleh dari hasil uji coba *one to one* dari ketiga responden. Hasil tersebut menunjukkan hasil perhitungan sebesar 100%. Jika dikonversikan ke dalam skor kelayakan produk, maka keseluruhan aspek masuk pada kategori Sangat Baik (SB) dengan rentang 81%-100%.



Tabel 7. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner Uji Coba *One to One*

Aspek	No. Kuesioner	Responden			Total	Persen (%)	Ket
		1	2	3			
Kelayakan kegrafikan	1.	1	1	1	3	100%	SB
	2.	1	1	1	3	100%	SB
	3.	1	1	1	3	100%	SB
Pengoperasian media	4.	1	1	1	3	100%	SB
	5.	1	1	1	3	100%	SB
Kelayakan Bahasa	6.	1	1	1	3	100%	SB
	7.	1	1	1	3	100%	SB
Materi Pembelajaran	8.	1	1	1	3	100%	SB
Total	8	8	8	8	24	100%	SB
Hasil Perhitungan = $\frac{24}{24} \times 100\%$						100%	SB

Berikut adalah rentang skor kelayakan hasil ujicoba one to one (Gambar 13).



Gambar 13. Rentang Skor Kelayakan Hasil Ujicoba one to one

2) Data Kualitatif

Hasil perolehan data kualitatif di dapat dari saran yang diberikan peserta didik dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Pada saat uji coba, peserta didik terlihat antusias memainkan permainan LUKER, karena peserta didik belum pernah menjumpai permainan yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia. Hal ini terlihat pada saat peserta didik memilih pion dan menjawab soal-soal yang diberikan pada “kartu pertanyaan” dan informasi yang didapat dari “Kartu Kesempatan”. Dengan adanya LUKER ini,

peserta didik dapat mengetahui keberagaman yang ada di Indonesia dan menerapkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-harinya. Saran lain yang diberikan peserta didik adalah kedepannya lebih banyak lagi media pembelajaran berupa permainan seperti ini, agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



Gambar 14. Dokumentasi saat uji coba one to one

5. Tahap Uji Coba Small Group

1) Data Kuantitatif

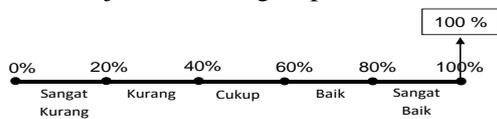
Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner Uji Coba Small Group

Aspek	No. Kuesioner	Responden											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Ketertarikan	1.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	2.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Pengoperasian media	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Efektivitas Media	4.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	5.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	6.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Efisiensi Media	7.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	8.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Total	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner Uji Coba *Small Group* Dengan hasil perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Hasil Perhitungan} = \frac{96}{96} \times 100\% = 100\%$$

Tabel 8 di menunjukkan nilai yang diperoleh dari hasil uji coba *small group* dari dua belas responden. Hasil tersebut menunjukkan hasil perhitungan sebesar 100%. Jika dikonversikan berdasarkan ke dalam skor kelayakan produk, maka keseluruhan aspek masuk pada kategori Sangat Baik (SB) dengan rentang 81%-100%. Berikut adalah gambar rentang skor kelayakan hasil perhitungan skor kuisisioner ujicoba *small group*.



Gambar 15. Rentang Skor Kelayakan

2) Data Kualitatif

Hasil perolehan data kualitatif di dapat dari saran yang diberikan peserta didik dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti. Pada saat uji coba, peserta didik terlihat antusias memainkan permainan LUKER, karena peserta didik belum pernah menjumpai permainan yang di dalamnya terdapat materi pembelajaran tentang keragaman budaya Indonesia. Dengan adanya LUKER ini, peserta didik dapat mengetahui keberagaman yang ada di Indonesia dan menerapkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-harinya.



Gambar 16. Dokumentasi saat uji coba *small group*

Kelebihan Permainan LUKER yang dikembangkan.

Permainan LUKER yang dikembangkan oleh peneliti memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Tema pembelajaran yang dipilih sangat dekat dengan kehidupan peserta didik,

yaitu mengenai keberagaman dan toleransi serta saling menghargai. Hal ini mengacu pada saat peneliti melakukan tahap analisis. Materi ini dianggap sulit dalam penyampaiannya oleh guru.

2. Salah satu media yang menarik dan menyenangkan, serta cocok digunakan dalam pembelajaran PPKn materi keberagaman sosial budaya Indonesia. Melalui penggunaan media permainan ini, belajar mengenai keberagaman Indonesia menjadi hal yang menyenangkan karena peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan uji coba one to one dan *small group*.
3. Memuat pembelajaran PPKn Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) kurikulum 2013 pada peserta didik kelas V. Materi di dalam permainan ini mencakup 1 tema. Jadi permainan ini bisa digunakan selama tema 8 masih diajarkan di kelas.
4. Mudah digunakan sebagai media pembelajaran dan tidak memerlukan alat untuk memproyeksikannya. Media ini berbentuk permainan fisik, dimana dalam menggunakan permainan, peserta didik dan guru bisa langsung memainkannya tanpa harus menunggu barang elektronik sekolah yang dipakai secara bergantian.
5. Bahasa yang digunakan mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan peserta didik kelas V. Pemilihan kata pada permainan ini sudah disesuaikan dengan tahap perkembangan bahasa kelas V.
6. Menciptakan rasa antusias peserta didik. Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan tahap uji coba one to one dan *small group*. Peserta didik terlihat menikmati permainan dan berusaha untuk memecahkan soal-soal yang disajikan dalam permainan LUKER.
7. Dapat digunakan di kelas, di luar kelas, di jam pembelajaran, maupun di luar jam pembelajaran. Media ini fleksibel dalam penggunaannya. Dalam penggunaannya, LUKER juga bisa dijadikan sebagai reward apabila peserta didik yang sudah selesai mengerjakan tugas yang diberikan



guru dan hanya menunggu bel istirahat atau jam pulang sekolah.

8. Memiliki desain ilustrasi yang menarik. Gambar-gambar yang disajikan dalam permainan LUKER dibuat dengan animasi-animasi yang disukai anak-anak. Menampilkan gambar-gambar dan warna-warna yang menarik.

Kekurangan Permainan LUKER yang dikembangkan.

Media LUKER juga memiliki beberapa kekurangan yang dipaparkan sebagai berikut.

1. Hanya memuat pembelajaran PPKn. Pengembangan media permainan LUKER belum mencakup 1 tema secara utuh. Hal ini dikarenakan pemilihan soal-soal dalam LUKER hanya berfokus pada muatan pembelajaran PPKn dan soal-soal cerita (pemecahan soal) mengenai sikap toleransi dan saling menghargai.
2. Mudah rusak apabila tidak dirawat dengan baik. Media permainan LUKER terbuat dari kertas art carton, walaupun tebal, tetapi apabila penggunaannya tidak hati-hati dan dirawat, bisa robek dan hilang.
3. Belum menampilkan semua kebudayaan yang ada di Indonesia. LUKER hanya menampilkan beberapa budaya dari 6 pulau besar di Indonesia, yaitu Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, Papua, dan Bali, NTT, serta NTB, sedangkan Indonesia memiliki ribuan pulau dan ribuan kebudayaan yang tersebar dari Sabang sampai Merauke.

Pengembangan media permainan LUKER yang dilakukan oleh peneliti belum sempurna. Dalam penelitian pengembangan ini peneliti memiliki keterbatasan, yaitu, dikarenakan kondisi pandemi covid-19 yang belum berakhir dan sekolah hanya melaksanakan pembelajaran tatap muka 50%, peneliti tidak dapat melakukan tahap uji coba field test. Sehingga penelitian hanya dapat dilakukan hanya sampai tahap uji coba one to one dan small group yang melibatkan 15 orang responden. Berdasarkan keterbatasan dan kekurangan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka peneliti dapat memberikan rekomendasi guna penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Jika dalam penelitian ini belum mengulas seluruh keberagaman sosial budaya yang ada di Indonesia maka peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat memuat lebih banyak keberagaman sosial budaya yang ada di Indonesia.
2. Jika dalam penelitian ini media yang dikembangkan hanya untuk muatan pembelajaran PPKn maka peneliti merekomendasikan kepada peneliti selanjutnya agar dapat mencakup semua muatan pembelajaran yang terdapat pada buku tema.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dihasilkan media permainan LUKER (Ludo Keragaman) pada muatan pembelajaran PPKn pada tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) kelas V SD merupakan produk yang valid dan layak untuk digunakan.

Guru dapat memberikan pengantar materi dan penjelasan materi tentang keberagaman terlebih dahulu sebelum menggunakan media permainan LUKER. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan awal kepada peserta didik tentang keberagaman di Indonesia. Oleh karena itu sekolah dapat menyediakan media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran dan menggunakan media permainan LUKER sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model . *Colorado: American International Journal of Contemporary Research* Vol.5, 68. http://www.aijernet.com/journals/Vol_5_No_6_December_2015/10.pdf
- Ariyana, Y., Bestary, R., & Mohandas, R. (2018). Buku pegangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Hak*. http://repositori.kemdikbud.go.id/11316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajaran_HOTS_2018-2.pdf
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722).



- Springer Science & Business Media. https://www.researchgate.net/publication/286059899_Instructional_design_The_ADDIE_approach
- Budiarta, I. W., Margi, I. K., & Sudarma, I. K. (2016). Pengembangan multimedia interaktif model ADDIE untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas x-1 semester genap di sman 1 sukasada, buleleng, bali. *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/view/3620>
- Daryono, I. A. (2019). Mengintip Rahasia di Balik Aksi-Aksi Intoleran. Retrieved from [news.detik.com: https://news.detik.com/kolom/d-4502667/mengintip-rahasia-di-balik-aksi-aksi-intoleran](https://news.detik.com/kolom/d-4502667/mengintip-rahasia-di-balik-aksi-aksi-intoleran)
- Dewi, D. A., Hidayat, N. A. S. N., Septian, R. N., Apriliani, S. L., & Purnamasari, Y. F. (2021). Peran Pembelajaran Pkn SD dalam Membentuk Karakter Moral Siswa untuk Mempersiapkan Masa Depan Bangsa. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5258-5265. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1621>
- Ningrum, E. S., & Sobri, A. Y. (2015). Implementasi kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 24(5), 416-423. <http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2015/05/volume-24-no.-564-71.pdf>
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210. <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/17315>
- Jihan, A. N. F., 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*, 7(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/17501>
- Kusnoto, Y. (2018). Internalisasi nilai-nilai pendidikan karakter pada satuan pendidikan. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 247-256. <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/sosial/article/view/675>
- Kusumawardhana, M. M. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Adobe Flash CS4 Profesional Berbentuk Game Pendidikan Ular Tangga Pintar untuk Mata Pelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan Kelas XI SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*. <https://eprints.uny.ac.id/17660/>
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. P. (2003). *Educational research: An introduction*. Longman Publishing. <http://digilib.stiem.ac.id:8080/xmlui/handle/123456789/260>
- Napsawati, N., & Yusdarina, Y. (2021). Application of Ludo Board Game in Increasing the Activeness of the Physics Study Group of Mts DDI Seppange Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 98-106. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i1.4074>
- Ristanti, A. R. (2020). Pengembangan Media Ludo Carpet Game Berbasis Budaya Pada Materi Keragaman untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN Tandang 03 Semarang. <http://lib.unnes.ac.id>
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan. Depok: Raja Grafindo. <https://fkip.unri.ac.id/wp-content/uploads/2019/06/Bahan-Presentasi-R-D-min.pdf>
- Saputro, B. (2017). MANAJEMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH & DEVELOPMENT) BAGI PENYUSUN TESIS DAN DISERTASI. [Google Scholar](https://scholar.google.com/citations?user=...)
- Sari, N. A., & Yuniastuti, Y. (2018). Penerapan pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(12), 1572-1582.



<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11796>

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
[Google Scholar](#)

Tikalisti, N., Widyaningsih, O., & Ulfa, M. (2020, December). Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Mata Pelajaran

PKn Materi Indahnya Keragaman di Negeriku. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 193-200).
<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/607>

