

Al-Azkiya: Jurnal Pendidikan MI/SD
ISSN: Print (2745-7656) Online (2527-8770)
Volume 10 Nomor 1 Tahun 2025
DOI: 10.32505/azkiya.v10i1.11018

Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara Pada Muatan
Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar

Submitted: 5 Maret 2025

Revised: 25 April 2025

Publish: 16 Juni 2025

Ghalda Nabila¹, Juhana Sakmal²
Universitas Negeri Jakarta^{1,2};
corresponding: ghaldanabila1105@gmail.com

Abstract

The Rumah Ludo Nusantara learning medium is going to be developed as part of this study with the intention of teaching Cultural Diversity to fourth-grade students in Social Studies. Experts in the fields of media, material, and language participated in the research, which was conducted using the research and development technique in conjunction with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Additionally, the research was conducted on students in grade IV at SDN Paseban 18. 4 students participated in one-on-one testing, 8 students participated in small group testing, and 18 students participated in field testing. Data were collected using a quantitative descriptive approach, with evaluation scores of 92.18% from media experts, 93.75% from material experts, and 96.87% from language experts. Trial results showed average scores of 96.25% (one-to-one), 93.75% (small group), and 91.27% (field test). These findings indicate that Rumah Ludo Nusantara is highly suitable for use as a Social Studies learning tool on Cultural Diversity in grade IV.

Keywords: Cultural Diversity, Learning Media, Ludo Media, Social Studies

Abstrak

Media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara akan dikembangkan sebagai bagian dari penelitian ini dengan tujuan mengajarkan Keberagaman Budaya kepada siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS. Para ahli di bidang media, materi, dan bahasa berpartisipasi dalam penelitian, yang dilakukan dengan menggunakan teknik penelitian dan pengembangan yang dipadukan dengan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Selain itu, penelitian dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Paseban 18. 4 siswa berpartisipasi dalam uji coba perorangan, 8 siswa berpartisipasi dalam uji coba kelompok kecil, dan 18 siswa berpartisipasi dalam uji coba

lapangan. Pengumpulan data dilakukan secara deskriptif kuantitatif, dengan hasil evaluasi 92,18% dari ahli media, 93,75% dari ahli materi, dan 96,87% dari ahli bahasa. Hasil uji coba menunjukkan skor rata-rata 96,25% pada uji coba satu-satu, 93,75% pada kelompok kecil, dan 91,27% pada uji lapangan. Temuan ini menunjukkan bahwa Rumah Ludo Nusantara mendapat kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas IV.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Ludo, IPS, Keberagaman Budaya

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berkualitas tinggi menghasilkan sumber daya manusia berkualitas tinggi. Sistem pendidikan yang baik akan melahirkan individu yang kompeten, kreatif, dan produktif, sehingga dapat meningkatkan daya saing suatu bangsa (Berlianti et al., 2024). Tujuan jangka panjang pendidikan harus memperhitungkan berbagai kesulitan yang akan dihadapi siswa di masa mendatang. Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, sistem pendidikan diharapkan dapat memaksimalkan potensi siswa. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan mutu hidup bangsa melalui pengembangan karakter, pengembangan keterampilan, dan pembentukan peradaban bangsa yang bermartabat (Rahmawati, 2019).

Salah satu tujuan pendidikan nasional adalah membangun karakter siswa agar memiliki akhlak yang baik. Sebagai seorang pendidik, banyak sekali cara membentuk watak dan karakter dan siswa, salah satunya adalah dengan cara membentuk siswa dengan sikap toleransi yang tinggi (Widiatmaka & Yusuf Hidayat, 2022). Pendidikan dapat digunakan secara sistematis guna meningkatkan kesadaran akan nilai toleransi dalam menyikapi keberagaman suku, budaya, dan agama di Indonesia. Dengan demikian, selain meningkatkan pengetahuan akademis, tujuan pendidikan di sekolah dasar yaitu untuk mengenalkan siswa pada keberagaman di lingkungan sekitar mereka, yang sebagian dicapai melalui kurikulum IPS (Anggraeni et al., 2022).

Di pendidikan sekolah dasar, Sejumlah permasalahan ilmu sosial, humaniora, ilmiah, dan kehidupan sosial dipadukan dalam mata kuliah IPS. Tujuan utamanya adalah untuk siswa dapat paham dan menyadari perannya sebagai bagian masyarakat dan lingkungan sekitarnya, bisa dalam aspek sosial maupun budaya, sehingga siswa dapat berkembang di sekolah dan masyarakat. Lingkungan sekitarnya memiliki peran khusus dalam membentuk kepribadian dan karakteristik mereka (Dian Apriliani et al., 2023).

Salah satu materi pembelajaran IPS yang dipelajari siswa adalah keragaman budaya di Indonesia. Keberagaman di Indonesia adalah anugerah dari Tuhan yang menjadi Salah satu aset berharga bangsa dan hanya dimiliki oleh segelintir negara di tingkat global. Keragaman tersebut dipengaruhi oleh faktor geografis yang beragam di antara kelompok masyarakat. Perbedaan akibat faktor geografis dapat terlihat, misalnya, dalam bahasa dan budaya masyarakat pesisir yang sangat berbeda dengan bahasa dan budaya masyarakat di daerah pegunungan. Perbedaan tersebut mencakup intonasi dan pilihan kata dalam komunikasi, desain rumah dan pakaian, pelaksanaan upacara adat, serta aspek lainnya (Peter & Simatupang, 2022). Melalui pembelajaran ini, guru membantu siswa memahami berbagai perbedaan atau keberagaman yang ada di Indonesia. Dengan pemahaman ini, siswa diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang harmonis dan menghindari konflik akibat perbedaan tersebut, serta menjaga persatuan dan kesatuan.

Mengingat fokus utama pendidikan IPS, diperlukan usaha untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna menghadapi dan menyelesaikan permasalahan sosial yang semakin kompleks di tengah kemajuan zaman (Nursyifa, 2019) . Sebelum siswa mengamalkan nilai-nilai toleransi, tentunya pendidik haruslah memperkenalkan terlebih dahulu mengenai nilai – nilai tersebut melalui materi keberagaman budaya pada pembelajaran IPS yang sangat relevan dengan sikap toleransi (Alfiana, 2024), namun, pada faktanya siswa masih mengalami kesulitan pada pemahaman mengenai materi

Keberagaman budaya pembelajaran IPS. Fakta tersebut terjadi pada SDN Paseban 18. Temuan dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan empat siswa menunjukkan bahwa kurangnya ketertarikan dengan pembelajaran IPS yang terkesan seperti membosankan dan tidak menyenangkan. Fakta tersebut juga diperkuat oleh data pretest siswa kelas IV SDN Paseban 18 mengenai materi keberagaman budaya di Indonesia dari mata pelajaran IPS, di bawah ini berikut adalah tabelnya.

Tabel 1. Pretest Siswa Kelas IV SDN Paseban 18

Jumlah Siswa		Persentase	
Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
3	15	17%	83%

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa jumlah siswa yang belum mencapai batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) melalui mata pelajaran IPS pada bagian materi keberagaman budaya melebihi 50%, mengingat KKM yang ditetapkan adalah 75. Dalam penilaian yang dilakukan sebelum ujian, terdapat enam belas siswa yang belum mencapai KKM, sedangkan yang telah mencapai norma KKM hanya dua siswa. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang keberagaman budaya, yang menurut statistik perlu ditingkatkan lagi. Dalam penilaian *pretest* banyak siswa tidak tuntas dalam mengerjakan soal tentang keberagaman budaya yang meliputi, pakaian adat, rumah adat, suku, kebudayaan, agama, rasa, dan cara menghargai perbedaan tersebut atau bersikap toleransi. Hal tersebut menandakan bahwa masih banyak yang belum memahami materi khususnya di SDN Paseban 18 materi keberagaman budaya yang ditandai dengan hasil nilai pretest tersebut. Penyebab siswa mengalami kesulitan belajar adapun rinciannya sebagai berikut: (1) metode yang diterapkan dalam pembelajaran masih cenderung tradisional, di mana guru lebih sering menggunakan ceramah dan sesi tanya jawab karena sudah terbiasa dan merasa nyaman dengan metode tersebut, (2) terdapat keterbatasan dalam penyediaan

sumber belajar, (3) guru jarang menerapkan model pembelajaran yang inovatif, (4) guru tidak memanfaatkan media pembelajaran lain dalam proses mengajar (Sintiya Safitri et al., 2024).

Berdasarkan pra penelitian pada 05 dan 23 September 2024, melewati proses observasi dan wawancara dengan siswa kelas IV, terdapat beberapa permasalahan di sekolah tersebut dalam pembelajaran terutama pada media pembelajaran. Permasalahan tersebut meliputi kurangnya variasi media pembelajaran IPS. Media Pembelajaran kurang beragam dan interaktif. Guru masih menggunakan media pembelajaran tradisional yang hanya menggunakan PPT dan gambar saja. Siswa kurang terlibat dalam penggunaan media pembelajaran tersebut. Siswa kurang tertarik dan antusias dalam pembelajaran IPS khususnya materi Keberagaman Budaya. Selain itu, media yang dibuat belum dapat menjelaskan konsep – konsep abstrak dalam IPS menjadi lebih sederhana.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berpotensi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta memberikan insentif untuk belajar, yang merupakan solusi terhadap masalah siswa yang tidak tertarik pada konten yang berkaitan dengan keberagaman budaya (Husna & Supriyadi, 2023). Memberikan peserta didik pengalaman belajar yang lebih nyata dan konkret, membantu guru dalam kegiatan mengajar, dan membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak merupakan peran penting media pembelajaran (Zulfa et al., 2023), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang tepat. Pemanfaatan media ini memiliki potensi tidak hanya untuk meningkatkan tingkat minat dan motivasi siswa, tetapi juga untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman ide-ide abstrak.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran IPS dan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman

budaya, maka digunakan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara yang dinilai efektif untuk meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, khususnya dalam memahami dan mengaplikasikan materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Ludo sendiri merupakan sebuah permainan papan yang berasal dari India sejak abad ke-6, dimainkan oleh empat pemain dan menggunakan dadu. Untuk memenangkan permainan, pemain diminta melempar dadu agar dapat menggerakkan pion mereka ke kotak hingga mencapai rumah (Rahmawati, 2019).

Merujuk pada hasil analisis berbagai permasalahan yang disoroti, peneliti ingin melakukan penelitian baru dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Konten Pembelajaran IPS tentang Keberagaman Budaya di Sekolah Dasar Kelas IV". Media ini akan meningkatkan kesadaran siswa kelas IV sekolah dasar tentang keberagaman budaya Indonesia, dengan tujuan untuk meningkatkan minat mereka dalam mempelajari keberagaman budaya di Indonesia.

2. KAJIAN LITERATUR

Media Pembelajaran

Proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media. Menurut Sardiman, kata "media" berasal dari bahasa Latin, khususnya kata "medium", yang dapat diterjemahkan sebagai "pembawa pesan" atau "perantara". Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai alat yang dapat digunakan guru untuk mengomunikasikan pengetahuan kepada siswanya, yang pada akhirnya menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efisien. Untuk lebih jelasnya, Arsyad menyatakan bahwa istilah "media" dalam konteks pendidikan umumnya dianggap merujuk pada instrumen grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk merekam, memproses, dan menampilkan informasi baik dalam format visual maupun verbal. (Milawati, 2021). Menurut Scramm, instrumen atau peralatan yang berfungsi sebagai sarana penyampaian pesan

yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran disebut media. Dalam hal ini, guru menggunakan media untuk menyampaikan materi kepada siswanya (Syarifuddin Utari E, 2022). Dalam konteks ini, media berperan penting sebagai perantara yang memfasilitasi proses komunikasi. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa informasi atau materi pembelajaran yang ingin disampaikan dapat diterima dengan jelas, tepat, dan efektif oleh penerima. Dengan demikian, media menjadi perantara dalam proses komunikasi, memastikan pesan yang ingin disampaikan sampai dengan baik kepada pihak yang dituju. Media pembelajaran, menurut Azhar Arsyad, adalah penggunaan media visual, fotografi, dan teknologi digital oleh pendidik, buku teks, dan lingkungan untuk mengkomunikasikan informasi baik secara lisan maupun visual (Marini et al., 2023). Sejalan dengan pendapat Azhar Arsyad, Gagne dan Brings menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik seperti buku, rekaman, video, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Alat-alat ini berperan dalam mendukung penyampaian materi secara efektif kepada siswa (Article, 2023).

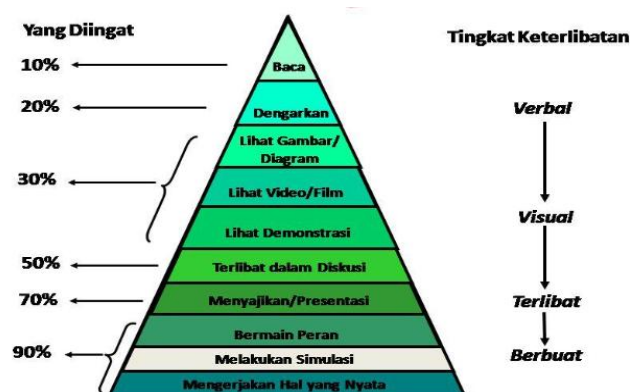
Setiap individu membutuhkan proses belajar untuk mengembangkan pengetahuan, bakat, dan minatnya, dengan dukungan orang lain dan media pembelajaran. Media berperan penting dalam meningkatkan minat, motivasi, dan antusiasme siswa, serta memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran dan kehidupan sehari-hari mereka (Dian Apriliani et al., 2023). Sejalan dengan pengertian tersebut, Menurut Benni, media pembelajaran berfungsi untuk: (1) mempermudah siswa dalam belajar serta memfasilitasi proses pengajaran bagi guru, (2) menyajikan pengalaman belajar yang lebih nyata, (3) meningkatkan minat dan fokus siswa, (4) melibatkan semua indera dalam proses belajar, dan (5) menghubungkan teori dengan kenyataan (Khoiriyah et al., 2021) .

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dalam proses pembelajaran sepanjang dapat memberikan

pengalaman belajar yang bermakna, mendorong partisipasi, dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dengan cara menyajikan materi secara bervariasi dan langsung melalui bentuk visual dan gambar yang disajikan oleh guru.

Tingkat pengalaman belajar yang berbeda yang diperoleh melalui penggunaan media dijelaskan oleh kerucut pengalaman Edgar Dale, yang dimulai dari yang paling abstrak di bagian atas hingga yang paling konkret di bagian bawah. Dale membagi pengalaman-pengalaman ini ke dalam sejumlah kategori, termasuk: (1) pengalaman langsung dan disengaja; (2) imitasi atau simulasi; (3) partisipasi dramatis; (4) demonstrasi; (5) kunjungan lapangan; (6) pameran; (7) film atau gambar bergerak; (8) rekaman radio dan gambar diam (audio-visual); 9) simbol visual; dan (10) simbol verbal. Dale menyoroti bahwa meskipun sederhana, klasifikasi ini memiliki makna yang dalam (Sari, 2019).

Kerucut pengalaman Edgar Dale menunjukkan bahwa pemahaman siswa meningkat melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan informasi lisan. Semakin konkret pengalaman belajar, semakin baik pemahaman dan daya ingat siswa, terutama jika mereka aktif terlibat dalam pembelajaran (Qodr, 2020).



Gamba 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Melibatkan siswa dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui media pembelajaran atau simulasi nyata. Teori Kerucut Pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale menyatakan bahwa daya ingat siswa dapat ditingkatkan hingga 90 persen melalui penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan simulasi dan partisipasi aktif (Wulandari et al., 2024). Melalui media ini, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna, sehingga pemahaman siswa terhadap materi, seperti keberagaman budaya, menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Kerucut pengalaman Edgar Dale juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang berpendapat bahwa siswa secara aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman. Dalam konteks media Ludo Nusantara, desain permainan ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga mereka dapat mengeksplorasi dan memahami keberagaman budaya secara langsung.

Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara

Permainan "Rumah Ludo Nusantara" berjumlah empat kelompok yang ditujukan untuk siswa kelas IV dalam pelajaran IPS mengenai topik keberagaman budaya. Permainan ini mengusung tema Nusantara, di mana setiap rumah Ludo akan ditempati dengan warna berbeda yang mewakili provinsi yang diperoleh pemain. Permainan dimulai dengan hompimpa untuk menentukan urutan giliran. Sesuai dengan lambang negara yaitu burung garuda yang mempunyai makna "Berbeda-beda tetapi Tetap Satu Jua" permainan rumah ludo ini juga mempunyai makna yang sama. Di mana terdapat beberapa warna yang akan menjadi rumah dari masing-masing pemain yang akan dipecah menjadi beberapa kelompok dan semua kelompok tersebut memiliki tujuan yang serupa, yaitu ingin mencapai kemenangan dan juga menambah pengetahuan dari permainan yang dilengkapi dengan materi pembelajaran IPS walaupun dengan menempuh strategi atau cara yang berbeda-beda.

Keberagaman budaya Indonesia dipilih sebagai materi dalam pembelajaran IPS karena media pembelajaran yang digunakan guru umumnya terbatas pada PPT dan gambar. Beberapa guru yang menggabungkan media permainan sebagai variasi dalam proses belajar. Padahal, permainan memiliki potensi besar dalam meningkatkan kecerdasan dan kreativitas siswa. Siswa dapat termotivasi untuk lebih siap mengikuti proses pembelajaran dengan bermain permainan, yang juga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi mereka (Puspita, 2023). Rasa gembira saat bermain membuat siswa merasa nyaman dan mendorong mereka untuk berinteraksi secara aktif. Ketika merasa nyaman, siswa dapat berpikir lebih kreatif dan cepat, menghasilkan ide-ide baru serta menemukan solusi dengan lebih efektif.

Selain mendukung proses pembelajaran IPS, penggunaan media Rumah Ludo Nusantara menawarkan pengalaman belajar yang lebih inovatif untuk siswa. Media ini tidak hanya memperkaya pengetahuan tentang Keberagaman budaya Indonesia, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Melalui permainan ini, siswa akan termotivasi untuk berkompetisi dengan semangat dan belajar bersikap sportif, karena mereka harus menaati aturan dan bersabar menunggu giliran. Selain itu, siswa akan memahami pentingnya tanggung jawab dalam kelompok, karena poin untuk tim hanya bisa diperoleh jika mereka berhasil menjawab pertanyaan dengan benar. Siswa juga diajak berpikir kritis saat menjawab pertanyaan yang terdapat di kartu dan melakukan wawancara ketika mendapatkan kartu khusus untuk wawancara.

Desain media Ludo Nusantara mengintegrasikan prinsip-prinsip konstruktivisme dan teori permainan dengan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan kolaboratif. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang memperkuat pemahaman mereka tentang keberagaman budaya.

Tantangan dalam media permainan ini adalah ketika siswa masuk ke dalam jebakan yang harus dilewati siswa ketika mendapatkan angka mata dadu 6 atau menukarkan 6 koin dari yang dipunya ketika berhasil menjawab pertanyaan. Siswa diminta untuk mampu membuat strategi bersama kelompoknya dengan menentukan strategi yang baik dan tepat untuk dapat mencapai garis finish lebih dulu dan dapat membeli rumah seharga 8 koin dari hasil menjawab pertanyaan, wawancara, dan menyimpulkan materi yang didapatkan.

Melalui permainan menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Media Ludo Nusantara dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, di mana siswa dapat belajar tentang keberagaman budaya Indonesia sambil bermain, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Menurut Nursid, pendidikan IPS menyederhanakan berbagai ilmu sosial, ideologi negara, dan masalah sosial. Pendekatan ilmiah dan psikologis telah diambil dalam penyusunan konten untuk mencapai tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah (Isnaeni & Ningsih, 2021). Menurut Hamid Hasan, pembelajaran IPS sebaiknya dirancang dengan memperhatikan tujuan serta inti dari pendidikan IPS. Peserta didik diharapkan mampu dipersiapkan, dibimbing, dan dikembangkan oleh guru agar mampu memperoleh pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk kehidupan sosial (Puspita, 2023). Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara yang demokratis dan tanggap menghadapi dinamika masyarakat global yang terus berubah. Selain itu, siswa tidak hanya mempelajari satu bidang ilmu sosial, tetapi juga berbagai disiplin lain, seperti ekonomi, antropologi, sosiologi,

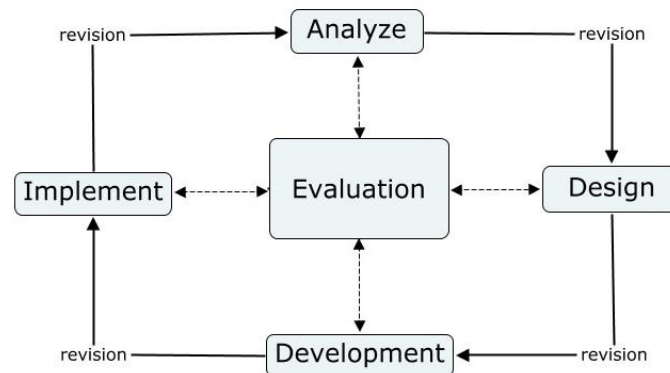
sejarah, geografi, dan lainnya. Berbagai disiplin tersebut diintegrasikan menjadi suatu kesatuan ilmu yang diajarkan dalam ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Untuk membantu siswa mengenali diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar, baik dalam hal karakteristik sosial, budaya, fisik, maupun alam, tujuan utama pendidikan IPS di tingkat sekolah dasar adalah membantu siswa mengenali diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar. Pertumbuhan aktif sangat dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka tumbuh dan berkembang, yang memegang peranan penting. Dengan demikian, pendidikan IPS sangat penting karena berpotensi memperluas pemahaman siswa tentang berbagai masalah sosial dan budaya, sehingga memungkinkan mereka untuk berkembang secara maksimal baik di kelas maupun di Masyarakat (Nabila¹ et al., 2024). Menurut Lif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri (Khoiriyah et al., 2021), mata pelajaran IPS bertujuan untuk memberikan siswa beberapa keterampilan penting, antara lain: 1) Peserta didik diharapkan mampu memahami gagasan yang berkaitan dengan kehidupan seluruh anggota masyarakat dan lingkungan di sekitarnya. 2) Memiliki kemampuan mendasar dalam berbagai bidang seperti berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, keterampilan bertanya, pemecahan masalah, dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. 3) Peserta didik diharapkan mampu menyadari pentingnya cita-cita sosial dan kemanusiaan serta berkomitmen terhadap cita-cita tersebut. 4) Peserta didik dituntut memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, dan bersaing dalam masyarakat yang beragam di semua tingkatan, baik tingkat lokal, nasional, maupun internasional.

3. METODE PENELITIAN

Studi ini menerapkan metode Research and Development (R&D), yang dikenal sebagai pendekatan penelitian dan pengembangan. Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2016), Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan

suatu produk dan mengevaluasi efektivitasnya. Setiap produk yang dikembangkan memerlukan penelitian agar sesuai dengan kebutuhan dan bermanfaat bagi penggunanya. Berikut adalah bagan model pengembangan ADDIE. (Soesilo & Munthe, 2020)



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE

- A. **Analysis:** Melakukan analisis merupakan tahap awal dalam proses ini, yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Selama tahap proses penelitian ini, peneliti melakukan tiga jenis analisis yang berbeda: analisis kebutuhan (yang dilakukan dengan memberikan tes awal), analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa. Hasil dari ketiga analisis ini menjadi dasar dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran dalam bentuk permainan.
- B. **Design:** Pada tahap ini, dirancang tujuan pembelajaran, alur, indikator, serta kesesuaian media pembelajaran berbasis permainan. Media tersebut akan memuat materi IPS kelas 4 Fase B semester 2 dengan topik keberagaman budaya Indonesia. Setelah merancang capaian pembelajaran, peneliti mulai mendesain media pembelajaran berbentuk permainan Rumah Ludo Nusantara, termasuk unsur-unsur yang dibutuhkan. Tahap ini juga mencakup penyusunan kuesioner untuk menilai media, meliputi aspek kelayakan, bahasa, dan kecocokan materi. Selain itu, ditetapkan komponen seperti gambar, warna, font, material, dan elemen lain yang mendukung pengembangan media.

- C. **Development:** Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Praproduksi, produksi, dan pascaproduksi adalah tiga tahap utama yang membentuk proses pengembangan. Media yang akan diproduksi, yaitu Rumah Ludo Nusantara, mencakup papan permainan Rumah Ludo Nusantara, bidak, dadu, koin, miniatur rumah, buku panduan untuk guru, kartu materi, kartu pertanyaan, kartu wawancara, kartu studi kasus, serta kemasannya. Pada tahap ini dilakukan juga uji validasi untuk mengevaluasi kelayakan media, dilakukan penilaian oleh tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
- D. **Implementation:** Tahap implementasi dalam model ADDIE melibatkan uji coba media Rumah Ludo Nusantara oleh siswa kelas IV SDN Paseban 18 melalui tiga tahap: one-to-one, small group, dan field test. Uji coba ini bertujuan menilai kelayakan dan efektivitas media sebagai alat pembelajaran alternatif untuk materi keberagaman budaya Indonesia dalam IPS.
- E. **Evaluation:** Model pengembangan ADDIE diakhiri dengan tahap evaluasi. Dalam pengembangan ini, evaluasi yang diterapkan berupa evaluasi formatif yang menggunakan angket. Evaluasi formatif dilakukan melalui tinjauan ahli, yang melibatkan tiga pakar: ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Selain itu, evaluasi ini juga mencakup tahap one-to-one, small group, dan field test serta penilaian aspek kognitif (posttest), aspek afektif dan psikomotorik. Evaluasi ini telah dilakukan pada tahap development dan implementation kecuali penilaian 3 aspek tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pretest dan Posttest

Peneliti melakukan pretest dan posttest kepada 18 siswa SDN Paseban 18 untuk mengetahui bagaimana peningkatan pemahaman mereka sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara. Untuk memperkuat klaim efektivitas, dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan uji t berpasangan. Hasil dari pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media Ludo Nusantara.

Tabel 2. Hasil Perhitungan N – Gain Score

Hasil Pretest	Hasil Posttest	N-Gain Score
Rata – Rata Nilai		
47,77	78,88	62,14%

Hasil menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 47,77 pada pretest ke 78,88 pada posttest. Dengan skor N-Gain sebesar 62,14%, ini mengindikasikan efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berdasarkan perhitungan N-Gain Score, maka media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan menggunakan uji t berpasangan, diperoleh nilai $p < 0,05$, yang menunjukkan bahwa perbedaan antara pretest dan posttest adalah signifikan secara statistik. Ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Berikut kategori kelayakan perhitungan N-Gain Score:

Tabel 3. Kategori Kelayakan

Presentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif

40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

B. *Expert Review (Uji Validasi)*

Rekapitulasi data berikut merupakan hasil uji coba yang telah dilakukan oleh pakar terhadap bahan dan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara untuk konten IPS materi Keberagaman Budaya di kelas IV Sekolah Dasar :

Tabel 4. Hasil Rekapitulasi Uji Validasi

Ahli	Persentase	Kategori Kelayakan
Ahli Media	92,18%	Sangat Baik
Ahli Materi	93,75%	Sangat Baik
Ahli Bahasa	96,87%	Sangat Baik

Media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara untuk mata pelajaran IPS pada materi keberagaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar memperoleh kategori kelayakan sangat baik dari semua ahli, berdasarkan hasil rekapitulasi para ahli. Kelayakan media memperoleh 92,18%, kelayakan materi memperoleh 93,75%, dan kelayakan bahasa memperoleh 96,87%.

C. Hasil Uji Coba *One to One*

Sebanyak empat orang siswa kelas IV SDN Paseban 18 digunakan untuk menguji coba produk yang telah dikembangkan hingga saat ini. Setelah melakukan uji coba, siswa diminta untuk mengisi lembar angket. Berikut adalah hasil pengolahan data dari angket pada tahap uji coba one-to-one.

Tabel 5. Hasil Uji Coba *One-to-One*

No	Aspek	Persentase
1.	Kelayakan Media	$\frac{48}{48} \times 100\% = 100\%$

2.	Kebahasaan	$\frac{46}{48} \times 100\% = 95,83\%$
3.	Penggunaan Media	$\frac{60}{60} \times 100\% = 93,75\%$
Jumlah		$\frac{154}{160} \times 100\% = 96,25\%$
Kategori Kelayakan		Sangat Baik

Dari 10 pertanyaan yang diajukan selama uji coba kepada empat pengguna, diperoleh nilai rata-rata sebesar 96,25%. Jelaslah dari sini bahwa media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara dinilai memiliki kualitas yang sangat tinggi dari sudut pandang target audiens.

D. Hasil Uji Coba *Small Group*

Sebanyak delapan orang siswa dari kelas IV SDN Paseban 18 digunakan untuk menguji coba produk yang telah dikembangkan pada tahap ini. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengerjakan kuis. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan pada angket pada tahap uji coba *Small group*, berikut ini adalah hasilnya.

Tabel 6. Hasil Uji Coba *Small Group*

No	Aspek	Persentase
1.	Kelayakan Media	$\frac{90}{96} \times 100\% = 93,75\%$
2.	Kebahasaan	$\frac{89}{96} \times 100\% = 92,70\%$
3.	Penggunaan Media	$\frac{121}{128} \times 100\% = 94,53\%$
Jumlah		$\frac{300}{320} \times 100\% = 93,75\%$
Kategori Kelayakan		Sangat Baik

Dari 10 pertanyaan yang diajukan selama uji coba kepada delapan pengguna, diperoleh nilai rata-rata sebesar 93,75%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara dinilai **sangat baik** dari

perspektif pengguna.

E. Hasil Uji Coba *Field Test*

Sebanyak 18 anak dari kelas IV SDN Paseban 18 digunakan untuk menguji produk yang telah dihasilkan pada tahap ini. Setelah percobaan, siswa diminta untuk mengisi angket. Pada tahap uji coba field test, berikut adalah hasil pengolahan data yang telah dilakukan terhadap angket.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Field Test

No	Aspek	Persentase
1.	Kelayakan Media	$\frac{203}{216} \times 100\% = 93,98\%$
2.	Kebahasaan	$\frac{199}{216} \times 100\% = 92,12\%$
3.	Penggunaan Media	$\frac{260}{288} \times 100\% = 90,27\%$
Jumlah		$\frac{662}{720} \times 100\% = 91,27\%$
Kategori Kelayakan		Sangat Baik

Dari 10 pertanyaan yang diajukan selama uji coba kepada delapan belas pengguna, Diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,27%. Berdasarkan sudut pandang pengguna, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara dinilai memiliki kualitas yang sangat tinggi.

5. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berjudul "Rumah Ludo Nusantara" yang ditujukan untuk materi keberagaman budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, memudahkan pemahaman siswa, serta meningkatkan motivasi belajar. Media Rumah Ludo Nusantara memberikan kontribusi inovatif dalam pembelajaran IPS dengan menggabungkan elemen permainan yang interaktif dan edukatif. Media ini dikembangkan menggunakan model ADDIE dan dilakukan

di SDN Paseban 18.

Media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara dinyatakan layak oleh 3 ahli untuk Muatan pembelajaran IPS mengenai Keberagaman Budaya untuk kelas IV Sekolah Dasar. Hasil validasi menunjukkan skor sangat baik untuk ahli media (92,18%), ahli materi (93,75%), dan ahli bahasa (96,87%).

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara tidak hanya sangat layak digunakan, tetapi juga sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi yang berkaitan dengan keragaman budaya yang ada di Indonesia. Media ini mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa sesuai dengan teori perkembangan yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Media ini tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan di bidang tersebut. Dengan demikian, media ini berpotensi menjadi pilihan yang efisien untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPS yang diterima siswa di kelas IV sekolah dasar.

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas media, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Misalnya, penelitian ini dilakukan di satu sekolah dengan jumlah sampel yang terbatas. Peneliti berikutnya disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut di berbagai konteks dan dengan jumlah sampel yang lebih besar untuk menguji generalisasi hasil.

6. SARAN

Terdapat sejumlah kendala yang peneliti hadapi saat mengerjakan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara untuk materi pembelajaran IPS tentang Keberagaman Budaya di kelas IV Sekolah Dasar. Kendala tersebut menyebabkan peneliti kesulitan untuk mencapai kesempurnaan dalam hasil pengembangan. Revisi terus dilakukan untuk memperbaiki dan mengurangi kekurangan dalam

buku saku tersebut, serta untuk menangani hal-hal yang tidak bisa diselesaikan sendiri oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran kepada:

1. Saran bagi siswa, dalam pengembangan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara adalah memanfaatkan media ini untuk mempermudah pemahaman terhadap materi keberagaman budaya di Indonesia.
2. Saran bagi guru, diharapkan terus berinovasi dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga media Rumah Ludo Nusantara dapat menjadi sarana yang efektif untuk membantu penyampaian materi tentang keberagaman budaya di Indonesia.
3. Saran bagi sekolah, diharapkan memberikan dukungan dalam pengembangan media pembelajaran Rumah Ludo Nusantara sebagai upaya untuk menciptakan media yang lebih kreatif, inovatif, dan menyenangkan guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.
4. Saran bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memberikan inspirasi dan menjadi referensi bagi peneliti berikutnya untuk melakukan riset dan pengembangan guna menciptakan produk atau media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfriana, D. (2024). *International Journal of Education, Social Studies and Conseling (IJEDUCA) Vol.2, No.1, 2024. 2(1), 1–8.*
- Anggraeni, M., Alya Febriyani, S., Wahyuningsih, Y., & Rustini, T. (2022). Pengembangan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar Pada Keberagaman Di Indonesia. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 7(1), 16–24.* <https://doi.org/10.22437/gentala.v7i1.15694>
- Article, H. (2023). *PALEMBANG Article history : 4(3), 1676–1682.*
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 1, 2024 | 1861. 7, 1861–1864.*
- Dian Apriliani, I. G. A., Husniati, H., & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Keanekaragaman Budaya Sasambo Pada Muatan Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(3), 1522–1533.* <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1525>
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran

- Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Isnaeni, Y., & Ningsih, T. (2021). Pembentukan Karakter Peduli Sosial Melalui Pembelajaran IPS. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(3), 662–672. <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2255>
- Khoiriyah, E. L., Muliyasari, A., & Imtihanudin, D. (2021). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 5 Nomor 6 November 2021 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI KINEMASTER DI ERA PASCA NEW NORMAL PADA MATERI GREETING EXSPRESSION DI SMPN 3 . 5*(November), 1773–1780.
- Marini, O. A., Azzahra, A., Utami, D. P., Nabila, G., Kamila, N., & Prasetyo, R. D. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH LUDO NUSANTARA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 75–98.
- Nabila¹, G., Hanim², W., & Hasanah³, U. (2024). *Media Ludo Kebhinekaan Pada Pembelajaran IPS Keberagaman Budaya (Studi Analisis Kebutuhan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar)*. 9, 35–52. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i1.8308>
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>
- Peter, R., & Simatupang, M. S. (2022). Keberagaman Bahasa Dan Budaya Sebagai Kekayaan Bangsa Indonesia. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 9(1), 96–105. <https://doi.org/10.33541/dia.v9i1.4028>
- Puspita, Y. P. (2023). Implementasi Ice Breaking untuk Menciptakan Kesiapan Belajar dan Pembelajaran yang Menyenangkan pada Anak Usia Dini. *Journal on Education*, 5(4), 11846–11854. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.1257>
- Qodr, T. S. (2020). Media Pembelajaran Game Geograpiea untuk Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Journal of Curriculum Indonesia*, 3(2), 45. <https://doi.org/10.46680/jci.v3i2.29>
- Rahmawati, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran LUDO pintar Indonesia pada muatan IPS materi rumah adat kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang*. 198.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman dalam Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Sintiya Safitri, I., Noviyanti, S., Chan, F., Malika Nurluthvia, K., & Patoman Simatupang, A. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 77–81. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.331>

- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Widiatmaka, P., & Yusuf Hidayat, M. (2022). *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Pendidikan multikultural dan pembangunan karakter toleransi oleh*. 09(02), 119–133.
- WULANDARI, O., NATASYA, R. D., MASITHOH, A. D., & FUAD, A. Z. (2024). Pengaruh Non-Linieritas Guru Terhadap Kompetensi Belajar Siswa Di Ma Safinda Surabaya. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 296–306. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2923>
- Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sd Kelas V. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509–514.