

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO KEKAR DALAM  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA KELAS IV SDN  
TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

**INEZ EKA SEVTIENY**

NPM: 19.1.01.10.0153

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENGETAHUAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2023**

Skripsi oleh:

**INEZ EKA SEVTIENY**

NPM: 19.1.01.10.0153

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO KEKAR DALAM  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA KELAS IV SDN  
TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 13 Juli 2023

**Pembimbing I**



**Frans Aditia Wiguna, M.Pd.**  
NIDN. 0719048206

**Pembimbing II**



**Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.**  
NIDN. 0710128902

Skripsi oleh:

**INEZ EKA SEVTIENY**

NPM: 19.1.01.10.0153

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO KEKAR DALAM  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA KELAS IV SDN  
TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI**

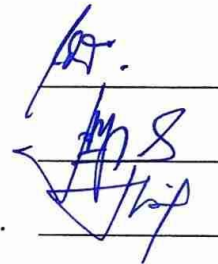
Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 28 Juli 2023

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
3. Penguji II : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.



**Mengetahui,  
Dekan FKIP**



**Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd**  
NIP. 19680906 1994 03 2001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Inez Eka Sevtieny  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Tulungagung/ 08 September 2000  
NPM : 19.1.01.10.0153  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 13 Juli 2023

Yang menyatakan



**INEZ EKA SEVTIENY**  
**NPM 19.1.01.10.0153**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Berusahalah menjadi orang baik karena tidak tahu perbuatan baik mana yang akan menyelamatkanmu di kemudian hari, selalu bersyukur, dan selalu melibatkan Allah dalam segala hal”

“Hai orang-orang yang beriman, mintalah pertolongan kepada Allah dengan sabar dan salat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

(Q.S Al-Baqarah: 153)

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.

(Q.S Ar-Rad: 11)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

Persembahan:

Alhamdulillah karya ini merupakan bentuk rasa syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat, karunia, hidayah, serta pertolongan yang tiada hentinya hingga saat ini. Kupersembahkan karya ini untuk seluruh keluargaku tercinta terutama kepada kedua orang tua saya. Orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat saya hingga bisa sampai dititik ini. Orang tua yang tidak ada hentinya dalam memberikan kasih dan sayang mereka dengan penuh cinta, selalu memberikan dukungan, selalu mendoakan yang terbaik untuk anak-anak mereka serta memberikan motivasi dalam segala hal.

## Abstrak

**Inez Eka Sevtieny**, Pengembangan Media Pembelajaran Ludo KEKAR dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri.

Kata kunci: pengembangan media, media pembelajaran, ludo, pendidikan Pancasila

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil observasi peneliti yang dilakukan di SDN Tiron 4 menunjukkan bahwa kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Pada saat pembelajaran pendidik menggunakan media papan tulis dan media gambar yang ada pada buku pegangan peserta didik sehingga menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang aktif dalam pembelajaran serta ada beberapa peserta didik yang tidak memperhatikan apa yang dijelaskan oleh pendidik. Hal tersebut berdampak pada minat belajar peserta didik menjadi rendah dan hasil belajar dalam menguasai materi kurang optimal. Berdasarkan masalah tersebut dapat diuraikan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran (1) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri. (2) untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri. (3) untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *R&D* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*).

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran Ludo KEKAR valid digunakan dengan memperoleh nilai presentase dari ahli media sebesar 84% dan ahli materi sebesar 90%. (2) media pembelajaran Ludo KEKAR praktis digunakan dengan memperoleh nilai kepraktisan dari respon pendidik sebesar 90%, uji coba terbatas respon peserta didik mendapatkan nilai sebesar 85% sedangkan uji luas peserta didik memperoleh nilai sebesar 88%. (3) media pembelajaran Ludo KEKAR efektif digunakan dengan memperoleh hasil uji coba terbatas sebesar 87,5% dan uji coba luas memperoleh nilai sebesar 85%. Jadi, media Ludo KEKAR dikatakan efektif digunakan karena 86,25% peserta didik sudah mendapatkan nilai  $\geq 75$  di atas nilai KKM. Simpulan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran Ludo KEKAR memperoleh nilai sangat baik sehingga dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya. Tidak lupa pula shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Rasulullah Saw. yang telah membawa manusia dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang, sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO KEKAR DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA KELAS IV SDN TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI”** ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Kepala Prodi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar.
4. Frans Aditia Wiguna, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan masukan dalam pelaksanaan skripsi.
5. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan masukan dalam pelaksanaan skripsi.
6. Para dosen PGSD yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasannya kepada penulis selama perkuliahan.
7. Kasmin Wibisono, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Mariatik, S. Pd. Selaku wali kelas IV SDN Tiron 4 yang telah memberikan izin dan membantu kelancaran penelitian.
9. Seluruh peserta didik kelas IV yang telah membantu dalam penelitian

10. Kedua orang tua, Ayah Eko Yuwono dan Ibu Sri Anita Wati orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat peneliti. Terimakasih telah mendoakan, mendukung, dan selalu memotivasi dalam semua hal serta adik peneliti Azka Rafif Anugrah yang menjadi penyemangat untuk peneliti.
11. Terimakasih kepada teman-teman yang telah membantu, memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Penulis harap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Kediri, 13 Juli 2023

**INEZ EKA SEVTIENY**  
**NPM : 19.1.01.10.0153**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Pengembangan .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Teori .....	11
1. Media Pembelajaran .....	11
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	12
3. Media Pembelajaran Ludo.....	14
4. Kelebihan Media Pembelajaran Ludo .....	15
5. Kekurangan Media Pembelajaran Ludo .....	16
6. Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	17
7. Materi Pendidikan Pancasila dengan Media Ludo .....	18

8. Pedoman Media Pembelajaran Ludo KEKAR .....	25
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	27
C. Kerangka Berpikir .....	31
BAB III .....	33
METODE PENGEMBANGAN .....	33
A. Model Pengembangan .....	33
B. Prosedur Pengembangan .....	34
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	34
2. <i>Design</i> (Desain/Perancangan) .....	36
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	37
4. <i>Implementation</i> (Penerapan).....	40
5. <i>Evaluation</i> (Penilaian).....	41
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	41
D. Uji Coba Modul/Produk.....	42
1. Desain Uji coba .....	42
2. Subjek Uji Coba .....	43
E. Validasi Model / Produk .....	43
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
1. Pengembangan Instrumen .....	44
2. Validasi Instrumen .....	45
G. Teknik Analisis Data.....	49
1. Analisis Data Hasil Validasi.....	49
2. Analisis Data Hasil Kepraktisan.....	51
3. Analisis Data Hasil Keefektifan .....	52
H. Norma Pengujian.....	53
BAB IV .....	55
DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN .....	55
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	55
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	55
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	56
3. Desain Awal ( <i>draft</i> ) Model .....	57
B. Pengujian Model .....	58
1. Uji Validasi.....	58
2. Uji Kepraktisan.....	62

3. Uji Keefektifan .....	68
C. Validasi Model .....	72
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	72
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	72
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	78
1. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media .....	78
2. Spesifikasi Media .....	80
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media.....	81
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi .....	82
BAB V.....	84
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	84
A. Simpulan .....	84
B. Implikasi.....	85
C. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA .....	88
LAMPIRAN.....	91

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	18
Tabel 2. 2 Kajian Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	46
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	46
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Kepraktisan Respon Pendidik.....	47
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik .....	48
Tabel 3. 5 Kategori Penilaian oleh Validator.....	50
Tabel 3. 6 Kriteria Penilaian Validitas .....	50
Tabel 3. 7 Kriteria Penilaian Respon Peserta Didik.....	51
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan .....	52
Tabel 3. 9 Kriteria Keefektifan .....	53
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Validasi Ahli Media .....	59
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi .....	61
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Presentase Kevalidan .....	62
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Respon Pendidik .....	63
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik dalam Uji Coba Terbatas .....	64
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Respon Pendidik .....	66
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik dalam Uji Coba Luas .....	67
Tabel 4. 8 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Terbatas.....	69
Tabel 4. 9 Data Hasil Evaluasi Uji Coba Luas .....	70
Tabel 4. 10 Desain Akhir Media Setelah Dilakukan Revisi .....	77

## DAFTAR GAMBAR

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir .....	32
Bagan 2. 2 Kerangka Berpikir.....	32
Bagan 2. 3 Kerangka Berpikir.....	32
Bagan 3. 1 Bagan Pengembangan Model ADDIE .....	34
Gambar 3. 1 Desain Stiker di Microsoft Word .....	37
Gambar 3. 2 Desain Stiker Yang Sudah Jadi .....	37
Gambar 3. 3 Media Bagian Atas .....	38
Gambar 3. 4 Media Bagian Bawah .....	38
Gambar 3. 5 Media Tampak Sisi .....	38
Gambar 3. 6 Media Tampak Sisi Lain 2 .....	38
Gambar 3. 7 Pion Kayu.....	38
Gambar 3. 8 Kartu Pertanyaan .....	39
Gambar 3. 9 Kartu Pengetahuan .....	39
Gambar 3. 10 Dadu Kayu.....	39
Gambar 3. 11 Lembar Pedoman Media Pelajaran Ludo KEKAR .....	40
Gambar 4. 1 Desain Stiker di Microsoft Word .....	58
Gambar 4. 2 Desain Stiker Yang Sudah Jadi .....	58
Gambar 4. 12 Lembar Pedoman Media Pelajaran Sebelum Revisi .....	77
Gambar 4. 13 Lembar Pedoman Media Pelajaran Sesudah Revisi.....	77
Gambar 4. 14 Kartu Pengetahuan dan Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi .....	78
Gambar 4. 15 Kartu Pengetahuan dan Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi .....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul .....	91
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian di SD .....	94
Lampiran 4 Lembar Berita Acara .....	95
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran .....	99
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	123
Lampiran 7 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	126
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Pendidik.....	129
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Peserta Didik .....	132
Lampiran 10 Lembar Hasil Tes Evaluasi.....	134
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian.....	140
Lampiran 12 Lembar Hasil Cek Plagiasi .....	141

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu wadah untuk mencari ilmu pengetahuan. Pendidikan sangatlah penting untuk kemajuan bangsa serta untuk kehidupan manusia karena pendidikan merupakan suatu kebutuhan dasar untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia sebagai bekal hidup di kehidupan sekarang maupun kehidupan yang akan datang. Mengacu pada Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS Bab II Pasal 3 menyebutkan bahwa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan pendidikan dari tahun ke tahun harus lebih baik sehingga banyak upaya yang dilakukan dalam mengembangkan dan memperbaiki kualitas pendidikan supaya lebih berkualitas. Kualitas pembelajaran memiliki peranan dalam mewujudkan pendidikan nasional untuk menciptakan pembelajaran yang optimal. Pembelajaran yang optimal dan berkualitas dapat diperoleh dari terbentuknya proses pembelajaran yang interaktif, efektif, dan komunikatif. Dengan begitu pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu diperlukan inovasi pembelajaran agar

para peserta didik dapat memiliki minat belajar yang tinggi dan selalu antusias dalam menyambut pembelajaran di kelas.

Pada dunia pendidikan pendidik memiliki peranan penting untuk pembangunan nasional serta melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Menurut Akbar dalam Santu, (2017:2) menyatakan bahwa pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efektif dapat tercapai apabila pendidik mampu memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kurikulum. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat lebih kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik dan dapat mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri, diketahui bahwa ada beberapa permasalahan yang ditemukan. Permasalahan yang ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada materi keragaman budaya adalah terbatasnya media pembelajaran yang digunakan pendidik dikarenakan kurangnya media yang ada di sekolah dan adanya keterbatasan biaya untuk pembuatan media. Pendidik hanya menggunakan media papan tulis dan menunjukkan gambar pada buku pengangan peserta didik sehingga pendidik kurang menggunakan variasi media dalam pembelajarannya. Saat pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik tidak memperhatikan terhadap apa yang dijelaskan oleh pendidik. Hal tersebut berdampak pada minat belajar peserta didik menjadi rendah dan hasil belajar dalam menguasai materi kurang optimal. Rendahnya penguasaan materi menjadikan peserta didik menjadi



pasif saat pelajaran berlangsung dibuktikan dengan perolehan nilai peserta didik yang cenderung masih minim. Dari 33 peserta didik di kelas IV SDN Tiron 4 didapatkan 65% yang belum mendapatkan nilai  $\geq 75$  (KKM) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman suku bangsa, sosial, budaya di lingkungan sekitar. Maka, dapat disimpulkan bahwa pemahaman materi pada peserta didik kelas IV masih rendah.

Menurut Kurniawan dan Widiastuti (2021:1) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Suryani, dkk. (2019:2) bahwa segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik merupakan pengertian dari media. Munisah (2020:21-23) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam merangsang pemikirannya, sehingga media pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik tentang materi yang ingin dipelajari. Ada banyak jenis media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan oleh pendidik salah satunya adalah media pembelajaran berbasis permainan atau game.

Pada media pembelajaran permainan bukan hanya aktivitas fisik saja yang berperan akan tetapi juga melibatkan kognitif peserta didik dan dapat menjadikan pembelajaran lebih aktif. Menurut Sadiman (2014:79) permainan sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan, yakni dalam permainan memiliki unsur kompetisi sehingga menjadikan permainan

sangat menyenangkan, menghibur dan menarik untuk dilakukan, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, menimbulkan umpan balik langsung sehingga proses pembelajaran dapat lebih membuahkan hasil. Media permainan yang dapat digunakan salah satunya adalah permainan ludo.

Menurut Napsawati dan Yusdarina (2021:99) ludo merupakan media permainan yang dapat dimainkan secara kelompok dengan bentuk seperti papan catur. Mulyani (2013:124) menyatakan bahwa permainan ludo terdiri dari selembar kertas bergambar kotak-kotak sebanyak 4 buah dan 72 kotak kecil. Sedangkan Kristiani (2015:101) menyatakan bahwa ludo merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain yang masing-masing pemain menggunakan bidak warna berbeda dengan tujuan mencapai finish.

Media yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran Ludo KEKAR pada pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Suku, Bangsa, Sosial Budaya di Lingkungan Sekitar untuk kelas IV SD. Media ini terdiri dari papan ludo, dadu, pion dan kartu-kartu. Pada papan pion terdapat kotak gambar bom yang berisi hukuman, kotak gambar tanda tanya berisi pertanyaan, kotak putih berisi pengetahuan. Dengan adanya media pembelajaran Ludo KEKAR diharapkan dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dan dapat memunculkan minat belajar peserta didik sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas serta solusi yang ditemukan, peneliti berinisiatif mengangkat sebuah penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO KEKAR**

## **DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA KELAS IV SDN TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI”**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

Dalam pembelajaran media pembelajaran merupakan salah satu sarana terpenting yang dapat digunakan dalam menentukan keberhasilan proses kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran pendidik dapat menarik perhatian peserta didik, agar peserta didik tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat mengaktifkan pembelajaran dengan membantu dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga mudah dan cepat ditangkap oleh peserta didik maka, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran yang kondusif. Dari permasalahan di atas maka peneliti dapat menentukan identifikasi permasalahan, “Bagaimana model media pembelajaran Ludo KEKAR pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ?”

Tugas pendidik bukan hanya menyampaikan informasi saja melainkan pendidik juga harus memiliki kemampuan sebagai fasilitator agar peserta didik dapat lebih memahami materi pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi lebih optimal dan bermakna. Dengan begitu dibutuhkan media pembelajaran yang berguna untuk membantu

mengoptimalkan proses pembelajaran. Akan tetapi masih terdapat beberapa pendidik yang belum mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran sehingga pembelajaran terasa monoton. Hal tersebut membuat peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat abstrak. Dari permasalahan tersebut peneliti menemukan identifikasi permasalahan pada, “Bagaimana kreativitas pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran?”

Pada saat melakukan proses pembelajaran pendidik masih belum dapat menciptakan suasana pembelajaran yang berkesan serta menarik peserta didik untuk ikut dalam pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak aktif dalam pembelajaran, asik berbicara sendiri dengan teman dan tidak memperhatikan penjelasan pendidik karena kurang maksimalnya pendidik dalam menggunakan media pembelajaran, pendidik masih terpacu pada buku peserta didik dan biasanya pendidik hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga peserta didik masih kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran. Maka dari permasalahan tersebut peneliti mengidentifikasi permasalahannya, “Bagaimana pengaruh media pembelajaran Ludo KEKAR terhadap penyampaian materi?”

Pada saat ini pendidik masih jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan sarana dan prasarana yang terbatas serta terbatasnya waktu pendidik dalam pembuatan media pembelajaran. Sebenarnya banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dari barang disekitar. Namun, pendidik belum dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Dari permasalahan tersebut maka peneliti

mengidentifikasi permasalahannya yaitu “Bagaimana pengembangan media pembelajaran Ludo KEKAR sebagai sarana dalam penyampaian materi pembelajaran?”

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, maka diperlukan adanya pembatasan masalah pada pengembangan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pembatasan masalah tersebut yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berupa permainan.
2. Pengembangan media pembelajaran digunakan pada kelas IV.
3. Pengembangan media pembelajaran Ludo KEKAR berupa media visual.
4. Pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang difokuskan fungsinya sebagai sarana dalam proses pembelajaran materi keberagaman suku, bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah diatas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan pembelajaran pengembangan media pembelajaran Ludo KEKAR ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Ludo KEKAR dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menambah ilmu pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ludo pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat lebih hidup dan bermakna.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengembangan media yang sudah ada dan dapat dijadikan sumber belajar yang efektif sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Manfaat penelitian ini untuk peserta didik yaitu dapat membantu dalam memahami dan menemukan konsep pembelajaran yang lebih bermakna dengan meningkatkan minat, keaktifan dan pengetahuan peserta didik sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih baik.

b. Bagi pendidik

Manfaat penelitian bagi pendidik yaitu penelitian ini dapat menambah informasi tentang pengembangan media pembelajaran serta dapat menjadi bahan kajian dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

c. Bagi sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah yaitu diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk pengembangan media pembelajaran sehingga dapat bermanfaat untuk perbaikan proses pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu sebagai wadah mengembangkan ilmu pengetahuan yang sudah didapatkan dari perpendidikan tinggi serta dapat menambah pengetahuan dan penguasaan peneliti dalam membuat media pembelajaran.



## DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, Kania. 2017. Penggunaan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*
- Arikunto, S. 2021. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Azizah, A. N., & Fitriawanati, M. 2020. Pengembangan media ludo math pada materi pecahan sederhana bagi peserta didik kelas iii sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28-35.
- COSTARICA, H. 2022. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI PADA MATERI STRUKTUR BUMI DI MTs YASMI DURI* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU).
- Daswati, Y. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Kelas IX.4 SMPN 10 Palembang Melalui Penerapan Value Clarification Technique dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 109-118. DOI: <https://doi.org/10.36706/jbti.v2i2.4580>
- Ega, Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- EVA, O. 2022. *PENERAPAN METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTU MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP MINAT BELAJAR KELAS III SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Fase, A. 2015. Pendidikan Pancasila. <https://www.smpn3-alfauzulkabir.sch.id/wp-content/uploads/2022/08/2.-CP-Pendidikan-Pancasila.pdf>
- Fitria, A. D., Mustami, M. K., & Taufiq, A. U. 2017. Pengembangan media gambar berbasis potensi lokal pada pembelajaran materi keanekaragaman hayati di kelas x di sma 1 pitu riase kab. Sidrap. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 14-28.
- Hapsari, A. E. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Peserta didik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 1-9
- Iskandar, Haris. 2017. *Modul Tema 4 Keanekaragaman Budaya dalam Persatuan Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Iqra, M. 2020. *Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. Skripsi*. Makassar: Fak. Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. <https://digilibadmin.unismuh.ac.id>.
- Izzaty, A. D., Sunanih, & Nurfitriani, M. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja: . *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 17 (1), 33–41. <https://doi.org/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Pada Kurikulum Merdeka. [https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP\\_2022.pdf](https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf) diakses pada 31 Maret 2023.
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. 2021. *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5c Berbasis Cbl*. Penerbit Widina.
- Lubis, Y., & Priharto, D.N.. 2021. *Buku Panduan Pendidik Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS DAN APLIKASINYA*, 4(1), 30-35.
- Martini, Eneng. 2018. Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21. *Jpk (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 3(2), 21–27.
- Mulyaningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mulyani, Novi. 2013. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Munisah, E. 2020. Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *J. Elsa*, 18(1), 23–32.
- 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>

- Pribadi, A. Benny. 2019. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- 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>
- Rahmawati, A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran LUDO Pintar Indonesia Pada Muatan IPS Materi Rumah Adat Kelas IV SDN Karangayu 03 Semarang. Skripsi. <https://lib.unnes.ac.id/34673/>
- Rafiqah. 2013. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme*. Cet.I; Makassar: Alauddin University Press h.95.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Santu, Robertus Farman. 2017. Pengembangan Media Papan Penjumlahan Pada Materi Pokok Penjumlahan Dalam Subtema Gemar Berolahraga Untuk Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar. Universitas Sanata Dharma
- Sudrajat, R., & Astuti, C. B. 2023. PENERAPAN EMPAT ELEMEN KUNCI DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN DI FASE D KELAS VII. *CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(1), 1-17.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tegeh, I.M. dan Kirna, I.M. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika* Vol. 11(1), 12-26.
- Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta, Departemen Pendidikan Nasional 2003.