

**PENGEMBANGAN MEDIA *LUCHA (LUDO CHALLENGE)* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGENAI MAKNA DAN
NILAI-NILAI PANCASILA KELAS IV SDN KAMBINGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

VRESILLIA DWI PURNAMA

NPM: 19101100089

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

VRESILLIA DWI PURNAMA

NPM: 19101100089

Judul :

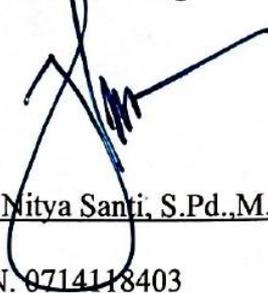
**PENGEMBANGAN MEDIA *LUCHA (LUDO CHALLENGE)* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGENAI MAKNA DAN
NILAI-NILAI PANCASILA KELAS IV SDN KAMBINGAN**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 13 Januari 2025

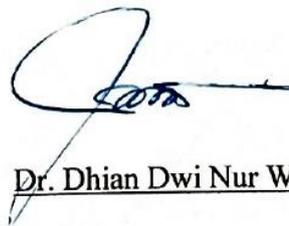
Pembimbing 1



Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi

NIDN. 0714118403

Pembimbing 2



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd

NIDN. 0701058701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

VRESILLIA DWI PURNAMA

NPM: 19101100089

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA *LUCHA (LUDO CHALLENGE)* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGENAI MAKNA DAN
NILAI-NILAI PANCASILA KELAS IV SDN KAMBINGAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Januari 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua Penguji : Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd



Mengetahui
Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Vresillia Dwi Purnama
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri, 12 Maret 2001
NPM : 19101100089
Fak/Jur./Prodi : FKIP/S1 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,

Yang Menyatakan



VRESILLIA DWI PURNAMA

NPM : 19101100089

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya Bersama kesulitan Ada Kemudahan.”

(Q.S Al-Insyirah:5)

“Perang telah usai, aku bisa pulang

Kubaringkan panah dan berteriak MENANG!”

(NADIN AMIZAH)

“Setetes Keringat Orang Tuaku Yang Keluar, Ada Seribu Langkahku Untuk
Maju.”

PERSEMBAHAN

“Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua Ibu Anna Lutfiatil Kharimah dan Bapak Anim. Orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Tidak ada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi untuk puteri bungsunya. Terima kasih untuk semua berkat do’a dan dukungan Ibu dan Bapak, saya bisa berada dititik ini. Kepada kakak kandung Briyan Eka Purnama yang telah memberikan dorongan untuk kesuksesan adik perempuannya. Sehat selalu Ibu, Bapak, dan Kakak, tolong hiduplah lebih lama lagi.”

ABSTRAK

Vresillia Dwi Purnama: Pengembangan Media *Lucha (Ludo Challenge)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mengenai Makna dan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV SDN Kambingan, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Media, *Lucha (Ludo Challenge)*, Makna dan Nilai-Nilai Pancasila.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi peneliti bahwa 70% dari 30 siswa tidak menyukai materi makna dan nilai-nilai Pancasila dikarenakan guru hanya menggunakan buku dan menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang menarik sehingga siswa merasa bosan.

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kambingan.

Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) Media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi sebesar 90% dan validasi ahli media memperoleh hasil 90,76% yang dinyatakan sangat valid untuk digunakan. (2) Media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* diuji kepraktisannya melalui angket guru dan siswa. Hasil angket dari guru di SDN Kambingan memperoleh skor 92% dan SDN Wonosari 1 memperoleh skor 90%. Sedangkan hasil angket siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor 91% dan pada uji coba luas memperoleh skor 92,33%, maka media *Lucha (Ludo Challenge)* sangat praktis untuk digunakan. (3) Media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* diuji keefektifannya melalui soal pre-test dan soal post-test yang terdiri dari 5 soal uraian. Hasil nilai pre-test uji pada coba terbatas memperoleh skor 45% dan nilai post-test 86,66%, sedangkan hasil nilai pre-test pada uji coba luas memperoleh skor 43,33% dan nilai post-test 90%.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media *Lucha (Ludo Challenge)* dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam membantu guru dan siswa pada proses belajar mengajar.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena anugerah-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA *LUCHA (LUDO CHALLENGE)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGENAI MAKNA DAN NILAI-NILAI PANCASILA KELAS IV SDN KAMBINGAN”** ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini banyak mendapat dukungan, bimbingan bantuan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan dan kemudahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua program PGSD UN PGRI Kediri;
4. Novi Nitya Santi, S.Pd.,M.Psi., selaku dosen pembimbing 1 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.

5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
6. Selaku validator materi; Bapak Nursalim, S.Pd.,M.H.
7. Selaku validator media; Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
8. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
9. Kepala Sekolah dan Bapak dan Ibu SDN Kambingan Kabupaten Kediri yang sudah membantu penelitian.
10. Seluruh pihak yang sudah berjasa baik langsung ataupun tidak langsung.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri,
Yang Menyatakan



VRESILLIA DWI PURNAMA
NPM : 19101100089

DAFTAR ISI

<u>HALAMAN JUDUL</u>	1
<u>HALAMAN PERSETUJUAN</u>	ii
<u>HALAMAN PENGESAHAN</u>	iii
<u>HALAMAN PERNYATAAN</u>	iv
<u>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</u>	v
<u>ABSTRAK</u>	vi
<u>KATA PENGANTAR</u>	vii
<u>DAFTAR ISI</u>	ix
<u>DAFTAR TABEL</u>	xi
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xii
<u>DAFTAR LAMPIRAN</u>	xiii
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	1
<u>A. Latar Belakang</u>	1
<u>B. Rumusan Masalah</u>	7
<u>C. Tujuan Penelitian</u>	8
<u>D. Manfaat Penelitian</u>	8
<u>BAB II KAJIAN PUSTAKA</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>A. Kajian Teori</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>B. Penelitian Terdahulu</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>C. Kerangka Berpikir</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB III METODE PENELITIAN</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>A. Model Pengembangan</u>	Error! Bookmark not defined.

B. <u>Prosedur Pengembangan</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Lokasi Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
D. <u>Subjek Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
E. <u>Uji Coba Model/Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
F. <u>Validasi Model/Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
G. <u>Instrumen Pengumpulan Data</u>	Error! Bookmark not defined.
H. <u>Teknik Analisis Data</u>	Error! Bookmark not defined.
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	Error!
Bookmark not defined.	
A. <u>Hasil Studi Pendahuluan</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Pengujian Model Terbatas</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Pengujian Model Perluasan</u>	Error! Bookmark not defined.
D. <u>Validasi Model</u>	Error! Bookmark not defined.
E. <u>Pembahasan Hasil Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. <u>Simpulan</u>	Error! Bookmark not defined.
B. <u>Implikasi</u>	Error! Bookmark not defined.
C. <u>Saran</u>	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Rincian Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Angket Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Angket Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Angket Penilaian Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Angket Penilaian Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Angket Uji Kepraktisan Respon Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Angket Uji Kepraktisan Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Soal	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Kategori Skor Analisis Kebutuhan Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11 Kategori Skor Analisis Kebutuhan Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 12 Interval Skor dan Kategori Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 13 Kriteria Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 14 Kriteria Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 15 Interval Skor dan Kategori Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 16 Interval Skor dan Kategori Keefektifan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Hasil Angket Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Hasil Angket Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Angket Uji Kepraktisan Respon Guru SDN Wonosari 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Angket Uji Kepraktisan Respon Guru SDN Kambingan	Error! Bookmark not defined.

[Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas..](#) **Error! Bookmark not defined.**

[Tabel 4. 6 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Terbatas](#) **Error! Bookmark not defined.**

[Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.....](#) **Error! Bookmark not defined.**

[Tabel 4. 8 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Luas](#) **Error! Bookmark not defined.**

[Tabel 4. 9 Desain Akhir Media *LUCHA \(LUDO CHALLENGE\)*](#) **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Kerangka Bepikir**Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 Bagan Model Pengembangan ADDIE Sugiyono (2015) **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Desain Awal Media *Lucha (Ludo Challenge)* **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Media Pembelajaran..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Media *Lucha (Ludo Challenge)* Sebelum divalidasi..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Media *Lucha (Ludo Challenge)* Sesudah divalidasi **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Saran Validator Media**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

<u>Lampiran 1 Pengajuan Judul Skripsi.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 6 Angket Kepraktisan Guru</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 7 Angket Kepraktisan Siswa.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 8 Soal Pre-Test dan Post Test</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 9 Surat Pengantar atau Izin Penelitian ...</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 12 Hasil Cek Plagiasi.....</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 13 Data Awal Observasi</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>Lampiran 14 Surat Pemanfaatan Produk.....</u>	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal paling penting bagi setiap manusia. Dalam proses pendidikan banyak manfaat untuk meningkatkan kualitas diri seseorang. Menurut Sari A. R. (2023) Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pengembangan individu yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga membentuk karakter dan perilaku positif. Hidayat M. (2022) mengatakan bahwa dalam konteks pendidikan, manfaat yang diperoleh sangat luas, mulai dari peningkatan wawasan hingga kemampuan menyelesaikan masalah. Dalam pendidikan dapat menggali potensi diri dan berkontribusi pada peradaban yang lebih baik. Maka pendidikan sangat diperlukan seseorang sebagai usaha menuju ke arah peradaban manusia yang lebih baik.

Keberhasilan dalam pendidikan tidak terlepas dari peran guru yang cakap dalam menyusun materi dan menyampaikan dengan lugas. Jika guru tidak dapat memberikan pengertian dan pemahaman materi yang jelas, maka proses pembelajaran dalam pendidikan tidak akan memiliki hasil yang memuaskan untuk guru maupun untuk siswa. Hal tersebut selaras dengan yang disampaikan oleh Fitriyani (2022) bahwa keberhasilan dalam pendidikan sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menyusun dan menyampaikan materi dengan jelas. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk

meningkatkan kemampuan siswa, seperti rasa ingin tahu dan minat belajar yang tinggi agar proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Seperti halnya, pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting dilaksanakan di sekolah. Banyak nilai-nilai penting yang didapat saat mempelajari materi Pendidikan Pancasila yang kemudian bisa diterapkan di kehidupan. Suhendra (2023) mengatakan bahwa Pendidikan Pancasila di sekolah sangat penting untuk membekali siswa dengan nilai-nilai dasar negara yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter siswa sesuai dengan makna dan nilai-nilai Pancasila. Prasetyo B. (2022) menambahkan bahwa Pendidikan Pancasila sangat diperlukan agar siswa dapat memahami hakikat dan makna dari setiap sila.

Pembelajaran pendidikan Pancasila memang membutuhkan kegiatan atau pembelajaran secara langsung karena di dalam materi tersebut terdapat nilai-nilai yang dapat dilakukan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara seperti contohnya Pancasila. Sila-sila yang terdapat pada Pancasila sangat jelas disebutkan disetiap butir bahwa kehidupan manusia sehari-hari tidak akan terlepas dari unsur Pancasila mulai dari sila pertama hingga sila ke lima. Suhendra (2023) menjelaskan bahwa setiap sila dalam Pancasila memiliki makna yang mendalam dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga diharapkan siswa dapat memahami dan menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam konteks berbangsa dan bernegara.

Menurut Hidayat (2024) materi pendidikan Pancasila sangat penting untuk diajarkan secara langsung, karena setiap sila mencerminkan aspek-aspek kehidupan yang harus dipahami dan diterapkan oleh siswa. Dengan memahami arti dan isi setiap butir sila, siswa diharapkan dapat mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam perilaku sehari-hari mereka. Sedangkan menurut Prasetyo B. (2022) Setiap sila dalam Pancasila memberikan pedoman bagi perilaku manusia dalam kehidupan sosial. Oleh karena itu, pembelajaran pendidikan Pancasila yang interaktif dan aplikatif sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami dan menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan ketiga para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila sangat penting untuk membentuk karakter dan perilaku siswa, serta untuk memastikan bahwa nilai-nilai Pancasila dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari sebagai bagian dari identitas berbangsa dan bernegara. Maka untuk mewujudkan keberhasilan pada mata pelajaran pendidikan Pancasila tentunya diperlukan usaha yang maksimal. Usaha tersebut bisa berupa kerjasama antar guru, kerjasama dengan wali murid, kerjasama dengan masyarakat dan pastinya melalui pembelajaran yang terencana, yang bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas pendidikan pada sebuah lembaga.

Pada dasarnya, setiap pembelajaran membutuhkan strategi yang kreatif dan inovatif untuk memotivasi siswa dalam belajar sehingga siswa dapat memahami dan menyerap materi dengan baik. Media pembelajaran menjadi

salah satu strategi dan sarana yang penting dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Hal tersebut selaras dengan pendapat Hidayat M. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Guru harus memiliki ide-ide kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, sehingga penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa.

Menurut Prasetyo B. (2022) media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan yang inovatif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif. Maka melalui penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan. Sebagai seorang guru hendaknya harus memiliki ide-ide kreatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menentukan dan mengefektifkan tujuan pembelajaran untuk membantu penyampaian pembelajaran yang mudah ditangkap oleh siswa.

Berhubungan dengan hal tersebut, peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran di kelas IV berlangsung yang bertujuan untuk mengetahui keadaan siswa saat mengikuti pembelajaran pendidikan Pancasila materi makna dan nilai-nilai Pancasila. Pada hasil observasi tersebut didapati bahwa 70% dari 30 siswa tidak menyukai materi materi tersebut yang dibuktikan melalui angket respon siswa yang diberikan oleh peneliti. Siswa menganggap

materi tersebut sulit untuk dipelajari. Namun sebagian besar siswa kelas IV menginginkan media dan cara belajar yang menarik seperti belajar sambil bermain untuk mempelajari materi tentang makna dan nilai-nilai Pancasila. Dengan keinginan tersebut, siswa kelas IV sangat termotivasi dalam belajar jika media dan cara belajar yang menarik di kelas.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelas IV terutama pada saat pembelajaran pendidikan Pancasila berlangsung mengenai materi makna dan nilai-nilai Pancasila. Hasil wawancara didapati bahwa proses pembelajaran yang dilakukan menunjukkan keadaan di kelas tidak kondusif dan beberapa siswa kurang bersemangat mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan bahwa beberapa siswa tidak memperhatikan guru saat guru sedang menjelaskan. Guru menyampaikan bahwa guru menyadari kurang kreatif dalam menyampaikan materi karena hanya dengan metode ceramah dan pembelajaran satu arah saja yang membuat siswa merasa bosan saat mengikuti pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menurun.

Bersumber dari hasil observasi dan wawancara peneliti, pada permasalahan di atas telah dipaparkan bahwa guru bersama siswa sangat memerlukan media yang menarik untuk digunakan saat pembelajaran. Alternatif untuk mengatasi permasalahan di atas, yaitu peneliti membuat media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)*. Pengembangan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* bertujuan membantu siswa mengatasi kesulitan mempelajari mata pelajaran pendidikan Pancasila pada materi makna dan nilai-

nilai Pancasila. Media tersebut diharapkan dapat memotivasi siswa dalam belajar dan membantu guru untuk menyampaikan materi dengan lebih menarik dan menyenangkan.

Dilihat dari ukuran *Lucha (Ludo Challenge)* 3 meter x 3 meter yang cukup besar sehingga dapat memuat 30 siswa dari kelas IV. Dengan didukung oleh karakter dari media itu sendiri, maka siswa sangat mudah sekali dalam mempraktikkan berupa dalam permainan. Hal tersebut karena media ludo memiliki kelebihan yang membedakannya dengan media lainnya, yang membedakan adalah media ludo yang penulis buat memiliki keunggulan mengajak siswa belajar sambil bermain. Dengan menggunakan media ini tidak akan merasa bosan saat kegiatan proses pembelajaran. Kombinasi warna pada media ini akan memunculkan ketertarikan siswa untuk mempelajari makna dan nilai-nilai Pancasila.

Pernyataan di atas juga didukung oleh pendapat dari beberapa peneliti terdahulu yang sudah menggunakan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* dan berhasil. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, menurut Putri, Z. I., Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2022) mengatakan bahwa media ludo sangat valid karena ahli materi mendapat nilai 87,5% dan ahli media mendapat nilai 92,5%, skor rata-rata untuk tes pengguna satu lawan satu adalah 100%, Sementara studi kelompok kecil menerima skor rata-rata 100% memperoleh nilai sangat baik. Sedangkan menurut Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019) mengatakan bahwa media ludo valid dan praktis dengan mendapatkan nilai ahli validasi media 95,13% dan nilai dari ahli validasi materi

95,23%, nilai dari tanggapan siswa 99,07% dan nilai dari tanggapan guru 96,52%. Hal serupa juga dikemukakan oleh Juniarti, Y. (2019) mengatakan media ludo memenuhi kriteria valid dengan mendapatkan hasil dari ahli teknologi sebesar 89,04%, dari ahli motorik sebesar 89,44%, dan dari ahli pembelajaran sebesar 91,07%.

Dari latar belakang yang dipaparkan oleh peneliti, maka dalam penelitian skripsi ini peneliti membuat judul “Pengembangan Media *Lucha (Ludo Challenge)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mengenai Makna dan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV SDN Kambingan”. Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk memotivasi siswa dan membantu guru menyampaikan materi Makna dan Nilai-Nilai Pancasila mata pelajaran pendidikan Pancasila sehingga hasil belajar siswa di kelas IV SDN Kambingan dapat meningkat.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang ada dalam batasan masalah, perumusan masalah yang diambil meliputi.

1. Bagaimana kevalidan media *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila pada siswa Kelas IV SDN Kambingan?
2. Bagaimana kepraktisan media *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila pada siswa Kelas IV SDN Kambingan?
3. Bagaimana keefektifan media *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila pada siswa Kelas IV SDN Kambingan?

C. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian dari setiap pembahasan dalam penelitian.

1. Mengetahui kevalidan media *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila pada siswa Kelas IV SDN Kambingan.
2. Mengetahui kepraktisan media *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila pada siswa Kelas IV SDN Kambingan.
3. Mengetahui keefektifan media *Lucha (Ludo Challenge)* pada materi makna dan nilai-nilai Pancasila pada siswa Kelas IV SDN Kambingan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini diantaranya.

1. Bagi Guru

Guru bisa memanfaatkan media pembelajaran *Lucha (Ludo Challenge)* guna mengajarkan materi makna dan nilai-nilai Pancasila pada siswa, hal tersebut bisa mempermudah pengajaran seorang guru.

2. Bagi Siswa

Kemudahan siswa dalam belajar tentang makna dan nilai-nilai Pancasila melalui media yang dikembangkan oleh peneliti. Media *Lucha (Ludo Challenge)* dapat menarik keaktifan siswa untuk lebih semangat belajar.

3. Bagi Peneliti

Dalam bidang penelitian, sangat menguntungkan bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman dari pengembangan media *Lucha (Ludo Challenge)*.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Magribi, A. A. (2023) Efektivitas Problem Based Learning dengan Digital Ludo Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arfani, L. (2018). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila, 11(2).
- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). Media Pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ansyar, M. (2017). Kurikulum: Hakikat, Fondasi, Desain dan Pengembangan. Jakarta: Prenada Media.
- Astrianti, S.A. (2018). Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.
- Cherly Ana S. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. Jurnal Pendidikan MIPA.
- 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.