

PENGEMBANGAN MEDIA LUDO DIGITAL MATERI TANGGUNG JAWAB SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS V SD

Indira Syifa Karai Handak¹, Dinie Anggraeni Dewi², M.Ridwan Sutisna³
^{1, 2, 3}Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Pendidikan No.15, Cibiru Wetan, Jawa Barat, Indonesia
Email: indirasyifa@upi.edu

Article History

Received: 05-01-2024

Revision: 10-01-2024

Accepted: 13-01-2024

Published: 14-01-2024

Abstract. This research is motivated by technological developments in the world of education today, namely in the era of revolution 4.0. This of course makes teachers have to be more creative in carrying out learning. This digital learning media is very relevant to the age development of elementary school children, especially grade V. The development of this digital ludo media uses a platform that geniuses use the Design and Development method. The research procedure to be used in research is the ADDIE model development procedure (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The validation test procedures and responses of material experts, media experts and linguists according to indicators refer to BSNP 2017 and are modified based on research needs. This received a very good response and deserves to be tested on elementary school students with a percentage of results of 96.02%. The response of students, users and teachers received a positive response with an accumulation percentage of 96.65%. Based on several responses, this digital ludo media obtained results that are very worthy of use in learning and received positive responses from students, users and teachers in teaching and learning activities.

Keywords: Digital Ludo Media, Civic Education

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini yaitu di era revolusi 4.0. Hal ini tentu saja membuat guru harus lebih kreatif dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran digital ini sangat relevan dengan perkembangan usia anak sekolah dasar khususnya kelas V. Pengembangan media ludo digital ini menggunakan platform yang jenius menggunakan dengan metode Desain dan Pengembangan. Prosedur penelitian yang akan digunakan dalam penelitian adalah prosedur pengembangan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Prosedur uji validasi dan tanggapan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sesuai indikator mengacu pada BSNP 2017 dan dimodifikasi berdasarkan kebutuhan penelitian. Hal ini mendapat respon yang sangat baik dan layak untuk diujikan pada siswa sekolah dasar dengan persentase hasil sebesar 96,02%. Respon siswa pengguna dan guru mendapat respon positif dengan persentase akumulasi sebesar 96,65%. Berdasarkan beberapa tanggapan, media ludo digital ini memperoleh hasil yang sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan mendapat tanggapan positif dari siswa pengguna dan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: Media, Ludo Digital, Pendidikan Kewarganegaraan

How to Cite: Handak, I. S. K., Dewi, D. A., & Sutisna, M. R. (2024). Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (1), 270-288. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.766>

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagaimana menurut UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003 merupakan “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 keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat” (Pristiwanti et al., 2022). Tidak dapat dipungkiri, kemajuan dalam perkembangan dan pengembangan teknologi yang di era revolusi Industri 4.0 ini sangat pesat dan mengalami perkembangan secara besar besaran. Revolusi Industri 4.0 yang mana secara melekatnya mengakibatkan berubahnya cara manusia dalam berpikir, dalam menikmati hidup, dan tentunya juga mengenai sosialisasi antara satu insan dan satu insan lainnya. Tentu, sebuah hal yang menandai berkembangnya sebuah teknologi dan ilmu pengetahuan ini salah satunya adalah negara Indonesia, yang tak heran hal ini juga sudah dialami oleh hampir seluruh masyarakat dunia (Enny dan Dianawaty, 2019).

Pemakaian teknologi dalam pemilihan media pembelajaran kaitannya sebagai proses belajar yang dapat menaikkan minat dan motivasi ketika belajar sehingga akan timbul keteraturan. Media pembelajaran ini dalam penggunaannya keberaturannya sebuah proses pembelajaran pesan yang tersampaikan oleh guru pada isi pembelajaran tersebut (Junaidi, 2019). Sejalan dengan teori kognitif dari Piaget, usia bermain anak ini berada pada tahapan usia anak sekolah dasar. Hal ini mengartikan bahwa dengan bermain sang anak mampu untuk mengaktifkan otaknya, dan menyeimbangkan fungsi yang ada pada otaknya sehingga ia akan mmebentuk pemahamannya sendiri (Marinda, 2020).

Pendidikan Kewarganegaraan dalam Sistem Pendidikan Nasional merupakan mata pelajaran yang wajib dilaksanakan di semua jenjang pendidikan formal. Sebagaimana yang tercantum dalam buku Winarno (2020) dalam paradigma baru, Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah berkembang hingga terakhir kali mengalami beberapa perubahan nama menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dalam kurikulum 2013. Ketentuan akan mata pelajaran PPKn tersebut termuat dalam Permendikbud No.24 Tahun 2016. Tanggung jawab merupakan karakter esensial dan eksklusif dalam kehidupan manusia. Tanggung jawab yang dimiliki oleh siswa pun mempunyai tujuan agar siswa memiliki sikap dan perilaku unggul dan terpuji untuk kepentingan mereka sendiri saat terjun ke masyarakat nantinya. Tanggung jawab ini juga perlu untuk dipelajari dari pengalaman, hal ini berarti tanggung jawab bukan sifat yang dibawa sejak lahir yang bersifat intrinsik ataupun diturunkan dari orang tua (Ansori et al., 2021).

Tetapi masih saja ditemukan perilaku tidak bertanggung jawab yang terjadi di sekolah dasar. Pada penelitian terdahulu oleh Wuryandani et al., (2014) mengemukakan bahkan hingga saat ini, masih banyak kita jumpai siswa sekolah dasar yang sembarangan membuang sampah dan menginjak tanaman yang memiliki tanda jelas bertuliskan, “Dilarang menginjak tanaman”, membuang sampah sembarangan, dan tidak melaksanakan kewajibannya sebagai siswa yang

telah diberikan tugas oleh guru yaitu tidak mengerjakan tugas dan mengumpulkan tugas yang tidak tepat waktu. Disamping itu, proses pembelajaran PPKn yang banyak terjadi adalah masih saja menggunakan metode yang konvensional. Seperti halnya ceramah, tanya jawab, diskusi, atau hanya dengan pemberian tugas saja. Sehingga siswa kurang aktif dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran pada akhirnya (Gobel et al., 2022).

Salah satu sarana pembelajaran yang mungkin dapat menggugah minat siswa adalah media ludo. Alat bermain yang dikenal dengan nama ludo media sudah ada sejak jaman dahulu dan diwariskan secara turun temurun hingga sekarang dan dapat dinikmati oleh semua kalangan. Media ludo ini pun merupakan permainan dengan terdiri dari papan ludo, dadu, dan juga pion. Seiring berjalannya waktu, media ini dikembangkan Media ini akhirnya diubah menjadi materi ludo digital yang disajikan dalam bentuk permainan. Modifikasi khas media ludo digital ini terdapat pada peraturan permainannya, menjadikannya menjadi media pembelajaran yang unik. Permainan dalam media pembelajaran yang bukan hanya berupa permainan ludo digital biasa, namun letak pada papan ludo tersebut berisi kartu soal pertanyaan-pertanyaan mengenai materi tanggung jawab siswa dalam mata pelajaran PPKn (Nugroho, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media ludo digital materi tanggung jawab siswa pada mata pelajaran PPKn kelas V SD.

METODE

Penelitian yang digunakan adalah metode Design and Development (D&D) juga disebut sebagai penelitian desain dan pengembangan. Penelitian dengan metodologi D&D sendiri dapat membantu pengembang mulai dari pemula hingga ahli dalam mengembangkan kreativitas produktifnya, penjelasan Rusdi (2018). Metode ini lebih mengarah pada kegunaan dari produk itu sendiri yang akan dikembangkan dan sesuai pada ukuran maupun level yang diinginkan. Pendekatan ini digambarkan sebagai penyelidikan metodis terhadap proses desain, pengembangan, dan penilaian dengan tujuan membangun landasan empiris untuk penciptaan teknik baru atau pengembangan teknik yang sudah ada untuk pengajaran dalam bentuk produk dan non-produk. (Rahmawati, 2022). Referensi yang dibuat oleh Rusdi (2018), proses perancangan dan pengembangan pada penelitian ini mengikuti proses pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu. *analyze, design, development, implementation, evaluation*.

HASIL

Tahap Analisis (Analysis)

Analisis ini merupakan langkah utama dan terpenting yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini. Analisis disini mencakup analisis kurikulum yang ada di sekolah, analisis karakteristik pengguna yakni dari siswa dan guru, analisis muatan materi dengan materi Tanggung Jawab Siswa Mata pelajaran PPKn yang juga sesuai dengan tuntutan kompetensi kurikulum, dan analisis lingkungan belajar.

Analisis Kurikulum

Langkah pertama adalah analisis kurikulum. Pada tahap analisis kurikulum ini, merupakan langkah awal yang akan dituju. Hal ini peneliti lakukan dengan cara mewawancarai guru terkait kurikulum yang digunakan di sekolah SD Negeri 02 Jambudipa sebagai SD yang akan peneliti tuju dan juga melakukan studi literatur. Sekolah ini masih menggunakan kurikulum 2013 dalam pelaksanaan pembelajarannya. Rusdi (2018) mengatakan bahwa pada tahapan ini analisis kebutuhan kurikulum tersebut berhubungan dengan analisis tujuan belajar siswa. Menurut Mulyoto (2013) bahwa pelaksanaan kurikulum K-13 ini menerapkan pembelajaran tematik yang terintegrasi pada semua mata pelajaran. Pembelajaran interaktif berarti pembelajaran yang merupakan penghubung dan tergabung dari beberapa mata pelajaran. Hal ini dimaksudkan agar siswa dapat dengan mudah menerapkan semua pengetahuan yang telah dipelajari melalui pembelajaran tematik, sehingga proses pembelajaran disini akan bermanfaat.

Analisis Karakteristik Pengguna

Pada tahap ini merupakan tahap analisis yang kedua pada tahap analisis karakteristik pengguna. Hal ini peneliti lakukan dengan cara mewawancarai para pengguna media nantinya yakni guru dan peserta didik dari SD Negeri 02 Jambudipa serta dengan melaksanakan studi literatur. Siswa kelas V dan wali kelasnya lah yang akan menjadi pengguna dalam penelitian ini. Dalam melihat karakteristik siswa, peneliti melakukan wawancara kepada guru dan observasi terkait keaktifan siswa dalam pembelajaran PPKn khususnya materi tanggung jawab siswa, terlihat bahwa ada beberapa yang aktif dalam pembelajaran, kemudian ada yang takut untuk berpendapat, ada juga yang kurang teliti dalam melakukan segala sesuatu, ada pula yang kritis dalam menyampaikan argumen terkait pembelajaran PPKn tersebut, ada juga yang masih kurang atau lambat. Hal ini memang didasari pada karakteristik anak yang berbeda beda, karena masih mengalami masa pertumbuhan baik itu secara intelektual, emosional, maupun pertumbuhan fisik yang mana tidak semua sama.

Analisis Muatan Materi

Langkah ketiga adalah analisis muatan materi. Pada tahap analisis muatan materi, hal ini peneliti lakukan dengan cara mewawancarai para pengguna khususnya terhadap materi yang diajarkan di sekolah, sekaligus dengan melihat analisis materi pada kurikulum 2013 di sekolah. Disamping itu pula, peneliti merujuk terkait persoalan dengan studi literatur. Menurut Rusdi (2018), tahapan analisis ini sangat penting, baik dari aspek materi maupun penggunaannya sendiri. Konsep Tanggung Jawab dari Buku Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 3 dijadikan sebagai muatan materi. Dalam buku tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 3 berisikan Tanggung Jawab sebagai warga masyarakat. Proses pembelajaran PPKn materi Tanggung Jawab siswa di kelas V berdasarkan hasil dari wawancara guru adalah dengan guru memberikan materi, dan juga contoh arti dari tanggung jawab pada peserta didik. Metode pembelajaran yang biasa dilakukan menggunakan metode STAD dengan model pembelajaran yang menekankan kepada siswa untuk bekerja sama dan saling memotivasi dalam penguasaan materi, kemudian menggunakan metode ceramah dan menggunakan metode tanya jawab. Meskipun demikian, penggunaan media dalam konteks ini lebih banyak mengacu pada buku materi atau buku tema itu sendiri.

Analisis Lingkungan Belajar

Pada tahapan analisis ini dilakukan dengan cara mewawancarai peserta didik dan guru sekaligus mengobservasi di sekolah SD Negeri 02 Jambudipa. Dengan mengacu dan mengkaji temuan analisis lingkungan belajar, hal ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan media yang digunakan. Pada saat mengobservasi sekaligus mewawancarai guru di sekolah, diketahui bahwa hambatan guru saat proses pembelajaran PPKn materi Tanggung jawab siswa yakni ada beberapa siswa yang sulit untuk berkonsentrasi. Hal ini juga dapat disebabkan oleh siswa yang memang belum sarapan sehingga sulit untuk berkonsentrasi, atau masuk pada ranah karakteristik peserta didik yang masih mau bermain. Sehingga, jika memakai buku sumber saja sebagai acuan, peserta didik akan mudah bosan dan merasa jenuh. Kedua, sumber yang dipakai untuk guru dalam mengajarkan PPKn ini menggunakan buku ajar, dan juga browsing menggunakan internet.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap pertama adalah dengan menentukan tim pengembang. Tim pengembang disini yakni melibatkan akan orang-orang yang ada dalam peran pembuatan produk. Hal ini yakni terdiri dari peneliti, dan dosen pembimbing. validator yang akan memvalidasi terkait media

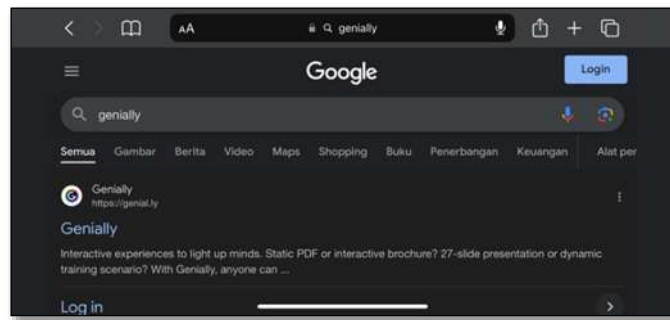
yang di kembangkan. Kemudian tahap kedua yaitu menentukan sumber daya yang dibutuhkan. Dalam penentuan sumber daya ini tentunya hal-hal yang dibutuhkan saat implementasi media tersebut. Tahap ketiga, yakni dengan menyusun jadwal pengembangan agar tidak meleset dari apa yang sudah direncanakan. Tahap keempat adalah dengan menentukan cakupan dalam pembelajaran. Cakupan disini dibutuhkan agar memiliki kesesuaian dengan strukur dari materi yang akan diajarkan pada peserta didik. Dalam hal ini adalah pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan pada KI dan KD, Standar Kompetensi, serta tujuan dari materi yang disampaikan. Terlebih dari itu, RPP dibuat dengan mencantumkan metode, pendekatan maupun strategi yang digunakan. Adapun langkah-langkah kegiatan yang ada pada RPP yakni kegiatan pembuka, isi, penutup. Setelahnya, ada juga media, alat dan sumber belajar.

Diakhir, disampaikan juga kolom terkait penilaian guru kepada siswa. Tahap kelima adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan GBPM atau disebut dengan Garis Besar Pembuatan Media. GBPM berisikan pokok bahasan, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, serta deskripsi singkat mengenai materi, tujuan pembelajaran umum, penyusunan naskah, penelaah media pembelajaran. Serta, adanya isi inti dari GBPM yaitu tujuan pembelajaran khusus, pokok materi dan format media tersebut yang akan digunakan. Tahap keenam adalah dengan menentukan spesifikasi produk. Penentuan spesifikasi produk ini berisi mengenai elemen yang ada dalam media ludo digital dalam platform genially. Media ludo digital tersebut memiliki elemen yakni pion yang dapat digerakan dan sebagai ciri utama dari ludo, kemudian elemen garuda sebagai lambang soal PPKn, serta pemilihan warna yang mencolok dalam media ludo digital yakni merah, biru, hijau, dan kuning. Pemilihan warna tersebut juga didasarkan pada simbolisnya. Link Video Aturan Bermain: <https://youtu.be/dBtaXQ0ervU?si=TbLBiXIICY7U0NDN>

Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap awal yang dilakukan dalam pengembangan produk ludo digital ini adalah dengan mengumpulkan bahan bahan yang akan tercantum pada media pembelajaran ini. Adapun bahan bahan yang disebutkan dan dirancang pada tahap sebelumnya, yakni perancangan. Langkah selanjutnya adalah menuju pada website www.genially.com

Langkah



Gambar 1. Search bar genially

Setelah search pada bar genially tersebut, langkah selanjutnya adalah dengan mengklik tulisan “signup” jika belum mempunyai akun, namun jika sudah mempunyai akun hanya perlu mengklik “login”.



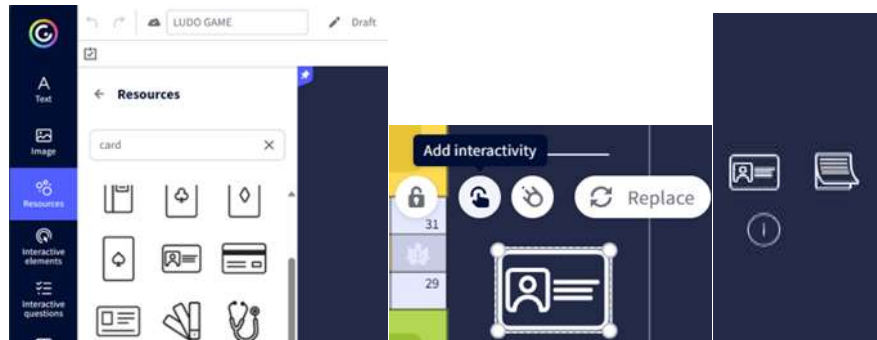
Gambar 2. Tampilan awal genially

Setelah menemukan tampilan awal pada Genially, langkah selanjutnya kita hanya perlu untuk mencari template ludo pada bar search genially tersebut yakni dalam pilihan gamification, setelah itu tinggal menuliskan saja “ludo”, kemudian akan ada tampilan template ludo seperti gambar di bawah.



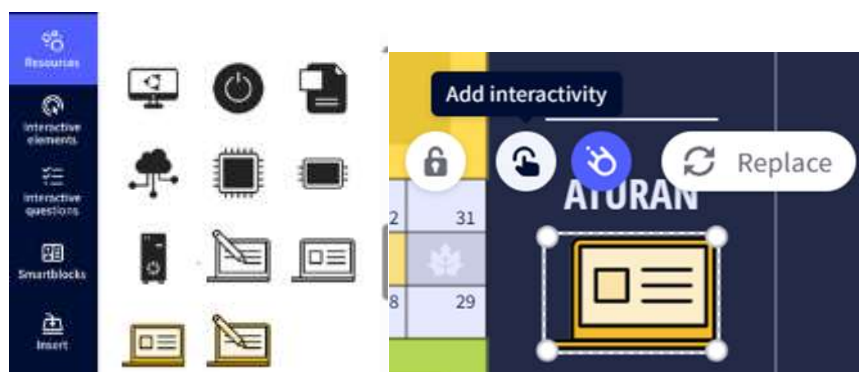
Gambar 3. Tampilan template Ludo

Setelah muncul tampilan ludo, kita akan langsung mengkliknya. Kemudian munculah tampilan awal media ludo yang belum dikembangkan dan hanya terdapat background saja. Tahap selanjutnya adalah mengembangkan media ludo digital agar dapat dimainkan untuk menunjang proses pembelajaran.



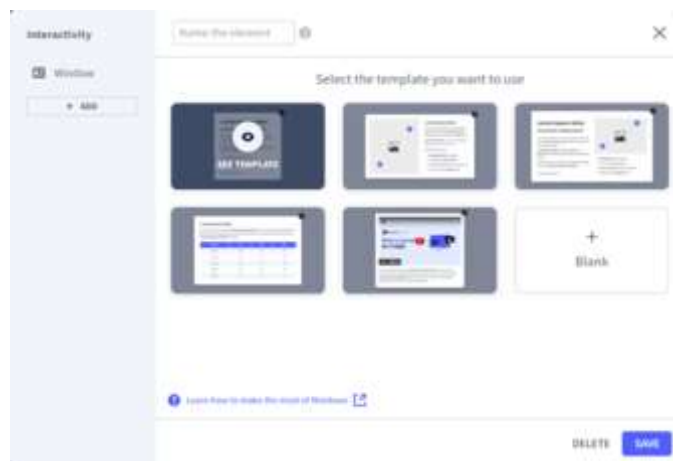
Gambar 4. Elemen identitas dan referensi

Langkah selanjutnya adalah dengan menambahkan identitas dan referensi pada media ludo digital, dengan mengklik resources dan mencari sendiri pilihan elemen identitas dan referensi yang akan digunakan.



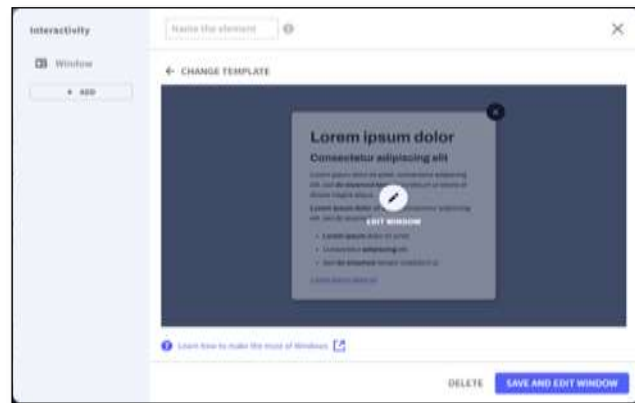
Gambar 5. Elemen aturan bermain

Setelah itu, kita pun dapat mencari elemen untuk aturan bermain dalam media ludo digital tersebut dengan menggunakan cara yang sama seperti halnya cara diatas.



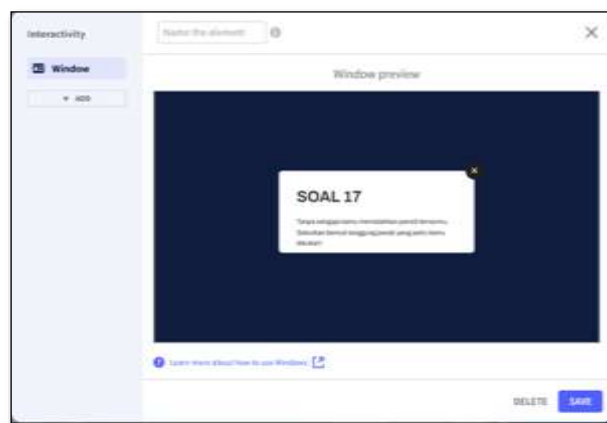
Gambar 6. Menyesuaikan template soal

Langkah selanjutnya adalah dengan menyesuaikan template soal yang ada dan kita dapat melihat seperti gambar diatas.



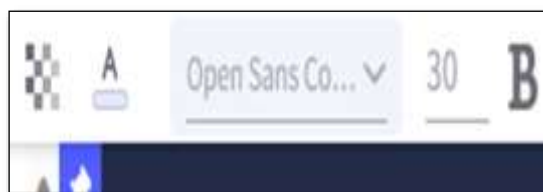
Gambar 7. Memilih template soal

Lalu, dengan mengklik template yang akan kita edit, kita dapat memilihnya sebagai template dalam memasukan soal PPKn.



Gambar 8. Menuliskan soal PPKn

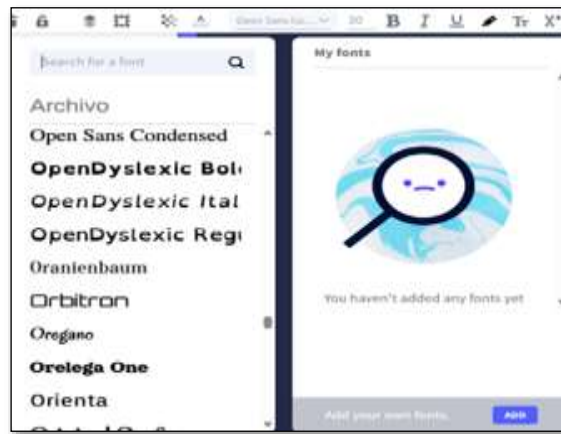
Kemudian, kita bisa menuliskan soal yang akan ditampilkan pada media ludo digital. Berikut merupakan langkah dalam menuliskan soal pada media ludo digital tersebut, lalu sesuaikan kemudian klik save.



Gambar 9. Memilih font yang akan digunakan

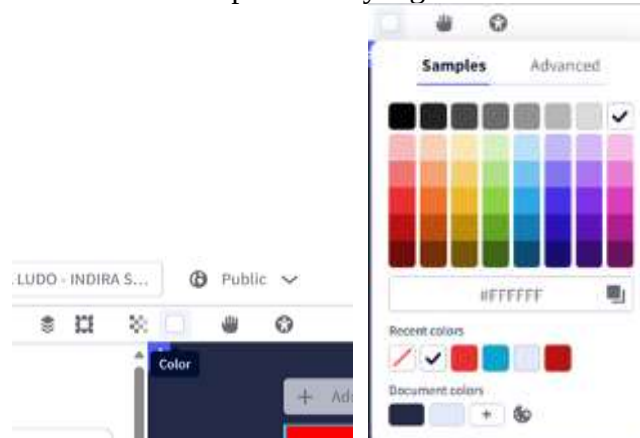
Ketika akan menuliskan soal, kita juga dapat mengganti font sesuai yang kita inginkan. Pada tampilan ini pertama kali akan ditampilkan font “Open Sans”, namun jika kita ingin

memilih yang lain kita hanya perlu untuk mengklik bagian font tersebut dan size sesuai yang diinginkan.



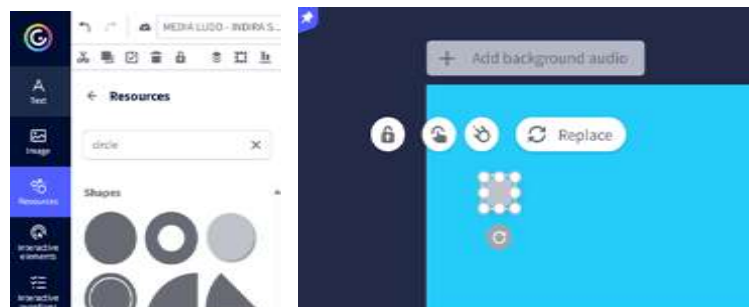
Gambar 10. Menyesuaikan font yang diinginkan

Pada tahap ini adalah contoh dari tampilan font yang sudah tersedia dan dapat digunakan.



Gambar 11. Merubah warna tampilan

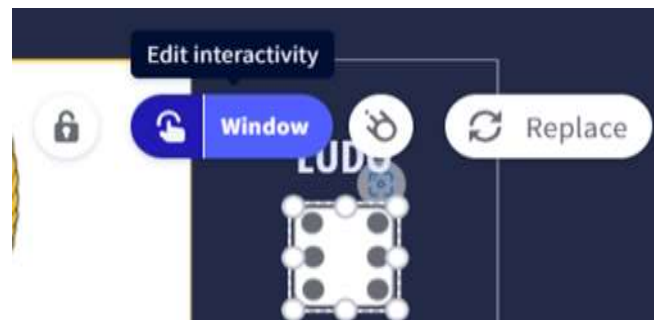
Untuk merubah warna tampilan, seperti halnya warna dari media ludo itu sendiri kita dapat mengklik “color” dan memilih serta menyesuaikan dengan yang kita inginkan. Dalam pemilihan warna ini juga ada pada bagian atas media ludo.



Gambar 12. Menambahkan elemen pion

Setelah dirasa sudah sesuai, kita juga perlu untuk menambahkan pion ataupun mengganti pion dalam media ludo dengan bentuk yang lain. Pertama tama, langkah yang perlu dilakukan

yakni perlu mengklik bagian resources pada media ludo, kemudian mencari avatar maupun pion yang akan digunakan dengan memilih beberapa template yang tersedia. Setelah itu kita dapat menempelkannya pada media ludo tersebut.



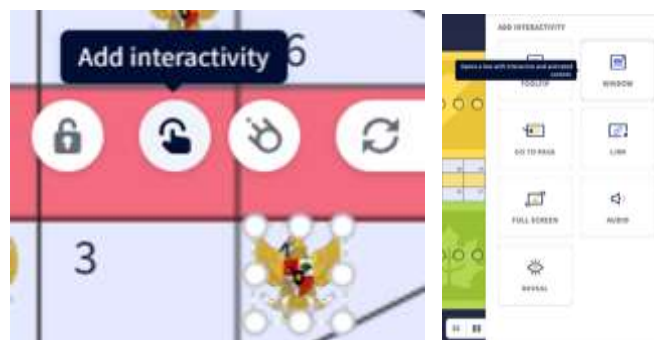
Gambar 13. Menambahkan dadu ludo

Langkah selanjutnya adalah dengan menambahkan dadu ludo digital, caranya sama seperti halnya dengan gambar diatas. Kemudian setelahnya kita hanya perlu untuk menyesuaikan ukurannya saja.



Gambar 14. Menyisipkan gambar Garuda sebagai elemen soal

Pada langkah yang satu ini, adalah dengan menyisipkan gambar garuda sebagai simbol dalam elemen soal yang dapat di klik. Proses ini menggunakan beberapa langkah yaitu kita dapat mengklik pada bagian image, lalu kita dapat juga mengunggah gambar dari komputer. Setelah itu kita bisa langsung menempelkan pada media ludo.



Gambar 15. Menambahkan interaktifitas pada soal

Setelah menambahkan soal dan menempelkan elemen soal tersebut pada beberapa kotak soal, maka langkah selanjutnya yang dapat dilakukan agar burung garuda tersebut dapat di klik dan menampilkan sebuah soal adalah dengan mengklik bagian interactivity sembari kita mengklik burung garuda tersebut.



Gambar 16. Menyebarlink link *genially ludo digital* yang sudah jadi

Setelah semuanya selesai, langkah terakhir dalam pengembangan media ludo digital ini adalah dengan membagikan link kepada peserta didik untuk memulai permainan. Kita juga dapat melihat sebagai viewers dengan cara klik kanan atau dalam tombol bawah di media ludo digital ada tanda “tangan”, klik lalu pencet ctrl shift E. Kemudian setelah itu kita dapat membagikan link tersebut. selesai, media ludo digital dapat digunakan.

Pengembangan Video Aturan Bermain Ludo Digital

Video aturan bermain ini diperlukan agar peserta memiliki aturan dalam bermain. Sehingga, peserta didik akan mengacu pada aturan bermain yang telah di buat. Adapun dalam perkembangan video aturan bermain tersebut juga diberikan contoh berupa gambar yang memudahkan peserta didik untuk memahaminya. Dalam pembuatan video aturan bermain ini dilakukan pada platform canva dan juga aplikasi capcut dalam mengedit video.



Gambar 17. Tampilan awal canva

Langkah pertama yang dilakukan dalam upaya membuat powerpoint dan video aturan bermain media ludo digital adalah dengan menuju pada platform canva www.canva.com.



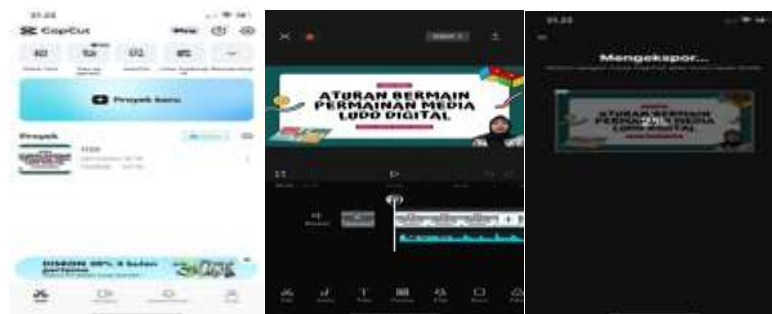
Gambar 18. Mencari template konsep dalam ludo di search bar canva

Setelah muncul, akan ada tampilan search. Mari kita klik tampilan search dan ketik template yang ingin digunakan. Namun, sebelum itu kita harus masuk atau daftar sesuai dengan akun kita. Setelah itu kita dapat mencari template tersebut yang serupa dengan apa yang kita inginkan. Lalu pilihlah template tersebut.



Gambar 19. Menyesuaikan template dengan naskah aturan bermain

Kemudian, muncul template yang tersedia seperti hal nya yang kita inginkan. Lalu, kita dapat menyesuaikan naskah aturan bermain ludo digital tersebut dan menempelkannya pada template canva disini. Setelah selesai, kita hanya perlu klik share dan akan muncul tampilan save lalu klik save. Setelah itu file akan tersimpan dalam laptop/komputer.



Gambar 20. Proses Mengedit PPT di capcut beserta video penjelasan

Karena video aturan bermain belum di masukan dalam template, maka pertama tama hal yang dilakukan yakni dengan membuat video. Setelah itu kita dapat menyesuaikan dengan menggunakan aplikasi capcut. Yakni dengan mengubah PPT menjadi bentuk MP4. Setelah hal tersebut kita lakukan, langkah selanjutnya adalah dengan membuka aplikasi capcut. Setelah muncul tampilan awal yakni tampilan yang ada pada gambar di atas berwarna putih, maka kita dapat klik “proyek baru” dan mengupload video PPT tersebut. Setelah itu, tambahkan overlay untuk menambahkan video yang telah kita buat. Lalu, kita dapat menyesuaikan dengan PPT tadi. Setelah selesai, kita hanya perlu mengklik tanda panah keatas yang bertulisan ekspor. Lalu video akan tersimpan. Link Media Ludo Digital : <https://view.genial.ly/655baae21694e8001191b0e3/interactive-content-media-ludo-indira-syifa-copy>

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba produk yang telah dikembangkan kepada guru dan siswa. Pada saat uji coba, peneliti memeriksa produk tersebut dengan evaluasi satu satu terhadap produknya. Pada tahap uji coba ini terbagi menjadi beberapa tahapan yakni 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan, 3) Pasca Pelaksanaan. Setelah implemementasi selesai sesuai dengan yang telah diarahkan, peneliti akan meminta tanggapan/respon dari pengguna yakni peserta didik dan guru. 1) Pada saat persiapan, uji coba dilakukan pada siswa kelas v sebanyak 27 orang di dalam kelas dan bersifat klasikal. Uji coba dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dirancang di tahap desain sesuai dengan pendekatan STAD atau disebut dengan pendekatan kelompok. Selain itu, permainan juga dimainkan secara klasikal. Pendekatan STAD ini yang dimaksud adalah Student Teams Achievement Divisions yakni pembelajaran yang mengaktifkan siswa dengan pembelajaran kooperatif yaitu dengan membagi siswa kedalam beberapa kelompok (Asmedy, 2021).

Model ini mudah digunakan dalam berbagai mata pelajaran, contohnya saja PPKn. 2) Pelaksanaan, peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai tujuan pelaksanaan dari kegiatan ini, kemudian siswa pun dibentuk menjadi beberapa kelompok. Setelah itu siswa diberikan beberapa LKPD yang akan dikerjakan secara berkelompok. Siswa mulai bermain ludo digital sambil mengerjakan LKPD yang sudah dibagikan dengan mengikuti arahan aturan bermain. Waktu yang dibutuhkan ketika bermain adalah dengan satu jam pelajaran sesuai dengan RPP yakni selama 70 Menit. 3) Pasca pelaksanaan, yakni setelah bermain ludo digital selama satu jam pembelajaran berlangsung, peserta didik dengan kelompoknya akan membahasa soal di akhir permainan dengan melakukan presentasi LKPD yang telah diisi secara berkelompok, di

depan kelas. Rincian persentase penggunaannya adalah sebagai berikut: 93,3% berasal dari guru, dan 100% berasal dari siswa. Dapat kita simpulkan bahwa media yang dihasilkan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar yaitu di kelas V. Hal ini terlihat dari evaluasi dan rekomendasi yang diberikan oleh para ahli.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah implementasi selesai dan media ludo digital sudah digunakan, selanjutnya adalah tahap Evaluasi. Pada tahap evaluasi ini dijelaskan mengenai analisis SWOT terkait media ludo digital tersebut. Hasil dari evaluasi tersebut terbentuk dalam kekuatan, kelemahan, peluang, serta ancaman dari media ludo tersebut. Strengths (kekuatan), yakni tampilan warna yang menarik, penjelasan yang mudah dipahami serta elemen yang ada dalam media ludo digital tersebut yang juga mempunyai daya tarik. Weakness (kelemahan), yakni penggunaan media ludo digital yang harus menggunakan internet sehingga tidak dapat dimainkan secara offline, dan masih manual dalam penggerakan pionnya. Opportunities (peluang), yakni guru/pendidik untuk menggunakan media ini sesuai dengan bidang topiknya dengan membuat konten Ludo digital yang lebih beragam, yang juga dapat dimainkan di mana saja, menjadikannya media yang lebih fleksibel. Threats (ancaman), yakni adanya keterbatasan dalam fasilitas dari sekolah yang menjadikan media ini tidak dapat digunakan jika sekolah tersebut tidak memadai dari segi sarana dan prasarana. Alokasi waktu yang kurang tepat juga membuat penggunaan media menjadi kurang optimal, terlebih lagi ketika membuat media ludo digital.

DISKUSI

Respon pengguna ini ada pada tahap implementasi (*implementation*) dalam pengembangan ADDIE versi Rusdi. Tahapan ini ada dalam dua langkah yakni 1) Respon Pengguna (guru), 2) Respon pengguna (siswa). Pada tahap respon guru, angket respon guru memiliki indikator isi/materi, kebahasaan, dan media. Hasil dari angket respon guru dapat dikategorikan “Sangat Layak” dengan persentase 93,33% dan layak digunakan dalam pembelajaran PPKn tanpa perbaikan. Guru turut memberikan komentar bahwa media ini memiliki penampilan yang cukup baik, namun perlu ditingkatkan lagi dalam menciptakan lingkungan yang akan mendorong siswa untuk lebih ingin tahu dan terlibat dalam diskusi interaktif. Selain dari itu, dari hasil wawancara guru setelah implementasi adalah bahwa media ludo digital ini mencakup konten yang tercakup dalam KD dan dapat membantu siswa dalam memahami informasi terkait tanggung jawab siswa.

Menanggapi hal tersebut, guru tersebut mengatakan bahwa gambar tersebut sesuai dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar di kelas v sekolah dasar. Selain itu, hal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan kemahiran teknologi mereka. Menurut Dalyono dalam Oktiani (2017), motivasi ini merupakan kekuatan pendorong yang dapat menginspirasi siswa untuk melakukan yang terbaik dalam pekerjaannya, yang juga menjadikannya alat yang ampuh untuk belajar. Peserta didik mungkin termotivasi oleh faktor eksternal atau faktor internal yang mana biasanya motivasi tersebut bisa datang dari dalam, dan terkadang datang dari luar. Tentu saja, motivasi ini penting karena merupakan salah satu kekuatan utama di balik pencapaian tujuan belajar siswa.

Pada tahap respon siswa, angket respon siswa juga memiliki indikator Isi/materi, kebahasaan, media. Hasil dari angket respon siswa dapat dikategorikan “sangat layak” dengan persentase 100%. Siswa pun turut memberikan respon bahwa media ludo digital ini sangat seru, dan menyenangkan hingga ingin bermain lagi. Pada bagian isi/materi ada pernyataan terkait media yang membuat dan mendorong untuk berpikir mendapatkan poin 4. Hal ini sejalan dengan salah satu tujuan pembelajaran PPKn yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006, yaitu menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan pemahaman akan adanya saling ketergantungan antar PPKn. Pendidikan kewarganegaraan diartikan sebagai mata pelajaran yang menitikberatkan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sebagaimana diamanatkan Pancasila dan UUD 1945, sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (BSNP, 2006).

Pada hasil wawancara kepada siswa setelah implementasi media, terkait perasaan setelah belajar menggunakan media ludo digital, jawaban terbanyak adalah mereka sangat senang dalam menggunakan media ludo digital ini dan menyukai media ludo digital tersebut. Kemudian pada pertanyaan “apakah kamu kesulitan saat menggunakan media ludo digital ini?” kebanyakan dari mereka sebanyak 24 orang menjawab bahwa mereka tidak kesulitan dalam memainkan media ludo digital ini. Sedangkan tiga orang menjawab “susah-susah gampang” dalam memainkannya. Hal ini mengartikan bahwa penggunaan media ludo digital ini juga membutuhkan kelancaran dalam mengklik tombol menggunakan mouse. Hal ini dapat dilatih seiring berjalannya waktu. Tentunya, penggunaan dari digitalisasi model permainan seperti ini sudah ada agar peserta didik dapat belajar mengenai teknologi.

Seperti halnya yang dikatakan oleh Anita & Astuti (2022) bahwa guru harus mampu untuk mempersiapkan siswa dalam pembelajaran digital salah satunya dengan memberikan fasilitas mengenai pengalaman yang dapat dipelajari siswa dengan teknologi. Hasil selanjutnya adalah,

bahwa peserta didik dapat menyukai pembelajaran PPKn melalui media ludo digital ini. Kemudian, bagian yang paling disukai peserta didik dari media ludo digital tersebut adalah soalnya, pada dadu yang di lemparkan, hingga pion yang berbentuk bulat. Oleh karena itu, dapat dikatakan baik sebelum maupun sesudah penggunaan sumber belajar digital ini, menurut respon dari guru dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya dengan menggunakan media ludo, bahwa permainan ludo ini memiliki banyak keunggulan dibandingkan permainan jenis lainnya, karena selain daripada hasil respon yang baik, salah satunya adalah karena permainan ini dapat meningkatkan kerjasama dalam tim khususnya untuk siswa dan juga mengasah kolaborasi siswa (Iriani & Dewi Retno, 2010).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian desain dan pengembangan yang menghasilkan produk berupa media ludo digital pada materi Tanggung Jawab siswa, maka penggunaan media ludo digital dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, Mengacu dari sisi desainnya, media ludo digital dengan beberapa instrumen didalamnya dirancang sesuai dengan kebutuhan V SD. Media ludo digital ini juga difasilitasi dengan adanya aturan bermain sehingga siswa tidak perlu kesusahan dalam memainkannya. Adanya cakupan pembelajarannya juga membuat siswa menjadi mengerti apa yang dipelajari dari permainan tersebut. Kedua, Mengacu dari sisi pengembangannya, media ludo digital ini dikembangkan dengan memperhatikan berbagai aspek.

Seperti halnya dengan aspek penggunaan warna, font yang digunakan, juga terdapat beberapa referensi berupa video yang menampilkan contoh tanggung jawab secara visual. Media ini pun juga dibentuk dengan pion-pion yang dapat digerakan sehingga siswa akan menggerakan pion sebagaimana memainkan permainan ludo. Media ludo digital ini telah diuji kelayakan oleh para ahli dengan mendapatkan persentase sebesar 96,02% ketika di akumulasikan dengan persentase respon siswa dan guru yang di akumulasikan mendapatkan hasil 96,65%. Hasil dari uji kelayakan tersebut juga mendapatkan hasil sangat layak digunakan dalam pembelajaran PPKn Kelas V SD. Ketiga, Mengacu pada hasil respon pengguna yakni guru dan siswa terhadap media ludo digital pada materi tanggung jawab siswa ini dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran PPKn di kelas V SD. Hal ini dikarenakan, produk yang dikembangkan memiliki relevansi serta nilai tambah baik dari segi tampilan yang menarik untuk dilihat, serta isi dari media ludo tersebut yakni soal pembelajarannya yang mudah untuk dipelajari. Selain itu juga pada implementasinya tidak membosankan, dan tentunya sesuai dengan perkembangan zaman

REFERENSI

- Afrianti, S., Daulay, M. I., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 52-59.
- Ansori, Y. Z., Nahdi, D. S., & Saepuloh, A. H. (2021). Menumbuhkan karakter hormat dan tanggung jawab pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 603.
- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi Dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 2.
- Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asmedy, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 110.
- BNSP. (2017). *Standar buku ajar dan modul ajar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Enny, L., & Dianawaty, D. (2019, July). Peran Teknologi Terhadap Kemajuan Pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Iriani, H., & Dewi Retno. (2010). Efektifitas Ludo Words Game (LWG) terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Studi Kasus Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah 4 Pucang. *Jurnal Psikologi UNAIR*, 2(2), 1–10.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Junaidi, M., Wulandari, W., Rustam, R., & Sulistiawati, E. (2023, August). Peran Kemasan dan Citra Merek bagi Keputusan Pembelian. In *UMMagelang Conference Series* (pp. 203-216).
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Maryati, Sri. 2020. "Inovasi Kurikulum Berdasarkan Komponen Kurikulum Strategi Dan Evaluasi." *Journal of Chemical Information and Modeling* 5(2): 51–66.
- Mulyoto. (2013). *Strategi Pembelajaran Di Era Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakaraya.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : Alfabeta.
- Nugroho, A. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 8(1), 14.
- Nurmalisa, Y., Mentari, A., & Rohman, R. (2020). Peranan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam membangun civic conscience. *Bhineka Tunggal Ika*, 7(1), 34-46.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 224.
- Patmawati, S. (2018). Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Di Sd Negeri No. 13/1 Muara Bulian. *Jurnal Penerapan Pendidikan Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Di Sd Negeri No. 13/1 Muara Bulian*. Hal 3
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Rahmawati, Y. (2022). *Pengembangan Flipbook Berdasarkan Model Addie Pada Pembelajaran Ipa Mengenai Ciri-Ciri Makhluk Hidup Di Kelas Iii Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 34.

- Van Gobel, V. Y., Sumampow, P. R. S., & Istifarianti, W. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Pkn Melalui Media Permainan Ludo. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 9(2), 117-127.
- Winarno. 2020. *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wuryandani, W., Maftuh, B., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 33(2) 287.