

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS XI
SMA PURNAMA TRIMURJO**

Sri Armiyanti Ningsih¹⁾ Meyta Pritandhari²⁾

Pendidikan Ekonomi FKIP, Universitas Muhammadiyah Metro
armiarlis@gmail.com¹⁾, meyta.pritandhari@gmail.com²⁾

Abstract

The purpose of this study is to produce a valid medium used as an economic learning medium. This research is a development (research and development) with 4D development model (Sugiyono 2015:37) the development stage consists of define, design, development and dissemination. Ludo learning media is assessed for feasibility by 2 experts consisting of two lecturers, a material expert consisting of one subject economics teacher, and 15 students of class XI SMA Purnama Trimurjo were tested in small groups. The results of the overall data were 84% validation of ludo media experts, 74% initial material expert validation, 79% final material validation, 91% of learners' responses during small group trials. It can be concluded that ludo learning media is worthy of use as a medium of economic learning and can facilitate learners in learning activities.

Keywords: *Development, Learning of Media, Ludo*

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas, akan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, dan produktif sehingga akan membentuk bangsa yang berdaya saing. Pendidikan hendaknya melihat jauh kedepan dan memikirkan apa yang akan dihadapi peserta didik di masa yang akan datang. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik.

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh

kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran secara efektif dan efisien. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik maka akan meningkatkan minat belajar peserta didik. Guru dapat menggunakan media yang terbaik untuk memfasilitasi pembelajaran atau meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran untuk peserta didik kelas XI IPS SMA Purnama Trimurjo. Pada mata pelajaran ini terdapat materi tentang APBN dan APBD yang

memuat konsep dasar anggaran pembelanjaan negara dan daerah yang ada di Indonesia. Materi dalam mata pelajaran ekonomi tentunya akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik jika guru menyampaikannya menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kondisi peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Purnama Trimurjo, khususnya pada materi APBN dan APBD, ditemukan masalah mengenai kurangnya pemanfaatan kemajuan teknologi seperti minimnya penggunaan media pembelajaran. Hal ini dapat diketahui dari hasil wawancara terhadap peserta didik yang telah dilakukan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan peserta didik di SMA Purnama Trimurjo membutuhkan media pembelajaran yang bisa menarik minat peserta didik yang berhubungan dengan kurikulum KTSP. Namun dalam hal ini guru tidak menggunakan media yang dapat dijadikan acuan bagi peserta didik untuk lebih mudah dalam menyerap materi yang dipelajari, sehingga minat belajar peserta didik masih kurang. Permainan ludo dapat dibuat menjadi media pembelajaran yang efektif, karena sifat permainan yang sederhana dan menyenangkan dapat membuat peserta didik antusias dalam bermain. Berdasarkan alasan tersebut maka ludo dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik.

Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan

kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Sanjaya (2015:163) menyatakan bahwa: Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan. Istilah media dapat digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

Media pembelajaran mengandung arti sebagai perantara atau pengantar yang berlaku untuk berbagai kegiatan dalam bidang pengajaran atau pendidikan. Kemudian arti media pembelajaran menurut Arsyad (2016:3) yang menyatakan bahwa, “pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali pesan atau informasi visual dan verbal.” Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menangkap pesan atau informasi.

Penggunaan Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. media pembelajaran menurut Wati (2016:3) yang mengemukakan bahwa:

Media pembelajaran merupakan alat atau teknik yang digunakan sebagai perantara antara seorang guru dengan siswa. Media pembelajaran di gunakan

dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran di Sekolah. Media pembelajaran ini meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

Penggunaan media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pembuat pesan kepada penerima pesan. Media dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran Menurut Leshin (dalam Arsyad, 2016:81-101) jenis-jenis media pembelajaran dibagi menjadi 5 yaitu:

1. Media berbasis manusia
2. Media berbasis cetakan
3. Media berbasis visual
4. Media berbasis audio-visual
5. Media berbasis komputer

Media berbasis manusia melibatkan interaksi langsung antara pendidik dan peserta didik, media berbasis cetakan dibuat melalui hasil cetakan, media berbasis visual melibatkan indra penglihatan, media berbasis audio-visual menggabungkan penggunaan suara (pendengaran) dan penglihatan, serta media berbasis komputer yaitu media pembelajaran dengan menggunakan bantuan komputer. Berdasarkan klasifikasi media oleh ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang peneliti gunakan adalah media berbasis visual/cetak.

1. Permainan Ludo

Permainan ludo adalah permainan tradisional dimana dalam permainan yang dimainkan 2-4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan 4

bidak pion dengan menggunakan dadu. Menurut Kristiani (2015:101) Ludo adalah permainan yang dimainkan oleh dua sampai empat orang, dimana masing-masing pemain menggunakan bidak dengan warna yang berbeda dengan tujuan mencapai finish. Permainan ludo adalah jenis permainan yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan, permainan ini dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak. Kemudian Menurut Mulyani (2013:124), Ludo adalah permainan yang terdiri dari selembar kertas bergambar kotak-kotak sebanyak 4 buah kotak besar dan 72 kotak kecil. Sedangkan Menurut Sardiman (2016:80-87) berpendapat bahwa: Media Ludo adalah satu permainan papan yang paling laris jualannya di dunia. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan satu sistem ekonomi mainan yang melibatkan pembelian, penyewaan dan pertukaran tanah dengan menggunakan duit mainan. Pemain mengambil giliran untuk melemparkan dadu dan bergerak di sekeliling papan permainan mengikut bilangan yang diperoleh dengan lemparan dadu tadi.

Permainan ludo permainan yang dapat membuat peserta didik seolah-olah mereka sedang bermain sehingga rasa tegang dan jenuh dalam diri siswa dapat dikurangi. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan lancar dan optimal. Ludo Ekonomi adalah suatu media permainan Ekonomi yang dikemas dalam suatu permainan Ludo.

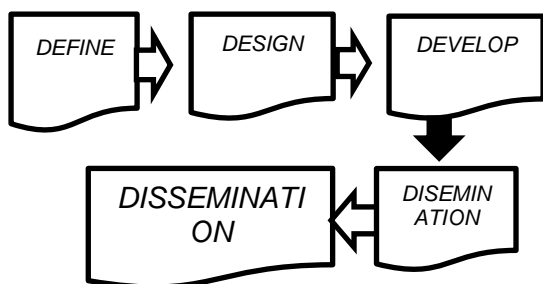
METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik. Model pengembangan

yang digunakan adalah model yang dikemukakan oleh Thiagarajan dalam Sugiyono (2015:37) yaitu model 4D yang merupakan perpanjangan dari Define, Design, Develop and Dissemination.

Penelitian menggunakan model 4D yang ditawarkan oleh Thiagarajan dalam Sugiyono karena model ini sesuai untuk mengembangkan media yang diharapkan oleh para guru yang berguna untuk membantu dan mempermudah peserta didik dalam menyampaikan dan menerima materi, selain itu pengembangan media ini mudah untuk dilakukan sehingga tidak menyulitkan para peneliti dalam mengembangkan model 4D ini.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D oleh Thiagarajan dalam Sugiyono (2015:38) yang terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Tahapan-tahapan pengembangan dalam model 4D tersebut antara lain sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan 4D menurut Thiagarajan dalam Sugiyono (2015:38)

Berikut adalah Langkah langkah yang dilakukan peneliti dalam pengembangan ludo dengan menggunakan model 4D

1. Tahap *Define* (pendefinisian)

Tahapan ini berisi kegiatan untuk menetapkan produk apa yang akan dikembangkan beserta spesifikasinya.

Dalam hal ini peneliti mencari dan mengumpulkan data dengan melakukan.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap ini berisi kegiatan untuk membuat rancangan terhadap produk yang telah ditetapkan. Media pembelajaranyang akan digunakan adalah Media Pembelajaran Ludo ekonomi yang didalamnya mencakup materi tentang Kegiatan Ekonomi. Media Ludo akan dibuat menarik dengan gambar yang berwarna.

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini media telah dikembangkan akan dilakukan oleh validasi oleh ahli. Uji validasi ini dilakukan dengan cara menghadirkan validator yaitu beberapa dosen Universitas Muhammadiyah Metro dan guru IPS SMA Purnama Trimurjo, Setelah divalidasi oleh para ahli kemudian produk diujicoba pada kelompok kecil yaitu siswa kelas XI IPS SMA Purnama Trimurjo.

Penelitian ini pengumpulan data menggunakan angket. Angket ini dibagi dalam dua yaitu lembar validasi media pembelajaran dan angket respon peserta didik.

Angket yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan lima respon jawaban dari skala *Likert* (Sugiyono, 2015:167) lima respon tersebut yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju dan sangat kurang setuju. Pedoman skor untuk lima respon jawaban ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Alternatif Skor Jawaban untuk Angket

| No. | Respon jawaban | Skor |
|-----|---------------------|------|
| 1. | Sangat setuju | 5 |
| 2. | Setuju | 4 |
| 3. | Kurang setuju | 3 |
| 4. | Tidak setuju | 2 |
| 5. | Sangat tidak setuju | 1 |

Sumber: Sugiyono, 2015.

Berdasarkan pedoman skor pada Tabel 2, maka peneliti membuat format angket yang akan diisi oleh Ahli. Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa data hasil validasi dari Ahli materi dan media. Berikut adalah format angket untuk Ahli materi dan media.

1. Teknis analisis data

Teknis analisis data berdasarkan instrumen uji ahli dan uji kelompok kecil dilakukan untuk menilai sesuai atau tidaknya produk yang dihasilkan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran.

a. Persiapan kegiatan analisis data
Kegiatan persiapan ini peneliti memberikan lembar angket yang diisi atau berupa skor penilaian.

b. Tabulasi data
Tabulasi data dilakukan untuk mempermudah membaca hasil dan menghitung data hasil penilaian pada angket yang diisi oleh ahli dan peserta didik.

c. Penerapan data
Langkah selanjutnya data tersebut akan dihitung presentase kelayakan dan keterbacaannya sesuai dengan pernyataan yang telah diberikan dalam perhitungan ini. Menurut Riduwan dan Akdon (2013:158) menghitung presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$AP = \frac{\bar{X}_i}{Sit} \times 100\%$$

Dimana :

AP = Angka Presentase yang dicari

\bar{x}_i = Skor rata-rata (Mean) setiap variabel

Sit = Skor ideal setiap variabel

Tabel 2. Kriteria Presentase Angket.

| No. | Interval | Kriteria |
|-----|-----------|--------------|
| 1. | 81 - 100% | Sangat kuat |
| 2. | 61 - 80% | kuat |
| 3. | 41 - 60% | cukup |
| 4. | 21 - 40% | lemah |
| 5. | 0 - 20% | Sangat lemah |

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013:158)

Menafsirkan presentase angket dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan secara keseluruhan baik dari ahli maupun dari respon peserta didik. Pemberian makna dan keputusan untuk merevisi media pembelajaran digunakan kriteria menurut Riduwan dan Akdon (2013:18) kriteria ini memiliki kriteria sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan sangat tidak layak tertera pada tabel 4. sebagai berikut:

Berdasarkan Penelitian ini dikatakan berhasil apabila dari angket diperoleh hasil yang berada pada rentang 81% - 100%, 61% - 80% dan 41% - 60% atau pada kriteria sangat kuat, kuat dan cukup kuat. Akan tetapi dalam penelitian ini peneliti menargetkan produk sampai pada kriteria kuat atau sangat kuat.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

1. Data Hasil Validasi Ahli dan Siswa

Data hasil pengujian oleh ahli bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran yang telah

dikembangkan yang dinilai dari segi tampilan desain ular tangga dan kelayakan isi atau materi. Masing-masing ahli terdiri dari 2 ahli media dan 2 ahli materi. Pengujian oleh peserta didik yaitu untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran ludo yang telah dikembangkan dengan jumlah 15 peserta didik.

2. Analisis Data

Hasil analisis data dapat diketahui bahwa media Ludo hasil pengembangan oleh peneliti sudah layak digunakan. Media Ludo yang dikembangkan layak digunakan setelah diadakannya revisi atas masukan dan saran oleh ahli materi dan ahli media mendapat rata-rata skor yang baik yaitu dengan kriteria “Layak” Kedua hasil pengujian oleh ahli tersebut menurut Riduwan dan Akdon (2013:158) masuk dalam kriteria “Layak” dan “Sangat Layak”. Kriteria tersebut menandakan bahwa Ludo Ekonomi yang telah dikembangkan telah dapat digunakan. Berikut rata-rata hasil dari keseluruhan data adalah 84% (validasi ahlimediaLudo), 74% (validasi ahli materi tahap awal), 79% (validasi materi tahap akhir), 91% (respon peserta didik saat uji coba kelompok kecil). Hasil validasi oleh ahli media tidak mengalami revisikarena sudah layak untuk diuji cobakan. Hasil validasi oleh ahli materi mengalami peningkatan persentase skor rata-rata 74% pada tahap pertama menjadi 79% setelah dilakukannya revisi pada tahap kedua. Dengan demikian media Ludo yang telah dikembangkan peneliti layak digunakan sebagai bahan ajar yang akan membantu peserta didik dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga ini layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini

ditunjukkan oleh hasil penilaian oleh ahli media termasuk dalam kriteria “Layak” dengan rerata skor sebesar 4,1; hasil penilaian oleh ahli materi termasuk dalam kriteria “Layak” dengan rerata skor sebesar 4,1 dan hasil pengujian dengan kelompok kecil yaitu 29 siswa termasuk dalam kriteria “Sangat Layak” dengan rerata skor sebesar 4,4. Hasil analisis data oleh siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa media ular tangga yang telah dikembangkan sudah sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Revisi Produk

Hal-hal yang telah direvisi dari saran tim ahli dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3. Saran/Masukan Pengujian Media oleh Tim Ahli

| No | Saran/Masukan Secara Umum | |
|----|---------------------------|---|
| 1 | Ahli media | a. Sinkronkan antara perintah dan isinya b. Cek kembali pertanyaan yang tata tulisnya kurang baik |
| 2 | Ahli materi | a. Buat cover bahan ajar b. Buat peta konsep c. Gunakan standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai dengan kurikulum KTSP. |

Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang telah dilakukan, media pembelajaran ular tangga sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran, namun revisi produk tetap dilakukan sesuai dengan saran dan masukan dari tim ahli. Perbaikan dilakukan agar media pembelajaran ludo yang dihasilkan lebih layak dan lebih baik lagi untuk digunakan dalam proses

pembelajaran. Berikut ini adalah beberapa perbaikan yang telah dilakukan oleh peneliti pada media pembelajaran ludo:

1. Cek kembali pertanyaan dan tata tulisnya

Memperbaiki kartu pertanyaan ada beberapa tata tulis yang kurang baik sehingga perlu diperbaiki agar mudah dipahami peserta didik pada saat pengujian produk.

Pada tahap ini peneliti menghasilkan produk Ludo Ekonomi. Pembuatan Ludo Ekonomi ini meliputi kegiatan pencetakan kartu soal, materi, ulasan materi, dan peraraturan permainan yang dibuat semanarik mungkin. Kemudian Ludo Ekonomi ini divalidasi oleh beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media. Dengan adanya uji validasi maka akan menghasilkan saran, komentar, dan masukan yang dapat dijadikan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi media yang dikembangkan. Pengembangan media pembelajaran ludo ini divalidasikan kepada ahli media yaitu Bapak H. Wakijo, M.Pd dan Bapak Kian Amboro, M.Pd. Validasi materi dan desain media dilakukan untuk mendapatkan saran dan masukan agar media Ludo yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi serta dapat digunakan sebagai acuan media pembelajaran karena materi dan soal dalam media Ludo cukup lengkap dan membantu saat pembelajaran berlangsung.

Berikut ini tampilan akhir produk media pembelajaran Ludo Ekonomi dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2. Tampilan akhir Papan Ludo Ekonomi



Gambar 3. Tampilan akhir pion dan dadu

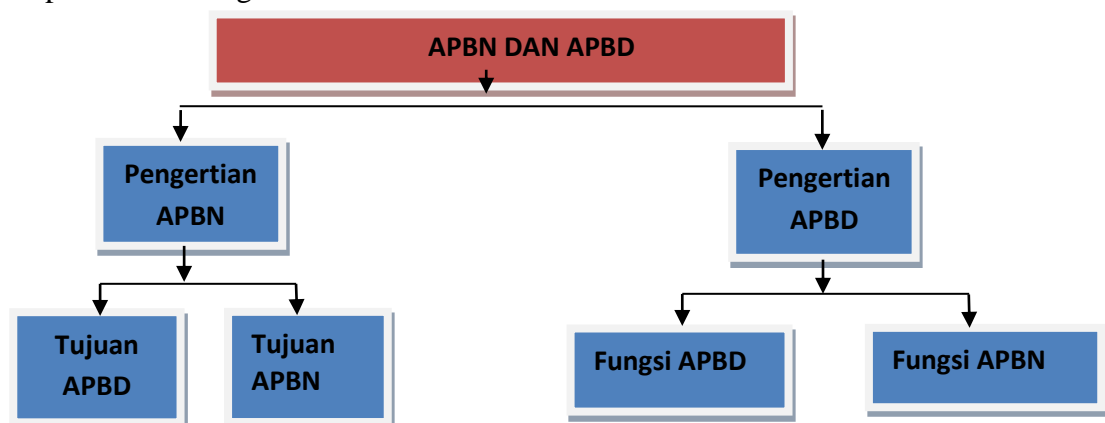
| PERATURAN PERMANAN | ATURAN POIN |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ➤ Permainan ini dimainkan minimal 3 orang atau 5 orang 1 orang terdiri dari 2 pemain dan 1 juri 5 orang terdiri dari 4 pemain dan 1 juri ➤ Permainan yang terdiri dari 3 orang dinamakan permainan 1 lawan 1 ➤ Permainan yang terdiri dari 5 orang dinamakan permainan 2 lawan 2 ➤ Juri bertugas membacakan tugas soal, memegang kunci jawaban dan memberikan poin kepada pemain/tim. ➤ Setiap pemain atau tim mendapatkan 2 buah pion baik dalam permainan 1 lawan 1 maupun 2 lawan 2. ➤ Setiap pemain atau tim wajib menjalankan pionnya secara bergantian. ➤ Pemain atau tim melemparkan dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan angka yang muncul pada mata dadu. ➤ Pemain atau tim yang mendapat petak tanda bintang, maupun panah akan mengambil kartu soal dan ulasan materi. ➤ Setiap pemain/tim yang menjalankan pionnya terkena pion lawan maka pion yang terkena akan kembali ketempat awal rumah. ➤ Setiap pemain/tim mempunyai hak menjawab soal yang sama sebanyak 2 kali. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal maka soal dibahas pada akhir permainan. ➤ Pemain atau tim yang terlebih dahulu mencapai petak rumah adalah pemenangnya. | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Jika pemain/tim yang tidak menjawab benar, maka poin akan diberikan kepada pemain/tim yang menjalankan pion. Jika pemain/tim yang menjalankan pion menjawab salah, maka hak menjawab akan dilempar kepemain atau tim lawan. Jika pemain/tim lawan menjawab benar, maka poin akan diberikan kepemain/lawan. ➤ Jika kedua pemain/tim menjawab salah, maka kedua pemain/tim tidak mendapatkan poin. <p>Keterangan</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tanda Panah Merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil soal yang tersedia dan menyerahkan pada juri. Juri membacakan soal, kemudian pemain diberi waktu selama 1 menit untuk menjawab soal. Jika pemain/tim menjawab benar maka juri memberikan poin kepadapemain/tim tersebut. Jika pemain/tim tidak bisa menjawab soal, maka soal akan disimpan oleh juri dan boleh dijawab lagi padakesempatan berikutnya. Setiap soal mempunyai poin 1, 2, dan 5. ➤ Tanda Bintang Tanda bintang merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil kartu kumpulan materi yang tersedia. Kartu ini berisi materi tentang APBN dan APBD. Pemain/tim yang mendapatkan tanda ini berhak mengambil kartu kumpulan materi, kemudian menyimpannya. Kartu ini boleh dibuka saat pemain/tim menjawab soal. Terdapat 10 kartu kumpulan materi dalammedia ini, jika 10 kartu sudah diambil semua pemain/tim yang memperoleh tanda ini tidak memperoleh kartu kumpulan materi. ➤ Tanda bulatan kecil Tanda bulatan ini merupakan tanda bagi pemain/tim untuk mengambil kartu ulasan materi. Pemain yang mendapatkan petak bertanda ini wajib mengambil kartu ulasan materi yang tersedia, kemudian menjawabnya. Pemain/tim yang telah mengambil kartu ulasan materi wajib mengembalikan kartu ulasan materi pada tumpukan paling bawah begiu seterusnya sampai permainan selesai. |

Gambar 4. Tampilan akhir peraturan permainan

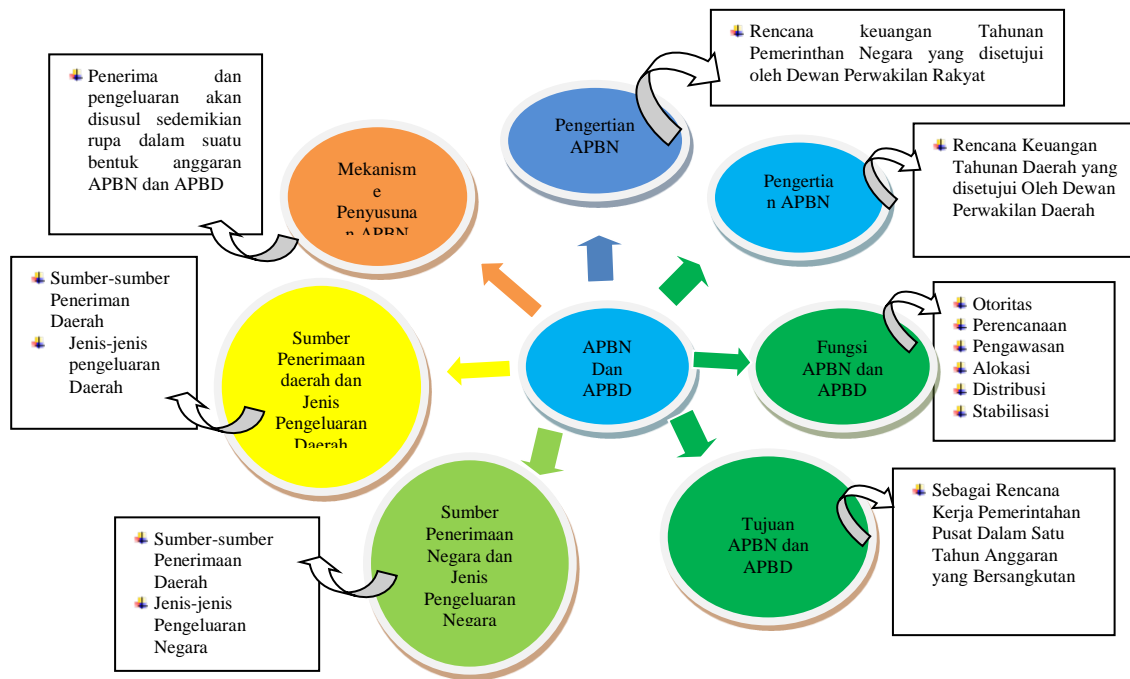
2. Tambahkan Peta Konsep pada bahan Ajar

Komentar dan saran dari validator sangat berperan bagi peneliti. Peta konsep dibuat agar memudahkan

peserta didik dalam memahami materi apa yang akan disampaikan. Peta konsep sebelum revisi dapat dilihat pada gambar sebagai berikut: gambar sebagai berikut:



Gambar 5. Bahan ajar Peta konsep sebelum direvisi



Gambar 6. Tampilan peta konsep sesudah revisi

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil rekapitulasi data yang telah dilakukan, Ludo Ekonomi sudah layak dan baik digunakan, penilaian ahli media dengan jumlah 840 dan skor rata-rata 84% dengan kategori “Sangat Layak” diuji cobakan. Sedangkan penilaian ahli materi dengan jumlah 790 dengan rata-rata skor persentase 79% dengan kategori layak diuji cobakan, dan respon peserta didik dalam uji coba kelompok kecil dengan jumlah 913 dengan skor rata-rata 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut media Ludo dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa media ludo yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena berisi materi disertai soal dan kartu materi sehingga mempermudah peserta didik dalam mengerti dan memahami materi yang disampaikan khususnya pada materi APBN dan APBD yang ada di Indonesia. Media

ini dimodifikasi dari permainan ludo agar peserta didik tidak merasa bosan dengan pembelajaran monoton dan membosankan yang sering terjadi dalam proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa media pembelajaran Ludo yang dikembangkan peneliti sudah layak dan baik untuk digunakan. Saran dalam pengembangan media pembelajaran ludo diarahkan ke 3 sisi yaitu:

Saran Pemanfaatan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Guru maupun peserta didik dapat menggunakan media ludo yang telah dikembangkan sebagai media pembelajaran. Dalam penggunaan permainan peserta didik diharapkan mengikuti dan membaca petunjuk yang ada dalam media pembelajaran ludo dengan seksama sehingga tidak terjadi kesalahan dalam permainan. Selain itu peserta didik diharapkan membaca buku-buku atau sumber belajar terkait yang lain, sehingga

dapat menambah pengetahuan tentang materi yang dipelajari.

1. Saran Diseminasi Ludo Sebagai Media Pembelajaran

Produk hasil pengembangan media pembelajaran ludo ini dapat disebarluaskan (digunakan) disemua kelas pada Sekolah yang bersangkutan yaitu SMA Purnama Trimurjo atau bahkan disemua Sekolah di Kabupaten Kota Metro. Namun dalam penyebaran produk pengembangan harus tetap memperhatikan dan memperhitungkan karakteristik dari peserta didik sehingga penyebaran produk dapat efektif digunakan.

2. Saran Pengembangan Ludo Sebagai Media Lanjutan

Bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut, bisa dengan cara menambahkan materi-materi lain, sehingga produk yang dihasilkan lebih komprehensif, karena produk ini hanya memuat materi APBN dan APBD yang ada di Indonesia. Kelemahan media ludo yang telah dikembangkan dapat diperbaiki oleh peneliti selanjutnya yaitu pengembangan masih terbatas pada tahap uji coba kelompok kecil saja karena keterbatasan waktu dan biaya. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan media ludo agar lebih memperhatikan tahapan-tahapan

dalam proses pengembangan media ludo ataupun sumber belajar yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon dan Ridwan. 2013. Rumus dan Data dalam Analisis Statistika. Bandung: Alfabeta
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Mulyani, Novi. 2013. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, Arief S. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.