

*Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

## PENGEMBANGAN MEDIA LUDO BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 104607 SEI ROTAN

**Riska Ocvarinda<sup>1</sup>, Dr. Irsan M.Pd., M.Si<sup>2</sup>**

*(Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan)*

Surel : [riskaocvarinda05@gmail.com](mailto:riskaocvarinda05@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research is motivated by the low learning outcomes of students' mathematics and the lack of use of learning media in class IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. The purpose of this research is to produce flat building ludo media that is feasible, practical and effective for use in learning. The type of research used is the Research and Development method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The population and sample of this study were fourth grade students of SD Negeri 104607 Sei Rotan, totaling 23 students. Data collection instruments in this study were interview guidelines, questionnaires, observation sheets, and tests in the form of 20 multiple choice questions for pre-test and post-test. The results showed that the level of validation of the material and learning media for ludo flat shapes developed obtained a percentage of 76% and 92% in the feasible category. The practicality results of the teacher response questionnaire to the flat building ludo learning media obtained a percentage of 88% in the Very Practical category. The results of the effectiveness test of the flat building ludo media obtained an N-Gain Score value of 69% with the criteria "Quite Effective". Based on the acquisition of the values and percentages above, it can be concluded that the flat building ludo learning media is Feasible, Practical, and Effective to use and can improve the learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 104607 Sei Rotan.*

**Keywords:** *Development, Ludo Media, Learning Outcomes*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa dan minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media ludo bangun datar yang layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian dan Pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Populasi dan sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan yang berjumlah 23 siswa. Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara, angket, lembar observasi, dan tes berupa soal sebanyak 20 butir soal pilihan ganda untuk pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validasi materi dan media pembelajaran ludo bangun datar yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 76% dan 92% dengan kategori layak. Hasil kepraktisan dari angket respon guru terhadap media pembelajaran ludo bangun datar diperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori Sangat Praktis. Hasil uji efektifitas media ludo bangun datar diperoleh nilai N-Gain Score sebesar 69% dengan kriteria "Cukup Efektif". Berdasarkan perolehan nilai dan persentase diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ludo bangun datar sudah Layak, Praktis, dan Efektif untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Media Ludo, Hasil Belajar.*

✉ Corresponding author :

Email : Riskaocvarinda05@gmail.com

HP : 081397774126

Received 30 September 2024, Accepted 26 Oktober 2024, Published 31 Oktober 2024

## PENDAHULUAN

Hasil belajar merupakan prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar sangat berkaitan dengan proses pembelajaran karena dengan mengetahui hasil belajar kita akan mengetahui sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan pencapaian proses pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Untuk mengetahui kesuksesan pembelajaran yang diajarkan berhasil atau tidaknya materi tersebut maka dapat diukur dari Kriteria Kompetensi Minimum (KKM) yang di dicapai oleh siswa dalam setiap mata pelajaran.

Hasil belajar peserta didik yang ideal bagi guru adalah ketika siswa mencapai pemahaman yang baik, keterampilan yang kuat, dan perkembangan pribadi yang positif. Guru mengharapkan hasil belajar siswa yang mencerminkan berhasil dengan tanda hasil belajar melewati KKM. Kemudian hasil belajar yang ideal bagi masyarakat adalah ketika pendidikan memberikan warga negara yang siap untuk berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan sosial, ekonomi, dan lingkungan. Ini membantu menciptakan masyarakat yang lebih maju, berkelanjutan, dan berdaya saing. Tingkat keberhasilan siswa dalam kurikulum seringkali diukur dengan menggunakan Kriteria Kompetensi Minimum (KKM), yang dalam kasus SD Negeri 104607 Sei Rotan adalah 70 kecuali mata pelajaran matematika yang Kriteria Kompetensi Minimum (KKM) adalah 60. Untuk mencapai harapan – harapan tersebut tentunya memerlukan bantuan dari berbagai pihak. Selain guru, siswa sebagai aspek utama

harus memiliki keinginan dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Pada kenyataannya yang ditemukan dilapangan pembelajaran yang terjadi masih monoton dan berpusat pada guru sehingga menciptakan siswa yang kurang aktif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai secara efektif. Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti menunjukkan pada proses pembelajaran matematika berlangsung, siswa kurang aktif, siswa cenderung hanya menerima informasi tidak memberikan pertanyaan . Siswa merasa malas dan kurang peduli terhadap pelajaran matematika. Hal ini menyebabkan masih banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tertama pada mata pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan harian siswa. Dengan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 60%, sedangkan siswa yang mencapai KKM sebanyak 40%. Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan masih rendah.

Dalam penelitian Dakhi (2020), menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa didukung oleh pembelajaran yang efektif dan peran orang tua, namun yang paling dominan dalam peningkatan hasil belajar siswa adalah kompetensi guru. Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran (Audie, 2019, h.588).

Mutia (2021, h 118) menyatakan bahwa karakteristik anak SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja

dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Dilihat dari karakter anak SD peneliti menawarkan pengembangan media ludo sebagai solusi untuk guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dikatakan demikian karena media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran secara efektif dan efisien. Adanya media pembelajaran ludo bangun datar ini diharapkan mampu mengaktifkan sifat bersaing siswa, permainan ini juga mengasah ingatan siswa terhadap materi yang pernah didapatkan dengan menjawab soal.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan Ivany Atalia (2021) menyatakan bahwa media ludo layak sebagai salah satu media pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Permainan Ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, permainan Ludo dapat menarik minat peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) melalui model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 104607 Sei Rotan dengan subjek penelitian sebanyak 23 peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan wawancara, observasi, angket dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan uji kelayakan, uji kepraktisan dan uji keefektifan media ludo bangun datar. Berupa data dari instrument validasi oleh para ahli materi, ahli media, praktis pendidikan dan hasil tes *pre-test* dan *posr-test* siswa.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan metode ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Cahrry. Model ADDIE mencakup fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pengembangan media ludo bangun datar dimulai dengan tahap analisis. Peneliti menganalisis kebutuhana dengan mewancarai guru kelas Iv SD Negeri 104607 Sei Rotan. Hasil wawancaranya guru lebih sering menggunakan benda sekitar untuk dijadikan media nyata, dikarnakan berbagai faktor dari keterbatasan waktu, biaya, dan pembuatan media. Oleh karna itu kurangnya media pembelajaran membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Kemudian peneliti juga menganalisis perserta didik dan materi yang akan disesuaikan untuk pembuatan media ludo bangun datar.

Selanjutnya, peneliti mengembangkan media ludo bangun datar menggunakan aplikasi CorelDraw dan Canva. Selain itu, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang berkaitan dengan media yang dikembangkan untuk penilaian validasi untuk para ahli serta tes hasil belajar. Kemudian dilakukan kevalidan media dengan bantuan paara ahli materi dan ahli media dan juga praktisi. Saat pengembangan media peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan yang diberikaan para ahli terhadap media ludo

bangun datar yang dikembangkan sehingga media ludo bangun datar layak untuk diimplementasikan kepada siswa.

Setelah media ludo bangun datar dikatakan layak oleh para ahli, media ludo bangun datar di implementasikan kepada siswa kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Pada tahap implementasi, siswa diberi *pre-test* sebelum menggunakan media ludo bangun datar yang telah dibuat. Kemudian, pembelajaran dilakukan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat dan siswa diberikan *post-test* setelah pembelajaran selesai.

### **1. Kelayakan Media Ludo Bangun Datar**

Pada kelayakan media pembelajaran ludo bangun datar dapat diketahui melalui hasil validasi yang telah dilakukan dengan para ahli materi dan ahli media. Pada proses validasi yang dilaksanakan peneliti menggunakan skala likert yang mempunyai rentang 1-5.

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi. Tahap I memperoleh skor 35 dari skor maksimal 50 dengan persentase kelayakan 70% sehingga dikategorikan “layak”. Namun tetap dilakukan revisi kembali agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Selanjutnya validasi tahap II memperoleh skor 38 dari skor maksimal 50 dengan persentase 76% sehingga dikategorikan “Layak” tanpa revisi.

Data diperoleh dari hasil validasi ahli media. Tahap validasi I memperoleh skor 73 dari skor maksimal 80 dengan persentase kelayakan 91,2% sehingga

dikategorikan “Sangat layak”. Namun masih dilakukan revisi kembali sesuai saran dari validator ahli media. Selanjutnya tahap validasi tahap II memperoleh skor 74 dari skor maksimal 80 dengan persentase kelayakan 92 % sehingga dikategorikan “Sangat Layak” tanpa revisi.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media ludo bangun datar dapat disimpulkan bahwa media ludo bangun datar dikategorikan “Layak”. Media ludo bangun datar layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.

### **2. Kepraktisan Media Ludo Bangun Datar**

Dalam mengukur tingkat kepraktisan dari media ludo bangun datar ini dapat dilihat dari hasil angket validasi yang dilakukan oleh praktisi pendidikan selaku guru kelas. Pada tahapan penilaian kepraktisan media ludo bangun datar menggunakan penilaian skala likert dengan rentang nilai 1-5. Peneliti memberikan 12 butir pernyataan yang berisi aspek materi, kemanfaatan, desain dan tampilan. Dari hasil penilaian kepraktisan media ludo bangun datar diperoleh skor 53 dengan persentase sebesar 88% yang tergolong kategori “Sangat Praktis”.

### **3. Keefektifan Media Ludo Bangun Datar**

Keefektifan media ludo bangun datar dapat diketahui melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan *post-test* yang digunakan sebanyak 20 soal pilihan siswa. Soal

*pre-test* dan ganda. Kegiatan *pre-test* dilaksanakan peneliti di kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan. Dari hasil *pre-test* siswa diketahui bahwa siswa belum paham bagaimana mencari keliling dan luas bangun datar persegi dan persegi panjang. Dimana dari 23 siswa hanya 2 siswa yang tuntas dalam hasil *pre-test*.

Kemudian pada kegiatan *post-test* dilaksanakan dimana 21 siswa tuntas. Kemudian hasil nilai *pre-test* dan *post-test* siswa dihitung menggunakan rumus *N-Gain*. Dimana didapatkan bahwa rata – ratanya adalah 69% dikategorikan dalam cukup efektif. Maka dari itu media pembelajaran ludo bangun datar cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.

## SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media ludo bangun datar di kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan yang telah terlaksanakan sesuai dengan tahapan penelitian pengembangan. didapatkan kesimpulan antara lain yaitu :

1. Pada uji kelayakan media ludo bangun datar dinyatakan layak pakai, sebab media pembelajaran yang telah dikembangkan sudah divalidasi oleh dua ahli yakni, ahli dan memperoleh persentase 76 % atau tergolong kategori “Layak”. Selanjutnya ahli media memperoleh persentase 92 % atau tergolong kategori “Sangat Layak”. Sehingga dari hasil validasi, maka media pembelajaran ludo bangun datar diakui layak untuk digunakan oleh siswa dan guru kelas

IV SD Negeri 104607 Sei Rotan.

2. Adapun pada uji kepraktisan media ludo bangun datar yang dilakukan guru kelas IV SD Negeri 104607 Sei Rotan diperoleh persentase sebesar 88 %. Dari persentase tersebut menunjukkan bahwa media ludo bangun datar sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
3. Hasil uji keefektifan media pembelajaran ludo bangun datar dilihat dari penilaian hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test* yang dihitung menggunakan rumus *N-Gain Score*. Berdasarkan perhitungan, didapatkan *N-Gain Score* sebesar 0,69 dengan persentase 69% dengan kriteria “Cukup Efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo bangun datar cukup berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Atalia, I. (2022). *Pengembangan Media Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema 4 Subtema 1 Kelas II SD Negeri Inpres Sampe Cita TA 2021/2022* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Medan).
- Audie, N. (2019, May). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595).
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Mutia, M. (2021). Characteristics of Children Age of Basic Education. *Fitrah:*

*International Islamic Education Journal*,  
3, 114-31.

Yulianti, F., Sutisnawati, A., & Uswatun, D.  
A. (2021). Pengembangan Media Ludo  
Math Game Dalam Meningkatkan  
Kemampuan Berhitung Peserta Didik

Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan  
Dasar*, 11(02), 207-218.