

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO KING*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI LAMBANG PANCASILA
KELAS II DI SEKOLAH DASAR NEGERI PALERAN 04
UMBULSARI JEMBER**

SKRIPSI



Oleh:
Lukluatul Fitriyah
NIM. 212101040084

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO KING*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI LAMBANG PANCASILA
KELAS II DI SEKOLAH DASAR NEGERI PALERAN 04
UMBULSARI JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Oleh:
Lukluatul Fitriyah
NIM. 212101040084

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JUNI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO KING*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI LAMBANG PANCASILA KELAS □
DI SEKOLAH DASAR NEGERI PALERAN 04 UMBULSARI
JEMBER**

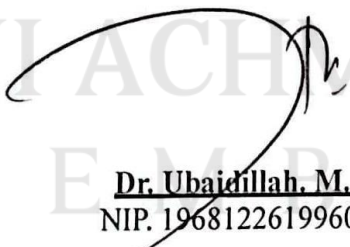
SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S. Pd)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyan dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Oleh:
Lukluatul Fitriyah
NIM: 212101040084

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dr. Ubaidillah, M. Pd. I
NIP. 196812261996031001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO KING*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
MATERI LAMBANG PANCASILA KELAS II
DI SEKOLAH DASAR NEGERI PALERAN 04 UMBULSARI
JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI)
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)

Hari: Selasa
Tanggal: 17 Juni 2025

Tim Penguji:

Ketua

Sekretaris

H. Khairul Umam, M.Pd
NIP.198011122015031003

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I
NIP.198610022015031004

Anggota:

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I

2. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

Menyetujui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si
NIP.1973042000031005

MOTTO

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ { ٤ } عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ { ٥ }

Artinya:”(Tuhan) yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (QS. Al-‘Alaq, ayat:4-5)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama RI. (2005). *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: PT. Syamil Cipta Media.

PERSEMBAHAN

Atas kehendak dan ridho Allah SWT, Syukur alhamdulillah saya bisa menyelesaikan tugas akhir saya yaitu skripsi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada Bapak Rubai dan Ibu Sunarsih orang tua saya, yang telah mendidik dan membesarkan saya, terimakasih dengan segenap rasa hormat atas limpahan kasih sayang, pengorbanan, kesabaran, perhatian serta do'a yang selalu menyertai saya.
3. Kepada Wardatus Sholeha yang telah memberi support kepada saya dan terima kasih kepada orang-orang yang saya mintai do'a demi kelancaran dan kemudahan skripsi saya, semoga Allah SWT yang akan membalas kebbaikannya.
4. Kepada Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I yang selalu memberi saya bimbingan semangat dan segala do'a yang dipanjatkan untuk saya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya, kesehatan, serta kelancaran sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo King* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Lambang Pancasila di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember” dengan baik dan berjalan lancar. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing ummat-Nya dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang ini. Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hefni, S. Ag., M.M. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Nuruddin, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu melancarkan proses dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
5. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dari awal proses perkuliahan.

6. Bapak Dr. Ubaidillah., M.Pd,I selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, motivasi serta arahan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai validator ahli media yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
8. Bapak Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. selaku dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sebagai ahli materi yang telah meluangkan waktunya dan membantu dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
9. Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd selaku dosen Bahasa Indonesia sebagai ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya dan membantu untuk melaksanakan penelitian skripsi ini.
10. Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu dan bimbingan kepada penulisan dari awal sampai akhir perkuliahan.
11. Bapak Shodiq, S.Pd, selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember, yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian, membantu, dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
12. Ibu Wardatul Mahfudloh, S.Pd, selaku guru kelas II Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember, yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.

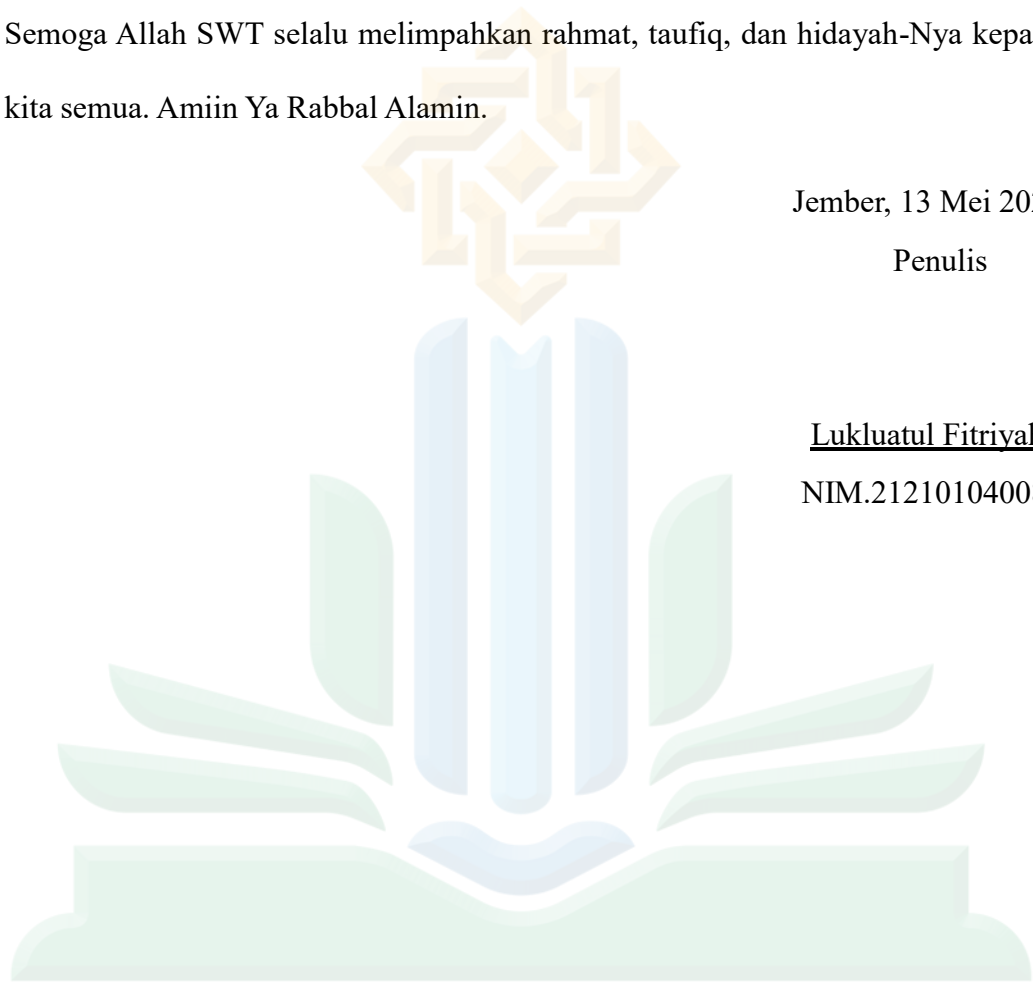
Hanya do'a dan ucapan terimakasih sebesar-besarnya yang dapat terucapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya kepada kita semua. Amiin Ya Rabbal Alamin.

Jember, 13 Mei 2025

Penulis

Lukluatul Fitriyah

NIM.212101040084



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Lukluatul Fitriyah, 2025: *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo King Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila, Materi Lambang Pancasila Kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember*

Kata Kunci: Pengembangan, Ludo King, Lambang Pancasila

Karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya di kelas II, menunjukkan bahwa mereka masih berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Untuk itu, guru perlu mencari cara inovatif agar pembelajaran lambang Pancasila dapat diterima dengan baik oleh siswa tanpa menghilangkan unsur pendidikan di dalamnya. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Oleh karena itu pentingnya pengembangan media pembelajaran yang dapat menggabungkan materi dengan unsur permainan, seperti media pembelajaran berbasis permainan *Ludo King*, agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah.

Penelitian ini merumuskan masalah sebagai berikut: (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi lambang Pancasila kelas II di SDN Paleran 04 Umbulsari Jember?, (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi lambang Pancasila kelas II di SDN Paleran 04 Umbulsari Jember?, (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi lambang Pancasila kelas II di SDN Paleran 04 Umbulsari Jember?.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi lambang Pancasila kelas II di SDN Paleran 04 Umbulsari Jember, (2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi lambang Pancasila kelas II di SDN Paleran 04 Umbulsari Jember, (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi lambang Pancasila kelas II di SDN Paleran 04 Umbulsari Jember.

Pengembangan media pembelajaran *Ludo King* menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model penelitian ADDIE yang mencakup lima tahapan: Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Ludo King* ini peneliti membuat desain media yang terbuat dari triplek sesuai ukuran yang sudah ditentukan sebagai wadah berbentuk koper dan mencetak media menggunakan banner. 2) Hasil rata-rata kelayakan media dari kelima validator adalah 92,52%. 3) Hasil keefektifan yang diperoleh dari angket *pretest* dan *posttest* adalah 68%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pada media *Ludo King* dapat dikategorikan sangat layak dan efektif untuk digunakan.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	hal
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	9
D. Spesifikasi Produk yang dihasilkan	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
G. Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu.....	16
B. Kajian Teori.....	23
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	42
A. Model Penelitian dan Pengembangan	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
C. Uji Coba Produk.....	50
1. Subjek Uji Coba	51
2. Jenis Data	52
3. Instrumen Pengumpulan Data	53
4. Teknik Analisis Data	56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	62
A. Penyajian Data Uji Coba Produk	62
B. Hasil Analisis Data	92
C. Revisi Produk	95
BAB V KAJIAN DAN SARAN	98
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	98
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	107
C. Kesimpulan	108
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	114



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No Uraian	hal
2.1 Daftar Penelitian Terdahulu.....	21
3.1 Analisis Kelayakan.....	57
3.2 Skor Respon Peserta Didik.....	58
3.3 Kriteria Uji Kelayakan.....	59
3.4 Kriteria Penilaian keefektifan produk.....	61
4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	78
4.2 Hasil Revisi Ahli Media.....	79
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	80
4.4 Hasil Revisi Ahli Materi.....	81
4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	81
4.6 Hasil Respon Guru.....	83
4.7 Hasil Respon Peserta Didik.....	84
4.8 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
4.9 Hasil Rata-rata Kelayakan.....	94
4.10 Hasil Data Keefektifan.....	95
4.11 Hasil Revisi Produk Media Pembelajaran <i>Ludo King</i>	95

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

No Uraian	hal
3.1 Model penelitian dan pengembangan.....	44
3.2 Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE.....	45
4.1 Wawancara dengan Peserta Didik.....	64
4.2 Wawancara dengan Guru Kelas.....	65
4.3 Desain Ukuran Media <i>Ludo King</i>	73
4.4 Koper bagian Luar dan Dalam.....	73
4.5 Desain Cover.....	74
4.6 Stiker Bagian Depan Koper.....	74
4.7 Desain Banner Media Pembelajaran <i>Ludo King</i>	74
4.8 Desain Penutup Materi dan Kunci Jawaban.....	75
4.9 Tali Penutup dengan Pita.....	75
4.10 Desain Kartu Soal dan Permainan.....	75
4.11 Kartu Soal dan Permainan.....	76
4.12 Pion dan Dadu.....	76
4.13 Pion dicat Sesuai Warna Start.....	76
4.14 Desain Buku Panduan.....	77
4.15 Cetak Buku Panduan.....	77
4.16 Media Pembelajaran <i>Ludo King</i>	77
4.17 Implementasi Media Pembelajaran <i>Ludo King</i>	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keaslian Penulis.....	124
Lampiran 2 Matriks.....	125
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	126
Lampiran 4 Surat Selesai Penelitian.....	127
Lampiran 5 Pedoman Wawancara.....	128
Lampiran 6 Profil Sekolah.....	130
Lampiran 7 Jurnal Kegiatan Penelitian.....	135
Lampiran 8 Modul Ajar.....	136
Lampiran 9 Surat validasi Instrumen Angket.....	145
Lampiran 10 Surat Validasi Ahli Media.....	146
Lampiran 11 Surat Validasi Ahli Materi.....	149
Lampiran 12 Surat Validasi Ahli Bahasa.....	152
Lampiran 13 Surat Validasi Respon Guru.....	155
Lampiran 14 Surat Angket Respon Peserta Didik.....	157
Lampiran 15 Hasil Nilai <i>Pretest</i>	158
Lampiran 16 Hasil Nilai <i>posttest</i>	159
Lampiran 16 Media pembelajaran <i>Ludo King</i>	160
Lampiran 17 Dokumentasi.....	161
Lampiran 18 Absensi.....	162
Lampiran 19 Profil.....	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu fondasi utama dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul, berkarakter, dan mampu bersaing secara global tanpa melupakan identitas kebangsaannya. Fungsi pendidikan tidak terbatas hanya pada penguasaan aspek kognitif semata, tetapi juga mencakup pengembangan nilai-nilai moral, etika, sosial, dan spiritual. Seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, tantangan pendidikan di era modern semakin kompleks.

Peserta didik dihadapkan pada berbagai pengaruh dari luar, termasuk informasi yang tidak terbendung melalui internet dan media sosial. Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai dasar bangsa menjadi sangat penting, khususnya di jenjang pendidikan dasar. Salah satu mata pelajaran yang berperan besar dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan

karakter luhur bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bukan sekadar teori, melainkan sarana untuk menumbuhkan kesadaran dan rasa cinta tanah air serta membangun sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam lima lambang Pancasila.¹

Namun dalam praktiknya, penyampaian materi Pendidikan Pancasila masih sering dilakukan dengan metode yang konvensional, yaitu

¹ Kemendikbud. Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas II. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan. (2022).

melalui ceramah, pemberian tugas, dan hafalan. Pendekatan seperti ini tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang pada dasarnya lebih menyukai kegiatan yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Akibatnya, siswa menjadi kurang termotivasi untuk belajar, cepat merasa jenuh, dan cenderung tidak memahami makna mendalam dari materi yang disampaikan, terutama pada topik yang berkaitan dengan lambang-lambang sila Pancasila.

Karakteristik siswa sekolah dasar, khususnya di kelas II, menunjukkan bahwa mereka masih berada dalam tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, anak-anak lebih mudah memahami konsep abstrak apabila disampaikan melalui benda nyata, permainan, gambar, atau aktivitas yang dapat mereka eksplorasi secara langsung. Maka dari itu, pendekatan pembelajaran yang menekankan pada aspek visual dan interaktif menjadi pilihan yang sangat tepat. Untuk itu, guru perlu mencari cara inovatif agar pembelajaran lambang Pancasila dapat diterima dengan baik oleh siswa tanpa menghilangkan unsur pendidikan di dalamnya.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Media ini dinilai efektif dalam membangun suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendalam. Dengan bermain, siswa tidak merasa sedang belajar secara formal, namun justru lebih aktif, tertantang, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Permainan edukatif juga dapat merangsang kerja sama antar

siswa, komunikasi, serta berpikir kritis dan kreatif. Apalagi jika permainan tersebut dikemas dengan muatan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka manfaatnya akan sangat besar bagi perkembangan kognitif dan afektif siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna bagi para peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting agar tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah.²

Saat ini, media pembelajaran yang digunakan oleh guru telah mampu membangkitkan motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga memudahkan mereka dalam menyerap materi. Meskipun demikian, kemajuan ilmu pengetahuan terus melahirkan beragam inovasi dalam bentuk media pembelajaran. Salah satu inovasi tersebut adalah media yang menggabungkan unsur permainan, seperti media pembelajaran berbasis permainan Ludo King.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk mendorong peserta didik agar merasa nyaman, tidak jenuh, serta aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, sesuai dengan prinsip Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan tersebut dapat diwujudkan apabila lingkungan belajar yang diciptakan

² Ichyatul Afrom and others, 'Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dasar)', 2023, pp. 1–30.

bersifat menyenangkan dan didukung oleh berbagai alat atau media pembelajaran.³

Siswa kelas II di SDN Paleran 04 umumnya menunjukkan karakteristik suka bermain, aktif berkreasi, gemar bergerak, senang bekerja sama dalam kelompok, serta antusias terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran maupun praktik. Untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pancasila, guru sekolah dasar disarankan merancang media pembelajaran yang memuat unsur permainan. Pendekatan ini dinilai mampu menarik perhatian peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan tepat.⁴

Pendidikan Pancasila merupakan elemen krusial dalam upaya membentuk karakter bangsa Indonesia. Mengingat Indonesia terdiri atas beragam budaya, suku, agama, dan bahasa, diperlukan suatu dasar yang kokoh guna menyatukan seluruh lapisan masyarakat. Pancasila, sebagai ideologi utama bangsa, memiliki fungsi sentral dalam menyediakan pijakan moral dan filosofi bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada kajian pustaka ini akan dibahas mengenai makna serta inti dari Pancasila

³ Hanifah, *Implementasi Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 2.

⁴ Adhe Mega Mauliddia, Khairun Nisa, and Ilham Syahrul Jiwandono, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.2c (2022), pp. 729–34, doi:10.29303/jipp.v7i2c.585.

sebagai dasar negara Indonesia, termasuk juga nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.⁵

Dalam media pembelajaran *Ludo King* ini terdapat sebuah permainan yang memiliki beberapa kelebihan, seperti: Membangun suasana belajar menyenangkan, dapat melibatkan partisipasi aktif peserta didik, terjadinya umpan balik langsung, terbentuknya peran-peran pelaku, dan permainan memiliki keragaman. Permainan Ludo King adalah salah satu bentuk permainan papan yang digemari oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak. Permainan ini memiliki aturan yang sederhana, namun sangat menarik karena melibatkan unsur keberuntungan, strategi, dan interaksi sosial. Melalui modifikasi tertentu, permainan Ludo King dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran untuk menyampaikan materi tentang lambang-lambang Pancasila. Setiap langkah dalam permainan dapat dikaitkan dengan pertanyaan dan permainan *Ludo King* yang menyangkut dengan materi lambang Pancasila. Dengan demikian, siswa akan belajar mengenal dan memahami makna setiap lambang Pancasila secara lebih kontekstual dan menyenangkan. Khususnya di jenjang sekolah dasar, diperlukan upaya untuk membantu siswa dalam memahami serta mengingat informasi yang disampaikan. Segala bentuk media yang mampu menyampaikan pesan atau materi pelajaran memiliki potensi untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sekaligus

⁵ Revi Nur and others, 'Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan Dan Implikasi', *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1.4 (2023), pp. 501–10.

membangkitkan motivasi mereka untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar demi tercapainya tujuan yang telah dirumuskan.⁶

Menyadari pentingnya peran media pembelajaran dalam sistem pendidikan, penulis terdorong untuk mengintegrasikan media sebagai bagian dari proses belajar mengajar. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan, namun penulis memilih untuk menggunakan media permainan Ludo King dalam proses pembelajaran yang difokuskan pada mata pelajaran Pancasila. Adapun nilai-nilai Pancasila ini sejatinya juga telah tercermin dalam Al-Qur'an, tepatnya dalam Surah An-Nahl ayat 44, sebagai berikut:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya:“(mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab dan kami turunkan Az-Zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan”. (QS. An-Nahl ayat 44).⁷

Dalam Tafsir Ibnu Katsir, ayat ini dijelaskan sebagai berikut:”Allah SWT

berfirman bahwa para rasul diutus sebelumnya dengan membawa

al-bayyinat (mukjizat dan tanda-tanda kebenaran) dan az-zubur

(kitab-kitab terdahulu). Lalu Allah menyatakan bahwa Dia menurunkan kepada Nabi Muhammad adz-dzikr (yaitu al-Qur'an)

agar”:

⁶ Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17.

⁷ Siti Nur Azizah, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Literasiologi*, 6.1 (2021), doi:10.47783/literasiologi.v6i1.242.

“Engkau menjelaskan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka.”

Artinya, Nabi Muhammad SWT menjelaskan isi al-Qur'an melalui perkataan, perbuatan, dan sunnahnya. Maka dari itu, sunnah Nabi menjadi penjelas dari kandungan al-Qur'an, sebagaimana disebutkan dalam hadits riwayat al-Hakim:

Kemudian di akhir ayat, disebutkan tujuan lainnya yaitu:

“Agar mereka memikirkan (nya).

Artinya agar manusia merenungi, mengambil pelajaran dan mengamalkan isi al-Qur'an.⁸

Berdasarkan kutipan ayat Al-Qur'an tersebut, dapat disimpulkan bahwa Al-Qur'an berperan sebagai pedoman bagi umat Islam dalam memahami serta melaksanakan ajaran syariat. Hal ini memiliki keterkaitan yang erat dengan proses pendidikan, di mana seorang guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia, atau menciptakan media baru yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sebagai guru kita dituntut untuk mengajarkan pengetahuan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada atau mengembangkan media sesuai kebutuhan pembelajaran. Salah satu urgensi media pembelajaran adalah meningkatkan mutu pembelajaran.

⁸ Ibnu Katsir, Isma'il bin Umar. *Tafsir al-Qur'an al-'Azhim (Tafsir Ibnu Katsir)*, tahqiq: Sami bin Muhammad Salamah. Riyadh: Dar Thayyibah, 1998, Jilid 4, pp.588.

Media pembelajaran yang dirancang agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas II sekolah dasar sebaiknya mengandung unsur permainan. Hal ini disebabkan karena pada usia tersebut, siswa cenderung masih memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas bermain, aktif bergerak, suka bereksplorasi, serta menikmati interaksi sosial dengan teman sebayanya. *Ludo King* merupakan sebuah bentuk permainan tradisional dimana dalam permainan ini dimainkan oleh 2-4 orang yang dibentuk sebuah kelompok dan diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu sampai finish. Tentunya hal tersebut akan sangat menarik dan unik bagi peserta didik kelas rendah. Maka dari itu diperlukannya peneliti untuk melakukan observasi pada sebuah sekolah untuk mengembangkan sebuah media tersebut.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, guru kelas II Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember. Bahwasanya belum pernah menggunakan media pembelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran Pancasila pada materi lambang pancasila. Sebelumnya juga wali guru kelas II pada pembelajaran materi lambang pancasila ini hanya menggunakan metode ceramah saja pada saat menerangkan materi lambang pancasila tersebut. Oleh karena itu, saya sebagai peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu Media Pembelajaran *Ludo King* pada Mata Pelajaran Pancasila Materi

Lambang Pancasila Di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember.⁹

Pengembangan media Ludo King ini turut diperkuat melalui hasil wawancara dengan Ibu Wardah, selaku wali kelas II:

“Disini untuk materi lambang panacasila sebelumnya saya belum pernah menerapkan media sama sekali mbak, mungkin mbak nya bisa menerapkan media pembelajaran yang sekiranya membuat para siswa lebih semangat dalam pembelajaran materi lambang pancasila dikelas II ini, apalagi dalam pembelajaran materi lambang pancasila ini anak-anak kurang tertarik dalam materinya mungkin karena saya hanya memakai metode ceramah saja.”

Dari hasil wawancara tersebut yang disampaikan oleh ibu wardah selaku wali kelas II. Bahwasanya ibu warda belum pernah menggunakan media pembelajaran dalam menerangkan materi lambang pancasila. Namun ibu wardah menginginkan peneliti agar dapat menerapkan pengembangan media pembelajaran dikelas II tersebut. Agar media yang

diterapkan dalam pembelajaran bisa bervariasi dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut dibutuhkan pengembangan media pembelajaran.¹⁰ Disini media yang dikembangkan oleh peneliti

yaitu Pengembangan Media *Ludo King* Pada Mata Pelajaran Pancasila

⁹ Anita Lioni and Rudi Heri, ‘Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia’, *Inosains Jurnal*, 10.1 (2015), pp. 1–17.

¹⁰ Lukluatul Fitriyah, observasi, Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember, 9 November 2024

Materi Lambang Pancasila Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari jember?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember?
3. Bagaimana keefektifan dalam pengembangan media pembelajaran *Ludo king* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila kelas II di Sekolah Dasar Negeri paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember?

C. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila kelas II di Sekolah Dasar Negeri paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember
- b. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *Ludo King* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

- c. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media *Ludo King* adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ludo King* digunakan pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila dan sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember.
2. Media Pembelajaran *Ludo King* disajikan dalam bentuk papan permainan berbentuk koper yang didalamnya terdapat banner dengan ukuran 50x60, didalam banner ini terdapat materi, kunci jawaban dan kode soal disetiap kotak yang dilewati. Permainan dimainkan menggunakan dadu, pion permainan, kartu soal dan kartu permainan.
3. Media pembelajaran *Ludo king* dibuat dengan sebuah triplek yang berbentuk kotak persegi atau koper yang besarnya 50x60 cm berisikan kategori materi dan permainan
4. Media pembelajaran *Ludo king* diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi lambang pancasila

5. Media pembelajaran *Ludo King* bisa digunakan oleh seluruh siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari jember

Spesifikasi produk *Ludo King* Bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam pembelajaran materi lambang pancasila. Dengan media pembelajaran *ludo king* ini siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan tidak mudah bosan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Karakteristik anak yang menyukai aktifitas bermain menjadi landasan awal dalam menciptakan serta mengembangkan beragam media pembelajaran, dengan menggunakan media *Ludo King* membantu menyalurkan energi negatif kedalam upaya konstruktif. Dimana siswa mempertahankan rasa ingin tahu dan kreativitas yang melekat pada mereka dengan mengintegrasikan media bermain kedalam proses pembelajaran, siswa dapat menjalankan kewajiban akademiknya secara bersama. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian dan pengembangan media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang penting.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila tersebut sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Media pembelajaran sebagai alat alternatif pendekatan pembelajaran materi lambang pancasila yang lebih menyenangkan dan dapat mempermudah guru dalam mengajar materi lambang pancasila.

2. Bagi Sekolah

Dalam penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu sekolah dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan adanya media pembelajaran dalam mempelajari materi lambang pancasila.

3. Bagi Peneliti

Pengembangan media *Ludo King* ini diharapkan mampu membantu siswa dalam mempelajari materi lambang pancasila dan dapat pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran *Ludo King* tersebut.

4. Bagi UIN Kiai Achmad Siddiq Jember

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah literature mengenai pengembangan bahan ajar berupa media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi dari penelitian ini merupakan kreasi media pembelajaran yang menggabungkan permainan *Ludo* berupa media pembelajaran *Ludo King* kedalam lingkungan belajar, siswa dapat belajar sambil bermain. Permainan ini juga berfungsi untuk memotivasi siswa untuk lebih memahami materi lambang pancasila dengan memberikan mereka

tantangan seperti untuk menjawab kartu soal pada permainan media *Ludo king* tersebut.

2. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran *Ludo King* dalam penelitian ini yaitu hanya untuk kelas II saja dengan materi lambang pancasila.

G. Definisi Operasional

Bagian ini menyajikan definisi operasional khusus yang biasa digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk yang diinginkan, baik terkait dengan model dan prosedur yang diterapkan dalam penelitian dan pengembangan, maupun berkaitan dengan produk yang dihasilkan.

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo King*

Model pengembangan digunakan sebagai acuan utama dalam proses pembuatan produk yang akan dikembangkan. Dalam pengembangan akan menghasilkan produk baru atau dapat berupa mengembangkan produk yang sudah ada menjadi lebih baik lagi. Kategori pengembangan di SDN Paleran 04 Kecamatan Umnulsari Jember, belum

ada produk media pembelajaran *Ludo King*, sehingga produk ini baru di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember. Oleh karena itu, dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Ludo King* di SDN Paleran 04.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yaang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dalam pengembangan media ini terdapat proses menciptakan dan

menyempurnakan sebuah media atau alat bantu untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini yang dikembangkan adalah media pembelajaran *Ludo King* untuk mata pelajaran Pancasila pada materi lambang Pancasila.

Sebuah media yang dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran, yang didalamnya terdapat papan *Ludo King*, materi, dadu, pion dan kartu soal-soal dan lainnya serta buku panduan.

2. Pembelajaran Pancasila

Pengajaran Pancasila memiliki peran yang signifikan dalam membentuk karakter masyarakat Indonesia. Tujuan pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk watak nasional yang kuat, serta menumbuhkan sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai dan norma Pancasila.¹¹ Pembelajaran Pancasila bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila ke dalam sikap, perilaku, serta tindakan baik secara individu maupun kelompok. Pendidikan ini tidak hanya menekankan aspek teoritis mengenai Pancasila sebagai dasar ideologi negara, tetapi juga mendorong penerapan nilai-nilai tersebut dalam aktivitas sehari-hari.

Istilah Pancasila berasal dari bahasa Sansekerta, di mana "panca" berarti lima dan "sila" berarti asas atau nilai. Dengan demikian, Pancasila mencerminkan lima prinsip utama yang menjadi dasar bagi kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Kelima prinsip tersebut meliputi: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab,

¹¹ Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I 'Bab 2 - Konsep Dasar', pp. 153–54, doi:ppt.

Persatuan Indonesia, Pemerintahan yang Dipimpin oleh Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, serta Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai inisiatif untuk menerapkan pendidikan Pancasila di institusi pendidikan formal. Salah satu bentuk usaha tersebut adalah memasukkan mata pelajaran Pancasila ke dalam kurikulum sekolah. Melalui mata pelajaran ini, siswa diberikan ruang untuk mendalami lambang dan nilai Pancasila serta memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

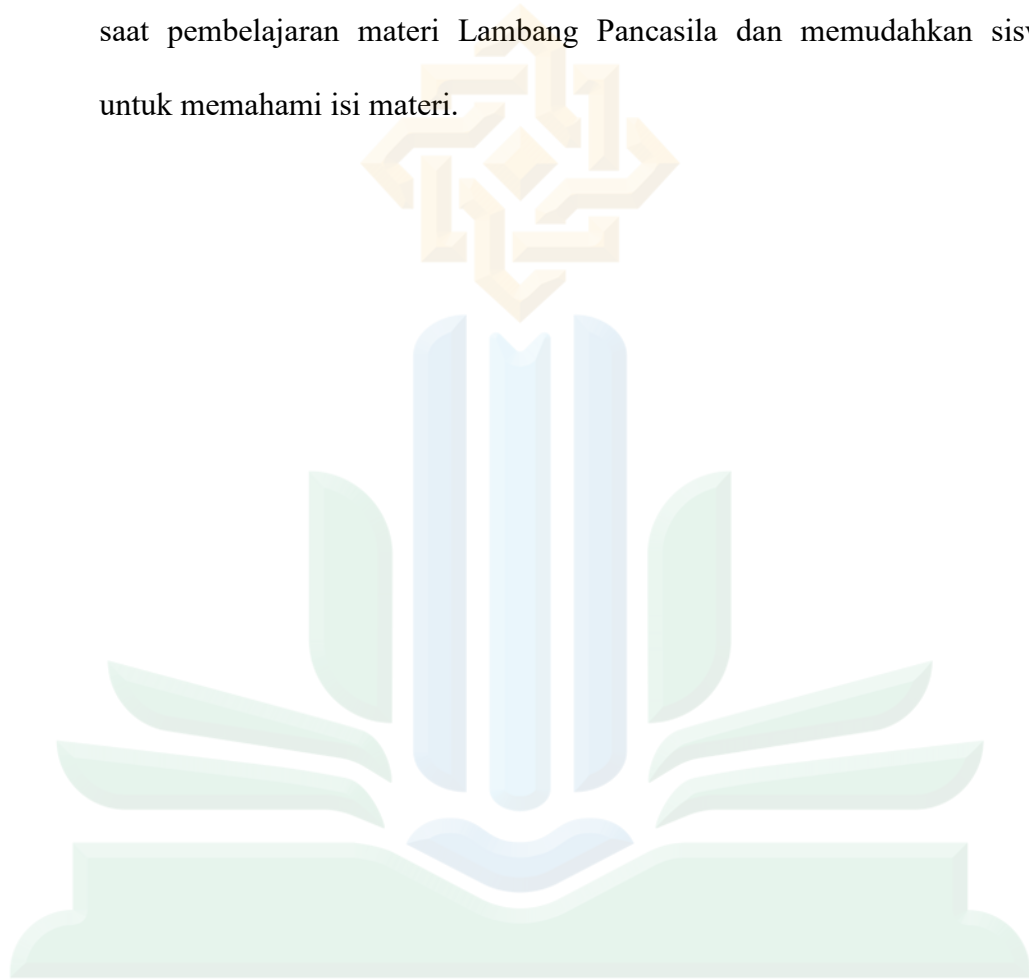
3. Materi Lambang Pancasila

Sila-sila pancasila memiliki lambang dan maknanya masing-masing. Lambang atau simbol terdapat diperisai pada dada garuda pancasila. Pancasila menjadi fondasi utama bagi negara Indonesia. Sebagai dasar negara, Pancasila perlu dipahami oleh seluruh warga negara karena berperan dalam mengarahkan tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Dalam pembelajaran ini, siswa akan belajar tentang lambang-lambang pancasila beserta nilai-nilai pada pancasila.¹²

Dengan demikian, maka yang dimaksud dengan “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo King* Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Umbulsari Jember” yaitu sebuah produk yang sudah ada namun perlu di sempurnakan kembali salah satu produk yang diperlu dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila

¹² Nur and others, ‘Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan Dan Implikasi’.

materi Lambang Pancasila di kelas II. Dalam pengembangan media pembelajaran *Ludo King* ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran materi Lambang Pancasila dan memudahkan siswa untuk memahami isi materi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

1. Titik Fauziati, Joni Susilowibowo (2021), "Pengembangan DOTING sebagai media pembelajaran bagi Mahasiswa Jurusan Akuntansi". Proses pengembangan permainan ludo king of accounting sebagai media pengayaan pada materi jurnal khusus perusahaan dagang menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, dan tahap pengembangan. Tahapan penelitian dilakukan hanya sampai pada tahap pengembangan yang dikarenakan kondisi tertentu dan keterbatasan waktu, sehingga tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan. Setelah melalui tiga tahapan yang dilakukan, diperoleh hasil media pengayaan jurnal khusus perusahaan dagang berupa permainan ludo king of accounting. 2) Kelayakan media pengayaan permainan ludo king of accounting diketahui berdasarkan perhitungan hasil validasi dari para ahli. Hasil persentase validasi dari ahli materi menunjukkan kategori sangat layak. Dengan demikian, permainan ludo king of accounting sangat layak digunakan sebagai media pengayaan jurnal khusus perusahaan dagang. Hasil persentase validasi dari para ahli materi menunjukkan nilai sebesar 88,75% dilihat berdasarkan kualitas isi dan tujuan, 86,67% berdasarkan kualitas instruksional, dan 87,71% yang merupakan rata-rata hasil persentase validasi dengan kategori sangat layak berdasarkan kedua kualitas tersebut. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama

menggunakan permainan ludo untuk menyampaikan sebuah materi dan juga menggunakan model ADDIE. Perbedaan dengan penelitian ini adalah mata pelajaran dan objek penelitian.¹³

2. Kisma Khairah (2024). “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Game* Pada Materi Kelangkaan Kelas X Akutansi DI SMK Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu”. Berdasarkan temuan penelitian, para pendidik tidak menyediakan cukup sumber belajar dalam bentuk permainan yang dapat melibatkan siswa di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi validitas, kepraktisan, serta tanggapan peserta terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis permainan ludo. Fokus penelitian mencakup aspek media, materi, kepraktisan, dan keterlibatan peserta, dengan tujuan untuk menganalisis dampak penggunaan permainan ludo sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi tentang kelangkaan. R&D (penelitian dan pengembangan) menggunakan model ADDIE merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi merupakan lima langkah dalam model ADDIE. Dengan kategori yang sangat tepat untuk digunakan pada jenjang SMA/SMK/MA, temuan validasi media menunjukkan tingkat keberhasilan sebesar 86%.¹⁴ Selain itu, terdapat satu orang guru mata pelajaran

¹³ Titik Fauziati and Joni Susilowibowo, ‘Pengembangan Permainan Ludo King of Accounting (Doting) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang’, *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9.1 (2021), p. 46, doi:10.33603/ejpe.v9i1.4327.

¹⁴ Sakinah Pokhrel, ‘PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO GAME PADA MATERI KELANGKAAN KELAS X AKUNTANSI DI SMK NEGERI 01 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM KABUPATEN ROKAN HULU’, (Skripsi FAKULTAS TARBIYAH DAN

Ekonomi Bisnis yang memberikan uji praktikalitas dengan nilai 85,3% pada kategori sangat praktis dan dua belas siswa kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Pagaran Tapah Darussalam mengikuti uji coba terbatas media permainan Ludo, hasilnya masuk dalam kategori sangat menarik. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama memanfaatkan permainan ludo sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi dan juga menggunakan model ADDIE. Perbedaan dengan penelitian ini adalah mata pelajaran, desain permainan dan objek penelitian.

3. Andini Aprilinsih & Sukardi (2022), “Pengaruh Penggunaan Media *Ludo King* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 96 Palembang”. Penelitian di latar belakang oleh masih rendahnya hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi di kelas V SD Negeri 96 Palembang. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Ludo King* terhadap hasil belajar materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas V SD N 96 Palembang. Populasi dan sampel penelitian ini menggunakan responden sebanyak 30 orang dengan sampel sebanyak 14 orang untuk kelas kontrol dan 16 orang untuk kelas eksperimen. Metode penelitian ini menggunakan pretest-posttest kontrol grup design. Data yang dikumpulkan pada penelitian menggunakan teknik tes dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji independent simple test dengan perolehan rata rata pada posttest pada kelas eksperimen lebih besar

yaitu 83.63 dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu sebesar 61.79 serta hasil pengujian hipotesis menggunakan uji t terhadap kedua kelompok memperoleh hasil, $t_{hitung} = 9,591$ sedangkan $t_{tabel} = 1,701$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,591 > 1,071$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan *ludo King* sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah model penelitian, mata pelajaran, desain permainan dan *objek* penelitian.¹⁵

4. Tela Piyana, Salwaa Shabrina, Shofia Latifa Dewi, Ananda Uswatun Ummah, Adi Nestiadi (2025), “Pengembangan Media *E-Gastro Ludo* Berbasis *Web Genially* Pada Materi Sistem Pencernaan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan sebuah media pembelajaran berbasis *game Ludo King* yang dinamakan *E-Gastroludo* dalam pembelajaran IPA mengenai sistem pencernaan manusia di sekolah menengah pertama. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Research and Development (R&D) dengan melibatkan proses potensi masalah, pengumpulan data, pembuatan produk, validasi produk, dan uji coba produk. Media pembelajaran ini dirancang untuk mengatasi masalah minat belajar dan pemahaman siswa yang rendah terhadap materi pembelajaran IPA yang diajarkan secara konvensional. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa *E-Gastroludo* layak

¹⁵ Abdul Aziz and Supratman Zakir, ‘Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan’, 2.3 (2022), pp. 1030–37.

digunakan dalam pembelajaran dengan presentase kelayakan yang mencapai 72% hingga 92%, meskipun memerlukan beberapa revisi.¹⁶

Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *Ludo* dan menggunakan metode R&D sebagai media pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini adalah materi pembelajaran, desain permainan dan *objek* penelitian.

5. Aldi Maulana, Nita Yunitasari, Risma Nurul Hikmah, Rusmana, Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny (2018) dengan Judul "Pemanfaatan Permainan Ludo King untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini" bertujuan mengalihkan kebiasaan bermain anak dari permainan modern berbasis teknologi yang cenderung bersifat individualistis. Saat ini, bukan hanya orang dewasa, tetapi anak-anak usia dini juga telah banyak terlibat dalam penggunaan teknologi tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Temuan dalam kajian ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain melalui media Ludo King dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan keterampilan sosial anak sejak usia dini. Melalui pendekatan bermain menggunakan media Ludo King, anak usia dini dapat dilatih dalam aspek sosial dan emosionalnya, yang nantinya akan membentuk kemampuan bersosialisasi yang baik dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, keterampilan sosial anak akan lebih terasah apabila dibiasakan sejak dini. Anak-anak yang sering

¹⁶ Tela Piyana and others, 'PENGEMBANGAN MEDIA E-GASTROLUDO BERBASIS WEB GENIALLY PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.1 (2025), pp. 10–19.

bermain Ludo King cenderung menunjukkan kemampuan sosial yang berkembang, karena permainan ini mendorong mereka untuk berinteraksi langsung dengan teman bermainnya.¹⁷ Persamaan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan permainan Ludo King sebagai sarana pembelajaran. Sementara itu, perbedaannya dapat dilihat dari subjek dan objek penelitian, pendekatan yang digunakan, materi yang diajarkan, serta rancangan permainannya.

Tabel 1
(Penelitian Terdahulu)

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Titik Fauziati, Joni Susilowibowo (2021)	“Pengembangan Permainan <i>Ludo King Of Accounting</i> (DOTING) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang”.	a. Persamaan dengan penelitian ini sama-sama mengembangkan permainan <i>Ludo King</i> sebagai media. b. Menggunakan model ADDIE	a. Perbedaan dengan penelitian ini adalah media yang saya gunakan lebih menarik karena desainnya dan ukuran media lebih besar
2	Kisma Khairah (2024).	“Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ludo Game</i> Pada Materi Kelangkaan Kelas X Akutansi DI SMK Negeri 01	a. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media <i>ludo</i> untuk menyampaikan	a. Perbedaan dengan penelitian ini adalah media yang saya gunakan untuk materi lambang

¹⁷ Kemdikbudristek, ‘Early Childhood: Jurnal Pendidikan’, *Indeksasi EARLY CHILDHOOD: JURNAL PENDIDIKAN*, 7.1 (2023), p. 1 <<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/4562>>.

		Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu”.	materi b. Menggunakan model ADDIE	pancasila dan desain yang digunakan berbeda.
3	Andini Aprilinsih & Sukardi (2022).	“Pengaruh Penggunaan Media <i>Ludo King</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 96 Palembang”.	a. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan <i>Ludo King</i> untuk menyampaikan materi.	a. Perbedaan dengan penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan berbeda dan desain media yang saya gunakan dengan menggunakan triplek sebagai koper .
4	Tela Piyana, Salwaa Shabrina, Shofia Latifa Dewi, Ananda Uswatun Ummah, Adi Nestiadi (2025),	“Pengembangan Media <i>E-Gastro Ludo</i> Berbasis <i>Web Genially</i> Pada Materi Sistem Pencernaan”.	a. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan <i>Ludo</i> sebagai media. b. Sama-sama menggunakan metode R&D	a. Perbedaan dengan penelitian ini adalah cara memainkan media dan desain media.
5	Aldi Maulana, Nita Yunitasari, Risma Nurul Hikmah, Rusmana, Elfan Fanhas Fatwa	“Pemanfaatan Permainan <i>Ludo King</i> untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini”	a. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan <i>Ludo King</i> sebagai media	a. Perbedaan dengan penelitian ini adalah isi dalam media, desain media permainan,

	Khomaeny (2018)		pembelajaran.	<i>subjek , obejek penelitian dan metode penelitian.</i>
--	--------------------	--	---------------	--

Berdasarkan tabel penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa ada persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian terbaru yaitu: sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Ludo King* sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu yaitu: menggunakan model dan metode pengembangan, desain permainan dan materi pembelajaran.

Maka dari itu peneliti mengambil judul yaitu: “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo King* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Lambang Pancasila Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari kabupaten Jember” merupakan penelitian lanjutan, dimana penelitian ini mengembangkan media permainan yang berupa *Ludo* dalam mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila yang sebelumnya belum pernah ada.

B. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima, dengan tujuan untuk menstimulasi pikiran, perasaan,

perhatian, minat, dan motivasi peserta didik sehingga mendukung terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan membantu pencapaian tujuan pembelajaran.¹⁸ Pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks dan berlangsung seumur hidup pada setiap individu. Dalam konteks pendidikan, proses belajar muncul melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya. Selama proses ini berlangsung, berbagai sumber dan potensi dapat dimanfaatkan, baik yang secara khusus disediakan maupun yang secara alami tersedia di sekitar kita.

Dalam sebuah proses pembelajaran, seorang guru tidak bisa hanya mengandalkan penjelasan secara verbal untuk menyampaikan materi pelajaran. Namun, proses pembelajaran juga memerlukan sarana atau alat yang berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari guru, yang dikenal sebagai media. Tanpa bantuan media, guru akan menghadapi kesulitan dan memerlukan usaha yang lebih besar dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, keberadaan media atau alat bantu sangat penting untuk menunjang kelancaran kegiatan belajar mengajar.¹⁹

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “Tengah”, perantara atau pengantar. Media pembelajaran sebagai sumber utama dalam proses belajar mengacu pada beragam alat, teknologi, serta metode yang dimanfaatkan untuk

¹⁸ Ummu Ahyah, Erfan Efendi, and Uin Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, ‘Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah’, *JESE Journal of Elementary School Education*, 1.1 (2024), pp. 60–73

¹⁹ Mardiah Astuti and others, ‘Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar’, *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4.5 (2024), pp. 702–09, doi:10.54957/jolas.v4i5.870.

menyampaikan materi pendidikan secara lebih efisien dan efektif. Dalam konteks pendidikan, media merupakan alat yang memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Kehadirannya secara langsung mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dinamika belajar peserta didik. Salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Kehadiran media bertujuan untuk mendorong dan merangsang aktivitas belajar peserta didik. Interaksi yang terjadi antara siswa dan media mencerminkan adanya proses belajar yang aktif. Di sisi lain, bentuk pembelajaran itu sendiri merupakan bagian dari strategi dalam menyampaikan materi ajar.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana yang digunakan untuk mendukung guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, media berperan dalam menyampaikan pesan serta membangkitkan emosi dan motivasi siswa, sehingga dapat mendorong berlangsungnya proses belajar pada masing-masing peserta didik. Tujuan dari upaya tersebut adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah media visual, karena dapat membantu menarik perhatian siswa agar fokus pada materi yang disampaikan. Oleh karena itu, pemilihan media perlu disesuaikan dengan isi pelajaran yang akan diajarkan.

Keberadaan media pembelajaran memungkinkan pengayaan terhadap metode pembelajaran tradisional yang bersifat lisan maupun tulisan, melalui pemanfaatan berbagai jenis media yang tersedia dalam mendukung proses belajar mengajar. Bahkan alat/media pembelajaran ini dapat membantu guru membawa dunia luar ke dalam kelas. Dengan demikian adanya media pembelajaran peserta didik mudah mengerti, bila media pembelajaran difungsikan secara tepat dan profesional, maka proses pembelajaran akan berjalan secara efektif, sebab media pembelajaran ini memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

1. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya: Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas.
2. Media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya Indera, misalnya: Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar dan model.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif peserta didik. Oleh karena itu, jika dalam proses pembelajaran lingkungan dimanfaatkan sebagai alat atau media pendukung, maka siswa cenderung memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, penggunaan media tersebut berpotensi besar untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif. Dalam pembelajaran berlangsung dengan

media tersebut peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan dan tidak membosankan.²⁰

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam kegiatan media pembelajaran terdapat macam-macam media pembelajaran, berikut beberapa macam-macam media pembelajaran diantaranya yaitu:

1) Media Visual

Media visual bergerak merupakan jenis media yang mampu menampilkan gambar atau bayangan bergerak pada sebuah layar, seperti halnya gambar-gambar yang dihasilkan oleh film motion picture maupun loofilm. Baik media yang bersifat statis maupun dinamis, masing-masing memiliki keunggulan dan keterbatasan dalam penggunaannya.

Media visual juga sering disebut dengan gambar atau perumpamaan dalam proses pembelajaran, media visual dapat memperlancar pemahaman misalnya, melalui elaborasi struktur dan organisasi dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar pembelajaran menjadi efektif dan media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan peserta didik harus berinteraksi dengan media visual (gambar) itu untuk meyakinkan terjadinya informasi.

²⁰ Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran'.1, (2023). Pp.1-17

Dari penjelasan diatas bahwa, media visual ini akan dapat membantu mempercepat proses pemahaman, menarik perhatian peserta didik, memperjelas isi materi, serta dapat mengilustrasikan bahan sehingga tidak mudah dilupakan.²¹

2) Media Audio

Media audio merupakan suatu media yang menyajikan pesan atau isi materi pembelajaran dalam bentuk audio, Dengan demikian, peserta didik memiliki peluang untuk berpartisipasi secara aktif dan menjalin interaksi secara berkelanjutan dengan guru melalui media radio. Dalam artian peserta didik dapat memberikan respon setelah mendengarkan program-program audio, misalnya mengerjakan tugas latihan, mengucapkan dan sebagainya. Materi yang disajikan melalui kaset audio ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri maupun berkelompok tanpa harus didampingi langsung oleh guru, dengan tetap berinteraksi melalui program dalam media audio tersebut.

Dari penjelasan diatas bahwa media audio, berfungsi untuk menyalurkan pesan audio ke penerima pesan (peserta didik). Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contohnya: Radio, telepon, laboratorium bahasa dan lain sebagainya.²²

²¹ Cecep Kustandi and others, 'Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran', *Akademika*, 10.02 (2021), pp. 291–99, doi:10.34005/akademika.v10i02.1402.

²² andi kristanto Raeni azwari, 'PENGEMBANGAN E- MODUL MATERI KOMPOSISI TYPOGRAPHY PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan perpaduan antara unsur suara dan tampilan visual, yang biasanya disajikan melalui kaset audio yang menyertakan elemen audio serta gambar yang dapat diamati. Contohnya meliputi rekaman video, slide bersuara, dan sejenisnya.

Media audio visual adalah materi pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan, yang berfungsi untuk menyampaikan isi pelajaran melalui kombinasi suara (audio) dan gambar (visual). Dari penjelasan diatas bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Contohnya: video, televisi, flim dan lain sebagainya.²³

2. *Ludo King*

a. Pengertian *Ludo King*

Ludo merupakan permainan yang berasal dari India dan dikenal dengan sebutan Pachisi. Permainan ini telah dimainkan sejak abad ke-

6.²⁴ Ludo adalah permainan yang dapat digunakan dalam kelompok, sehingga dapat dianggap sebagai media pembelajaran karena

UNTUK KELAS X DKV SMKN 8 SURABAYA Raeni Azwari Andi Kristanto', *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 2016, pp. 1–8.

²³ Sri Anitah Joni Purwono, Sri yutmini, 'Penggunaa Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.', *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.2 (2014), pp. 127–44 <<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>>.

²⁴ Maria Siti, Dwi Fajar Saputri, and Eti Sukadi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak', *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasi (JPISA)*, 4.1 (2021), pp. 30–35 <<https://jurnal.ikipgripta.ac.id/index.php/JPISA/index>>.

merupakan salah satu proses pembelajaran utama.²⁵ Permainan Ludo asli dimainkan oleh dua hingga empat pemain yang harus menyusun rencana untuk menggerakkan empat buah dadu. Selembar kertas yang menampilkan gambar empat kotak raksasa dan sekitar tujuh puluh dua kotak kecil digunakan untuk memainkan permainan Ludo.²⁶

Memainkan permainan ini adalah pendekatan yang menyenangkan untuk mempelajari keterampilan tertentu.²⁷ Karena Ludo King merupakan permainan tradisional yang terkenal dan populer, permainan ini dapat digunakan sebagai alat pengajaran untuk menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik.

Ludo King dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, seperti yang dijelaskan di atas. Selain itu juga *Ludo King* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas, mendorong motivasi siswa, meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pelajaran, serta berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

²⁵ Agit Darojatil Izzaty, Sunanih, and Meiliana Nurfitriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja', *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17.1 (2021), pp. 33–41, doi:10.36456/bp.vol17.no1.a3139.

²⁶ Vilandina Alif Kamin and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Materi Logaritma', *Jurnal of Instructional Development Research*, 1.2 (2020), pp. 88–99.

²⁷ Mardiah, 'Sri_erdawati,+5.+Mardiah+61-77', *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 1.1 (2020), pp. 61–77.

1) Penggunaan Media *Ludo King*

Dalam buku Ika Desi Budiarti, Drs. Pramita Riana dan M.Si menyatakan bahwa berikut ini adalah beberapa contoh bagaimana permainan Ludo King digunakan dalam pendidikan:²⁸

- a) Langkah awal adalah menyiapkan papan permainan *Ludo King* yang telah dilengkapi dengan materi pembelajaran serta elemen permainan di dalamnya.
- b) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok
- c) Setiap kotak pada papan permainan berisi kategori kartu yang akan diperoleh oleh pemain. Kartu-kartu tersebut memuat pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.
- d) Pemain melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil. Setelah mendapatkan kategori kartu soal, pemain mengambil satu kartu, kemudian membacakan isinya dan menjawab pertanyaan yang terdapat di dalamnya.
- e) Untuk memperoleh kartu hadiah, pemain harus menjawab pertanyaan yang diberikan. Jika pemain tidak mampu menjawab dengan benar, maka akan menerima kartu boom atau kartu hukuman sebagai konsekuensinya.
- f) Untuk soal yang tidak terjawab akan dijawab oleh kelompok selanjutnya

²⁸ Sastra Wijaya, *Kampus Merdeka Dan Inovasi Pendidikan*, 2021.pp.25

- g) Setiap pion yang sampai digaris akhir atau finish maka kelompok tersebut pemenangnya
- h) Pemain yang menang akan mendapatkan sebuah reward atau hadiah dari gurunya

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan Ludo King dalam kegiatan pembelajaran pada dasarnya hampir sama dengan aturan bermain Ludo biasa, namun permainan ini telah dimodifikasi dengan menambahkan materi pelajaran yang akan dipelajari oleh siswa.

2) Karakteristik Media pembelajaran *Ludo King*

Media *Ludo King* dirancang dengan konsep belajar sambil bermain, sehingga tampilannya menarik siswa untuk menggunakannya. Berikut beberapa karakteristik dari media *Ludo King* diantaranya yaitu:

- a) Materi pembelajaran yang disusun dalam bentuk kegiatan yang spesifik, sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar secara berkelompok atau mandiri
- b) Penyajian materi bersifat kontekstual, terkait dengan tugas, suasana, lingkungan dan konteks kegiatan peserta didik
- c) Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif

- d) Terdapat instrument penialain yang memungkinkan peserta didik untuk menilai diri mereka sendiri.²⁹

3) Manfaat Media *Ludo King*

Peserta didik dengan kemampuan untuk belajar secara teliti, bekerja sama dalam kelompok dan berkonsentrasi saat melakukan kegiatan belajar sambil bermain. Hal ini mencegah rasa bosan dalam diri peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Metode yang digunakan sejalan dengan karakteristik pembelajaran tematik yang menerapkan pendekatan saintifik dengan kegiatan 5 M: Mengamati, membaca, menanya, mengumpulkan dan mengkomunikasikan. Proses pembelajaran menggunakan media *Ludo King* yang dilaksanakan secara berkelompok menghasilkan peserta didik yang fokus dan aktif dalam media ini. Sealian itu, pembelajaran menjkadi lebih interaktif karena peserta didik berinteraksi satu sama lain dan dirancang untuk melibatkan baik otak kanan maupun otak kiri, sehingga mendorong perkembangan intelektual mereka.³⁰

4) Kelebihan dan Kekurangan Media *Ludo King*

Kelebihan

- a) Media *Ludo king* membuat pembelajaran lebih beragam
- b) Media ini mendorong peserta didik untuk aktif, karena mereka belajar sambil bermain

²⁹ Thomas Pureklolon Tokan, 'Pancasila sebagai etika politik dan hukum negara indonesia', *Journal of Student Research (JSR)*, 2507.February (2020), pp. 1–9.

³⁰ p.p, 4-6

- c) Media *Ludo King* menumbuhkan siap kerja sama diantara kelompoknya
- d) Media ini merupakan inovasi baru dalam menciptakan alat pembelajaran yang memotivasi peserta didik
- e) Media *Ludo King* meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama saat pembelajaran materi lambang Pancasila.

Kekurangan

- a) Media *Ludo King* hanya mencakup materi lambang Pancasila
- b) Media ini hanya digunakan dikelas II dengan materi yang sama.³¹

3. Pembelajaran Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan prioritas utama bagi pemerintah Indonesia dalam rangka memperkuat karakter bangsa serta menyatukan berbagai elemen masyarakat. Berbagai langkah telah dilakukan untuk mengintegrasikan pendidikan Pancasila ke dalam sistem pendidikan formal. Salah satu caranya adalah dengan memasukkan mata pelajaran Pancasila ke dalam kurikulum sekolah. Melalui mata pelajaran ini, siswa diberi kesempatan untuk memahami nilai-nilai Pancasila secara lebih mendalam serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Istilah Pancasila berasal dari kata "panca" yang berarti lima dan "sila" yang berarti asas atau nilai. Dengan demikian, Pancasila merujuk

³¹ Pertiwi Agustini, Yuniarti, and Eliana, *Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah Di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu Tahun 2021*, Skripsi Poltekkes Kemenkes Bengkulu, Bengkulu, 2022.

pada lima nilai dasar yang menjadi landasan utama bagi negara Indonesia. Kelima nilai tersebut meliputi: keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi kemanusiaan yang adil dan beradab, menjaga persatuan bangsa Indonesia, mengedepankan musyawarah yang bijaksana dalam sistem perwakilan, serta mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh warga negara Indonesia. Pembelajaran pancasila merupakan upaya untuk menginternalisasi nilai-nilai Pancasila ke dalam sikap, perilaku, dan tindakan individu maupun kolektif. Pembelajaran pancasila bukan hanya berfokus pada pemahaman teoritis tentang Pancasila sebagai ideologi negara, tetapi juga melibatkan implementasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.³²

4. Pembelajaran Materi Lambang pancasila

a. Pengertian Pembelajaran Lambang Pancasila

Landasan negara Indonesia adalah Pancasila, artinya Pancasila dijadikan dasar dalam menyelenggarakan pemerintahan dalam negara Indonesia. Pancasila terdiri dari kata panca dan sila. Sila berarti dasar, sedangkan panca berarti lima. Lima pilar negara kesatuan Republik Indonesia dikenal sebagai Pancasila. Berikut ini adalah bunyi kelima sila Pancasila:

- 1) Ketuhanan Yang Maha Esa
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab
- 3) Persatuan Indonesia

³² Nur and others, 'Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan Dan Implikasi'. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1.4 (2023), pp. 501–10.

- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
- 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Setiap dari kelima prinsip tersebut memiliki lambang. Gambar bintang melambangkan prinsip pertama, gambar rantai melambangkan prinsip kedua, gambar pohon beringin melambangkan prinsip ketiga, gambar kepala banteng melambangkan prinsip keempat, dan gambar padi dan kapas melambangkan prinsip kelima. Setiap simbol dikaitkan dengan prinsip Pancasila dan memiliki tujuan.



a). Tuhan Yang Maha Esa melambangkan gambar bintang emas berujung lima pada latar belakang hitam di tengah perisai. Berdasarkan agama dan kepercayaannya masing-masing, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia beragama Islam, yakni percaya dan berserah diri kepada Tuhan Yang Maha Esa.



b). Gambar rantai dengan sila kedua Pancasila, dijadikan sebagai dasar kemanusiaan yang adil dan beradab. Simbol gambar rantai ini dijadikan sebagai lambang sila kedua dari Pancasila. Rantai yang berjumlah tujuh belas dan saling sambung menyambung tidak terputus, ini melambangkan generasi yang turun temurun.



c). Pohon beringin yang menggambarkan sila ketiga Pancasila. Pohon beringin yang melambangkan persatuan Indonesia terletak di sudut kiri atas gambar bintang. Prinsip ketiga Pancasila dilambangkan oleh gambar pohon beringin. Pohon beringin melambangkan tempat berlindung yang aman.



d). Ilustrasi kepala banteng yang memuat sila keempat Pancasila. Di atas gambar bintang terdapat simbol kepala banteng. Simbol kepala banteng melambangkan nilai sila yaitu kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan atau perwakilan. Kepala banteng melambangkan kekuatan rakyat dan dijadikan ikon untuk sila keempat dalam Pancasila.



e). Sila kelima Pancasila dilambangkan dengan gambar padi dan kapas. Kapas dan padi melambangkan kekayaan dan kesuksesan. Landasan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia dilambangkan oleh lambang padi dan kapas. Sila kelima dalam Pancasila disimbolkan dengan gambar

padi dan kapas yang berada di bagian kanan bawah dari lambang bintang.³³

Membantu peserta didik memahami dan menghargai makna burung Garuda, lambang negara Indonesia, serta keberagaman Indonesia merupakan tujuan utama mengajarkan mereka tentang simbol-simbol Pancasila. Selain itu untuk mendukung anak-anak dalam mengembangkan rasa nasionalisme, patriotisme, dan perjuangan yang lebih kuat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Peserta didik wajib memiliki pemahaman yang mendalam tentang nilai-nilai lambang negara Indonesia Pancasila agar dapat memantapkan jati diri bangsa dan menumbuhkan rasa kebangsaan yang kuat. Selain menjaga persatuan dan kesatuan negara, hal ini akan membantu siswa dalam memahami dan menghargai keberagaman Indonesia. Selain itu, sebagai generasi muda yang akan menjadi pewaris negara, instruksi ini bertujuan untuk meningkatkan sikap siswa terhadap negara dan bangsa. Hal ini penting bagi Indonesia untuk terus tumbuh dan menjadi bangsa yang kuat dan terhormat.³⁴

b. Problematika Pembelajaran Lambang-lambang Pancasila

Pembelajaran lambang-lambang pancasila disekolah dasar menghadirkan sejumlah tantangan yang bersumber dari guru mata

³³ Siti Rochmaida dkk., *Modul Belajar Tematik Terpadu*, (Surabaya:PT Jepe Press Media Utama, 2022), pp. 5-8.

³⁴ Nengsi lisra Vijayanti and Sri Cacik, 'Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Materi Mengenal Lambang Pancasila Berbantuan Media Papan Pintar Di Kelas II SDN 011 Tatoa Kabupaten Mamasa', *Refleksi*, 13.1 (2024), pp. 83–94 <<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>>.

pelajaran, siswa dan orang tua siswa.³⁵ Beberapa faktor problematika yang terjadi dalam pembelajaran materi lambang-lambang pancasila diantaranya yaitu:

- a) Guru kesulitan memahami konsep dasar materi yang diajarkan kepada peserta didik
- b) Metode yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik
- c) Rendahnya semangat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan.
- d) Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan materi mengenai lambang-lambang Pancasila.
- e) Guru yang masih mengalami kesulitan dalam memilih masalah kontekstual yang akan dibahas
- f) Kurang mampunya peserta didik dalam berfikir dan membaca soal-soal dalam materi lambang-lambang pancasila.

Ada juga beberapa faktor yang menyebabkan munculnya problematika dalam pembelajaran materi lambang-lambang pancasila berikut diantaranya adalah:

- a) Faktor Budaya

Faktor budaya masyarakat yang kurang menekankan kerja keras berpengaruh pada pembelajaran. Banyak sekali peserta didik menginginkan proses belajar mereka berjalan cepat dan cenderung

³⁵ SuhermanDeby fauzy asidiqi Nurhaeni, 'Analisis Problematika Pembelajaran Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Kurikulum Merdeka', *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 8.1 (2024), pp. 1–11.

mengabaikan langkah-langkah yang memerlukan usaha, sehingga mereka seringkali hanya mengingat informasi tanpa benar-benar mnemperhatikannya.

b) Faktor Sistem Penilaian

Sistem penilaian disekolah sering kali hanya menilai hasil pekerjaan peserta didik setelah selesai, bukan selama proses belajar mereka. Contohnya: Banyak soal-soal yang diambil dari Ujian Nasional.

c) Faktor Pendidikan

Faktor pendidikan sering kali berasal dari pihak yang lebih tinggi. Dalam hal ini, guru berfungsi sebagai sumber informasi utama, sementara peserta didik dipandang sebagai tempat yang perlu diisi dengan pengetahuan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru dan kurang memperhatikan perkembangan peserta didik.

d) Faktor Karakteristik Bidang Studi

Ciri khas dari pembelajaran materi lambang pancasila dalam kehidupan sehari-hari memerlukan proses berfikir dan diperlukan penerapan dalam kehidupan sehari-hari yang terdapat dalam nilai-nilai lambang pancasila tersebut. Oleh karena itu, peserta didik perlu belajar lebih gigih dan berusaha semaksimal mungkin.

e) Faktor Orang Tua dan Keluarga

Banyak sekali orang tua maupun anggota keluarga yang tidak menyadari seberapa banyak pekerjaan yang dilakukan oleh peserta didik didalam kelasnya. Akibatnya mereka sebagai orang tua kurang memberikan perhatian pada kemajuan belajar untuk anak-anak mereka.

f) Faktor Guru

Masih banyak sekali guru-guru untuk pendekatan pengajaran mereka yang digunakan tidak sejalan dengan cara berfikir atau kemajuan peserta didik, sehingga masih banyak peserta didik yang merasa takut kurang tertarik pada materi lambang pancasila ini. Pemahaman terhadap materi yang diberikan atau diajarkan kepada peserta didik tidak menjadi prioritas dalam proses pembelajaran.³⁶

Berdasarkan problematika dan faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran materi lambang pancasila, seorang guru perlu menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hal ini menjadi penting agar peserta didik dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang paling selaras dengan kebutuhan serta karakteristik mereka masing-masing.

³⁶ Siti Julacha, 'Kurikulum Di Negara Brunei Darussalam Tidak Jauh Beda Dengan Kirikulum Yang Ada Di Indonesia.', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.2 (2019), p. 157.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Metode Penelitian dan Pengembangan

1. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan penelitian yang dikenal sebagai R&D (Research and Development) digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya.³⁷ Untuk menentukan keberhasilan penggunaan media pembelajaran, produk yang dibuat dalam penelitian ini terlebih dahulu akan menjalani serangkaian uji validasi ahli sebelum diujikan kepada siswa.

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda diterapkan dalam penelitian ini. Model ini merupakan salah satu pendekatan yang dijadikan acuan dalam merancang teknologi pembelajaran yang interaktif, efisien, dan mudah dioperasikan. Lima langkah atau tahap pengembangan yang membentuk model ADDIE adalah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi/umpan balik.³⁸

ADDIE bukanlah sebuah model dalam dan dari dirinya sendiri; melainkan sebuah paradigma untuk penciptaan produk. Di sini, ide-ide ADDIE diterapkan pada lingkungan pembelajaran yang bertujuan. Di

³⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2016.

³⁸ Ahmad Nizar Rangkuti, *METODE PENDIDIKAN PENELITIAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, 2019.

sini, pembelajaran berbasis kinerja dibangun menggunakan konsep-konsep ADDIE. Pembelajaran yang disengaja harus berpusat pada siswa, menurut filosofi pendidikan implementasi ADDIE. Sejak awal terbentuknya masyarakat sosial, ide pengembangan produk yang sistematis telah ada. Produk dibuat menggunakan proses ADDIE, yang menyediakan kerangka kerja untuk membuat yang rumit. Variasi paradigma ADDIE bergantung pada konteks penerapan ADDIE, sehingga cocok untuk membuat bahan ajar pendidikan dan materi pembelajaran lainnya.³⁹

a. Model 4D (definisi, design, develop, and disseminate)

Paradigma pengembangan universal untuk berbagai jenis media pembelajaran, model pengembangan 4D dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran. Model pengembangan 4D mencakup empat langkah inti, yaitu tahap Define (pendefinisian), tahap Design (perancangan), tahap Develop (pengembangan), dan tahap Disseminate (penyebaran hasil).⁴⁰

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁹ Nada Sofya Amatullah, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Android Terintegrasi STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Duhu, Kalor Dan Perpindahan Kalor SMA', 2021, p. 378 <<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57402>>.

⁴⁰ Ika Dyah Kurniati and others, *Buku Ajar*, 2018. Pp.89



Gambar 3.1
Model Penelitian dan pengembangan

- b. Model ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation)

ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Ide model ADDIE untuk menciptakan desain instruksional yang berfokus pada pembelajaran individual digunakan untuk meningkatkan kinerja pembelajaran fundamental. metodis, menggunakan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia, dan memiliki fase jangka pendek dan jangka panjang. Desain instruksional ADDIE yang optimal menitikberatkan pada pelaksanaan tugas-tugas autentik, pemahaman terhadap pengetahuan yang kompleks, serta penyelesaian permasalahan nyata. Oleh karena itu, desain ini mendorong terciptanya keselarasan tinggi antara situasi pembelajaran dan kondisi dunia kerja yang sesungguhnya.



(Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE)

Peneliti menggunakan model penelitian ADDIE dalam penelitian ini, yaitu model pengembangan yang identik dengan orientasi sistem pembelajaran di kelas dan memasukkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Model pengembangan ADDIE lebih tepat digunakan untuk pengembangan sebuah media pembelajaran berupa produk yang dibuat sendiri berupa media *Ludo King*, tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan media pembelajaran. Setiap langkah proses harus dilakukan secara teratur karena ada beberapa tahapan dalam pembentukan media ini yang bersifat interaktif, metodelis, dan memiliki hubungan dan kesinambungan.

Pendekatan ADDIE diciptakan untuk sumber daya pembelajaran berbasis kebutuhan di bidang kemampuan intelektual dan psikomotorik. Untuk menghasilkan produk berkualitas tinggi,

para peneliti dapat bekerja sama dengan para profesional atau ahli dalam bidang desain, media, materi dan bahasa untuk mencapai terciptanya model ADDIE.⁴¹

2. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Tindakan yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian untuk menciptakan media pembelajaran yang dikenal sebagai prosedur. Berikut beberapa langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan model ADDIE yang diantaranya, yaitu:

- a) Analisis (*Analysis*) dalam analisis ini terdapat 2 tahapan yang harus dilakukan pada langkah analisis, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*), analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi berkaitan dengan proses pembelajaran materi lambang pancasila dan media pembelajaran yang digunakan disekolah selama ini, kemudian menemukan media pembelajaran materi lambang pancasila yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar.

Dalam proses pembuatan suatu produk, tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan yang harus dipenuhi serta aspek-aspek yang perlu diperbaiki atau disesuaikan. Saat membuat suatu produk, tujuan tahap analisis adalah untuk menentukan apa yang dibutuhkan dan apa yang perlu dimodifikasi.

⁴¹ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, 'Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1.1 (2021), pp. 28–38, doi:10.15575/jipai.v1i1.11042.

Dalam hal ini, analisis kebutuhan, materi, kinerja, dan tujuan pembelajaran akan dilakukan. Langkah-langkah analisis dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Proses pengumpulan data tentang ketersediaan sumber daya pengajaran, pengajaran di kelas, gaya belajar siswa, dan tantangan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran dikenal sebagai analisis kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan dengan observasi di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan dilakukan wawancara kepada guru di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember.

2. Analisis materi

Analisis materi adalah langkah untuk menghimpun data dan informasi terkait dengan materi yang akan dikembangkan. Dalam penelitian ini, materi yang dipilih adalah lambang-lambang Pancasila dengan pertimbangan wawancara kepada guru kelas II di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember.

3. Analisis kinerja

Analisis kinerja merupakan proses menganalisis metode, media, dan strategi yang dilakukan oleh guru ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang diperoleh guru sebelumnya belum pernah menggunakan media dalam pembelajaran materi lambang pancasila.

4. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran adalah proses penyesuaian tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis tujuan pembelajaran pada penelitian ini berada pada fase A di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih disesuaikan dengan media pembelajaran *Ludo King* adalah materi lambang-lambang Pancasila dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dapat memahami lambang-lambang Pancasila
- 2) Peserta didik dapat mempraktikkan dalam kehidupan sehari-hari

b. Perancangan (*Design*)

Dalam tahap perancangan ini adalah membuat media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan pada langkah ini dalam membuat media *Ludo King* dengan membuat koper dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Serta pembuatan buku panduan bagi guru. Dalam proses pembuatan desain-desainnya menggunakan aplikasi canva. Desainnya dirancang dengan bentuk dan warna yang dapat menarik perhatian peserta didik. Perancangan media pembelajaran pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan rancangan media pembelajaran yang masuk bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan pada langkah selanjutnya.

c. Pengembangan (*Development*)

Dalam tahap pengembangan ini akan dilakukan sejalan dengan pengembangan yang akan dilakukan pada tahap pengembangan ini. Tahap pengembangan dalam model ADDIE mencakup proses mewujudkan rancangan media pembelajaran menjadi sebuah produk yang siap digunakan. Pada tahap ini, terdapat dua proses utama yang akan dilaksanakan, yaitu:

- a) Pembuatan media pembelajaran pada tahapan ini dilakukan pengumpulan bahan seperti desain, alat-alat dan bahan-bahan yang akan digunakan serta isi materi. Bahan dan materi yang sudah terkumpul kemudian dikembangkan menjadi produk awal media *Ludo King* pada materi lambang pancasila.
- b) Validasi Ahli Produk awal media pembelajaran yang telah dikembangkan kemudian dilakukan review dengan memvalidasi media pembelajaran kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta respon peserta didik dan respon guru berupa angket. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Ludo King* materi lambang pancasila.

d. Implementasi (*Implementation*)

Dalam media pembelajaran yang telah melewati proses perbaikan dan dinyatakan layak untuk digunakan. Kemudian dilakukan penerapan pada situasi yang nyata yaitu proses pembelajaran di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember. Dalam tahap ini,

guru serta siswa turut berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dibuat. Peneliti kemudian mengumpulkan data dan masukan berupa tanggapan dari guru dan siswa guna mengidentifikasi keunggulan maupun kelemahan media tersebut. Implementasi dilakukan dengan mengambil seluruh subjek penelitian dengan jumlah 33 peserta didik.

e. Evaluasi (Evaluation)

Dalam evaluasi ini langkah terakhir dalam menerapkan model ADDIE. Perbaikan terhadap media pembelajaran *Ludo King* yang dilakukan berdasarkan ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan peserta didik. Esensi dari evaluasi ini untuk memastikan media yang dikembangkan termasuk kategori relatif sempurna, jika terdapat kekurangan, maka perlu adanya revisi dan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan layak digunakan.⁴²

3. Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk mengumpulkan informasi yang akan digunakan untuk menetapkan standar bagi produk yang efektif, serta untuk menunjukkan efisiensi dan daya tarik produk. Tujuan uji coba produk ini adalah untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan sebagai standar untuk menentukan apakah suatu produk yang sedang dikembangkan atau disempurnakan layak untuk digunakan.

Media *Ludo King* digunakan dalam uji coba produk untuk menentukan

⁴² Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), pp. 35–42, doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.

kemanjuran media dalam pendidikan. Selain itu, untuk mendapatkan umpan balik dan rekomendasi mengenai media yang telah dibuat oleh para peneliti. Berikut beberapa tahapan dalam melakukan penilaian suatu produk yang akan dikembangkan:

1) Desain Uji Coba

Rancangan uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penggunaan media Ludo King yang telah dikembangkan. Komentar siswa, kelayakan dan kemanjuran Ludo King sebagai media atau alat sumber belajar bagi siswa, dan identifikasi kesalahan yang memerlukan revisi atau koreksi semuanya akan diperoleh dari penelitian ini. Rancangan uji coba produk ini dimulai dengan pengamatan, yang kemudian diperiksa. Uji coba dilakukan pada tahap perancangan setelah persiapan produk sesuai dengan rancangan yang dibuat.

2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian ini melibatkan 3 validator yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Sedangkan subjek uji coba lapangan pada penelitian ini melibatkan peserta didik dan wali kelas II Sekolah Dasar Negeri paleran 04 Kecamatan Umbulsari kabupaten Jember. Adapun tim ahli sebagai berikut:

1) Ahli media Dosen (Ahli media) yang terlibat adalah Dr. Nino

Indrianto, M.Pd., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji

Acmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

2) Ahli materi Dosen (Ahli materi) yang terlibat adalah M. Sholahuddin Amrulloh M.Pd., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Acmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

3) Ahli bahasa Dosen (Ahli bahasa) pada penelitian dan pengembangan ini yang berperan adalah Shidiq Ardianta, M.Pd., dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, yang mengajar di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

4) Ahli pembelajaran Pada penelitian pengembangan ini, ahli pembelajaran yang berperan adalah guru kelas II di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember yaitu Wardatul Mahfudloh, S.Pd.

5) Peserta didik Peserta didik kelas II di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember yang terdiri dari 33 peserta didik, digunakan

untuk mengukur pemahaman materi dan efektivitas melalui pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II.

3) Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya, yaitu:

1) Data Kualitatif

Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menekankan pada deskripsi dan analisis. Dalam hal ini, deskripsi bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan peristiwa, fenomena, serta situasi sosial yang menjadi fokus penelitian. Data ini berupa informasi yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi selama tahap analisis untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, data juga mencakup respon peserta didik, kritik, saran, serta masukan dari validator ahli materi, ahli media, ahli bahasa, guru kelas, dan pihak terkait lainnya, yang digunakan sebagai referensi penting untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2) Data Kuantitatif

Informasi kuantitatif ini diperoleh dari hasil temuan instrumen penelitian, yaitu jawaban siswa kelas 2 dan wali kelas, serta skor penyelesaian angket penilaian produk media Ludo King yang telah diverifikasi oleh validator.

4). Instrumen Pengumpulan Data

Kuesioner penelitian, pedoman wawancara, dan lembar observasi merupakan alat yang digunakan dalam pengembangan media. Survei ini berbentuk kuesioner tertutup.⁴³

1) Observasi

Proses pengumpulan data melalui pengamatan dan mendokumentasikan keadaan atau kegiatan peserta didik dalam melakukan observasi. Teknik observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis fenomena-fenomena yang diselidiki. Dalam konteks ini, maksudnya adalah pertanyaan dapat dilakukan secara langsung maupun melalui cara tidak langsung.

2) Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui percakapan lisan satu arah, di mana pertanyaan diajukan oleh pewawancara dan jawaban diberikan oleh responden atau narasumber. Wawancara dilakukan kepada guru wali kelas II dan menganalisis kebutuhan peserta didik dalam belajar materi lambang pancasila. Untuk mengatasi masalah penelitian dan efektivitas barang yang digunakan, data wawancara

⁴³ Luthfi Fatihatul Hidayah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash Player Mata Pelajaran IPS', *Journal of Education and Learning Sciences*, 2.1 (2022), pp. 42–69, doi:10.56404/jels.v2i1.15.

diproses dan dievaluasi secara deskriptif, dan hasilnya disajikan secara metodis.⁴⁴

3) Angket

Peneliti tidak mengajukan dan menjawab pertanyaan langsung kepada responden; sebagai gantinya, mereka menggunakan metode kuesioner, yang merupakan metodologi pengumpulan data tidak langsung. Alat pengumpulan data ini, yang juga dikenal sebagai kuesioner, terdiri dari serangkaian pertanyaan yang telah disusun secara metodis dan responden diminta untuk menjawab berdasarkan perspektif mereka. Kuesioner ini digunakan dalam analisis data untuk memastikan hasil produk atau kelayakan materi pembelajaran Ludo King serta reaksi siswa setelah menggunakannya.

4) Dokumentasi

Informasi pendukung yang dikumpulkan dan digunakan untuk mendukung dan memvalidasi data observasi dikenal sebagai dokumentasi. Jenis dokumen yang dikumpulkan dapat mencakup laporan aktivitas yang berasal dari latihan praktik siswa serta dokumen tambahan yang diperlukan untuk mendukung dan memvalidasi penelitian. Dokumentasi dilakukan dalam penelitian ini

⁴⁴ Iwan Hermawah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2019.

untuk mendukung temuan. Foto-foto aktivitas pendidikan aktif, data tekstual, dan fakta kejadian yang digunakan sebagai bukti penelitian semuanya dapat dianggap sebagai bentuk dokumentasi.

5). Teknik Analisis Data

Guna menjamin validitas dan kelayakan produk, penelitian ini menerapkan metode analisis data yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Informasi atau kritik terhadap gagasan yang dikumpulkan selama pengamatan dan validasi produk dikomunikasikan kepada validator menggunakan data kualitatif.

Para peneliti menguji validitas dari tiga perspektif.⁴⁵

Kuesioner penilaian yang dikelola oleh lima validator ahli validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, respon guru dan respon peserta didik dapat digunakan untuk menganalisis data validitas dalam penelitian ini. Beberapa indikasi yang menunjukkan kesesuaian ruang lingkup yang diperlukan untuk pemeriksaan materi pembelajaran Ludo King disertakan dalam kuesioner. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Analisis Data Kelayakan (Validasi Para Ahli)

Penilaian pada angket validasi ahli bertujuan untuk menilai kelayakan produk media yang dikembangkan. Penilaian ini

⁴⁵ Nur Halizah and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia', *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6.2 (2022), p. 141, doi:10.32529/glasser.v6i2.1808.

menggunakan skala Likert, yang berfungsi untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial. Dengan skala Likert, variabel yang diukur diuraikan menjadi indikator-indikator yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam menyusun item instrumen, baik berupa pernyataan maupun pertanyaan. Untuk analisis kuantitatif, jawaban tersebut akan diberi skor.

Tabel 3.1
Analisis Kelayakan

Peringkat	Skor
Sangat tidak valid	1
Tidak valid	2
Valid	3
Sangat valid	4

Sumber: Wahono widodo, et.al,2021

Data hasil angket analisis secara deskriptif kuantitatif dengan cara sebagai berikut.

- a. Menghitung presentase hasil validasi berdasarkan validasi yang diperoleh dari validator dengan menggunakan

rumus:⁴⁶

$$V\text{-ah} = \frac{T\text{se}}{T\text{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah= Validasi ahli

Tse= Total Skor Empiris yang dicapai

Tsh= Total Skor Maksimal

⁴⁶ Moch. Bahak Udin By Arifin, 'Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan', Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh, 2018, doi:10.21070/2018/978-602-5914-19-5.

b. Analisis Data Angket (Respon Peserta Didik)

Angket tanggapan peserta didik digunakan untuk mengetahui pandangan mereka terhadap kelayakan media yang telah dirancang dan dikembangkan. Dalam analisis data angket respon peserta didik, digunakan skala Guttman, yang hanya memiliki dua pilihan interval, yaitu "Ya" atau "Tidak", "Benar" atau "Salah", dan "Pernah" atau "Tidak Pernah". Penggunaan skala ini bertujuan untuk memperoleh jawaban yang tegas mengenai permasalahan yang diajukan. Pada lembar angket respon peserta didik, terdapat dua pilihan jawaban, yaitu “Ya” dan “Tidak”.⁴⁷

Tabel 3.2
Skor Respon Peserta Didik

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Slamet Widodo, et.al, 2023

Berdasarkan dari penilaian angket respon peserta didik,

maka penilaian yang digunakan yaitu dengan rumus sebagai berikut:⁴⁸

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

⁴⁷ Arifin, 'Buku Ajar Metodol. Penelit. Pendidik.' Moch. Bahak Udin By Arifin, 'Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan', Politeknik Pertanian Negeri PayakumbuPh, 2018, doi:10.21070/2018/978-602-5914-19-5

⁴⁸ Hasan Basri and Al-Asasiyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story Telling Bagi Siswa Sekolah Dasar". Journal Basic of Education (AJBE), Vol. 7. No. 1 (2022), pp. 33–45 .

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif,
mengacu pada kategori validitas.

Tabel 3.3
Kriteria Uji Kelayakan

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76 – 100	Sangat Valid	Layak/tak perlu revisi
<50 – 75	Valid	Cukup layak/revisi sebagian
<26 – 50	Tidak Valid	Kurang layak/revisi sebagian
<26	Sangat tidak layak	Tidak layak/revisitotal

Sumber: Arikunto,2013

Setelah diperoleh penilaian dari masing-masing validator, dilakukan perhitungan hasil gabungan validasi ke dalam rumus sebagai berikut:⁴⁹

$$V = \frac{Va1 + Va2 + Va3 + Va4 + Va5}{5}$$

Keterangan

V= Validitas Gabungan

Va1= Validator 1 (Ahli Media)

Va2= Validator 2 (Ahli Materi)

⁴⁹ Hasan Basri and Al-Asasiyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story Telling Bagi Siswa Sekolah Dasar". Journal Basic of Education (AJBE), Vol. 7. No. 1 (2022), pp. 33–45 .

Va3= Validator 3 (Ahli Bahasa)

Va4= Validator 4 (Respon Guru)

Va5= Validator 5 (Respon peserta didik)

c. Analisis keefektifan

Data keefektifan ini dilihat dari hasil perbandingan nilai *Posttest* dan *pritest* untuk mengetahui sebelum dan sesudah penerapan media *Ludo King* dengan rumus sebagai berikut:⁵⁰

$$Sakhir = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

Keterangan :

Sakhir : Skor akhir

ST : Skor Total yang diperoleh

SM : Skor maksimal

Selanjutnya, untuk menghitung nilai rata-rata dari hasil pretest dan posttest, digunakan rumus sebagai berikut:

$$Rerata\ Sakhir = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

Keterangan :

Rerata Sakhir : Rata-rata skor kemampuan literasi numerasi siswa

$\sum$: Skor total yang diperoleh seluruh siswa

SM : Skor maksimal

⁵⁰ Mohammad Kholil and Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa", *Jurnal Tadris Matematika* 6 (2023): 40.

N : Jumlah siswa

Kemudian, untuk mengukur efektivitas produk yang dikembangkan yakni dengan membandingkan nilai pretest dan posttest untuk kemudian dicari rata-ratanya. Berikut ini adalah rumus yang digunakan untuk mengukur efektivitas:⁵¹

$$\text{Rumus: ER} = \frac{MX2 - MX1}{MX2 + MX1} \times 100\%$$

Keterangan:

ER : Efektif Relatif

MX2 : Mean atau rerata nilai *pretest*

MX1 : Meas atau rerata nilai *posttest*

Setelah diproses, persentase efektivitas dapat dibandingkan dengan tabel kriteria efektivitas di bawah ini:⁵²

Tabel 3.4
Kriteria Penilaian Keefektifan Produk

No.	Skor	Kriteria Keefektifan
1.	81% - 100%	Sangat Efektif
2.	61% - 80%	Efektif
3.	41% - 60%	Kurang Efektif
4.	21% - 40%	Tidak Efektif
5.	0% - 20%	Sangat Tidak Efektif

⁵¹ Ani Juwita et al., "The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMN 1 Panurakan", *Jurnal Historica* 6 (2022): 188.

⁵² Isrofatul Maulidah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII Di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 69.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian data uji coba

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model pengembangan ADDIE merupakan model yang digunakan dalam penelitian ini yang terdiri dari Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini yakni berupa media pembelajaran *Ludo King* yang diterapkan pada tingkat Sekolah Dasar kelas II pada Mata Pelajaran Pancasila materi Lambang Pancasila. Hasil penelitian mengenai media pembelajaran *Ludo King* adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Pada tahap pertama ADDIE dimulai dengan mengidentifikasi problematika yang dihadapi di lembaga setempat dalam pembelajaran serta menganalisis kebutuhan dikelas, baik untuk peserta didik ataupun pendidik. Tahap analisis berfungsi untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dan perlu disesuaikan saat pembuatan suatu produk. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan analisis kinerja, analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah uraian tahap analisis:

a. Analisis kinerja

Analisis kinerja adalah proses menganalisis metode, media dan strategi yang dilakukan oleh pendidik ketika proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas II yaitu guru pada saat pembelajaran mata pelajaran pancasila khususnya materi lambang pancasila guru hanya menggunakan metode ceramah saja, karena guru hanya menggunakan metode ceramah saja. kurangnya menarik perhatian para siswa, akhirnya siswa pun gampang merasa bosan pada saat pembelajaran dan sering ngobrol sendiri.

b. Analisis kebutuhan

Proses pengumpulan data tentang ketersediaan sumber daya pengajaran, pengajaran di kelas, gaya belajar siswa, dan tantangan yang dihadapi siswa selama proses pembelajaran dikenal sebagai analisis kebutuhan. Tahap ini dilakukan dengan observasi didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dan wawancara kepada wali kelas II di SDN Paleran 04 Umbulsari Jember.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember tepatnya di kelas II, ditemukan bahwa pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila guru menjelaskan materinya dengan bantuan hanya dari buku sehingga tampak gurunya yang lebih aktif. Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, mereka hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan pemberian tugas. Sebagian gaya belajar peserta didiknya tidak bisa diam, mereka

harus bergurau terlebih dahulu. Selain itu, terdapat peserta didik yang suka jail, sehingga kondisi kelas menjadi ramai. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik kurang fokus dan kurang dalam memahami materi. Permasalahan lain yang muncul adalah kurangnya motivasi dari diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal tersebut senada dengan salah satu pernyataan peserta didik kelas II pada saat wawancara yang menyatakan bahwasannya mereka kesulitan dalam memahami materi lambang-lambang Pancasila karena terlalu banyak bacaan. Mereka merasa bosan karena banyak materi yang harus dibaca dan dihafal sehingga mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materinya.

“... Saya bosan bu dengan pelajaran pancasila karena disuruh baca buku lks terus, terlalu banyak bacaan sehingga saya sulit untuk memahaminya”.⁵³

“... Saya lebih suka kalau waktu pelajaran pancasila ada permainan-nya bu seru gitu apalagi tebak-tebak an dan dapet hadiah dari bu guru”.⁵⁴

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵³ Wawancara, Ridho, (Peserta didik kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember), 26 April 2025

⁵⁴ Wawancara, Sakila, (Peserta didik kelas II SDN PAleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember), 26 April 2025



Gambar 4.1
Wawancara dengan peserta didik

Dari wawancara dengan peserta didik di kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember, dapat ditarik kesimpulan bahwa permasalahan yang ada di kelas adalah kurang aktifnya peserta didik pada saat pembelajaran dan kesulitan dalam memahami materi lambang-lambang Pancasila karena terlalu banyak bacaan.

Selain itu, dilakukan wawancara dengan guru kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember yaitu Wardatul Mahfudloh, S.Pd.

“...Untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila tidak pernah menggunakan media, cukup saya jelaskan apa yang ada dibuku. Untuk diusia mereka yang masih kelas dua masih perlu dengan penjelasan yang sangat detail. Tapi biar mereka nggak bosan, sesekali saya kasih mereka permainan tebak-tebakan kadang juga saya buat kelompok tapi perkelompoknya main semua dengan tebak-tebak an itu”.⁵⁵

⁵⁵ Wawancara, Wardatul Mahfudloh, S.Pd., (Guru Kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember), 13 Januari 2025



Gambar 4.2
Wawancara dengan guru kelas

Berdasarkan pemaparan tersebut, ada beberapa hal yang dapat ditemukan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru kelas belum pernah menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menggunakan alat bantu belajar berupa buku, latihan soal, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan permainan berupa tebak-tebakan. Peserta didik terlihat lebih antusias ketika guru memberi permainan berupa tebak-tebakan. Karakteristik peserta didik kelas II yaitu mereka lebih suka belajar ketika melibatkan mereka secara langsung dan pembelajarannya dikemas dengan permainan. Jadi mereka bukan hanya belajar namun mereka dapat bermain. Mereka masih kesulitan memahami materi, jika hanya duduk mendengarkan penjelasan saja.

Oleh karena itu, media pembelajaran harus digunakan untuk menyampaikan materi secara menarik sehingga siswa tidak mudah bosan, sesuai dengan hasil analisis kebutuhan di atas, maka dari itu itu, penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran *Ludo*

King yang di dalamnya terdapat fitur materi, game, kuis soal dan kartu permainan yang disertai dengan gambar, bentuk, dan warna yang bervariasi untuk menarik perhatian peserta didik.

2. Analisis materi

Analisis materi adalah pengumpulan informasi tentang materi yang akan dikembangkan. Materi yang diambil adalah lambang-lambang Pancasila. Adanya analisis materi bertujuan untuk mengetahui konsep-konsep materi yang cocok untuk menerapkan produk yang akan dikembangkan.

Materi lambang-lambang Pancasila erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pada materi ini dicantumkan materi secara ringkas sekaligus dengan contoh-contoh gambar yang sederhana untuk mempermudah peserta didik dalam mengingat sehingga mudah untuk memahaminya dan dapat dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember.

“...Anak-anak kalau materi ini sebenarnya sudah bisa mbak Cuma kadang untuk lambang-lambang pancasila dalam memaknainya mereka ga terlalu mengingat, saya coba untuk mengulang kembali tapi tetap saja mereka masih saja sering lupa kalau untuk mengingat arti lambang-lambang pancasila”.⁵⁶

Materi lambang-lambang Pancasila termasuk pada fase A dengan Capaian Pembelajaran: peserta didik mampu mengenal bendera

⁵⁶ Wawancara, Wardatul Mahfudloh, S.Pd (Guru kelas II Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari jember),

negara, lagu kebangsaan, simbol, dan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, mengenal para perumus Pancasila.

d. Analisis tujuan pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan proses penyesuaian kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Analisis tujuan pembelajaran pada penelitian ini berada pada fase A di Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis materi, materi yang dipilih dan disesuaikan dengan media pembelajaran *Ludo King* adalah lambang-lambang pancasila dengan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

- 1). Peserta didik mudah memahami materi lambang pancasila
- 2). Peserta didik tidak mudah bosan dalam pembelajaran dan dapat menerapkan nilai dari lambang pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

2. Design (Perancangan)

Perencanaan merupakan langkah kedua, setelah memeriksa data yang dikumpulkan melalui observasi dan wawancara mengenai permintaan produk dan profil siswa. Selanjutnya, buat desain untuk gambar media Ludo King dan rancang alat serta perlengkapan yang diperlukan. Adapun langkah-langkah dalam proses perancangan adalah sebagai berikut:

a) Membuat desain koper.

Di dalam koper tersebut terdapat beberapa fitur yaitu:

1) Materi pembelajaran

Di dalamnya terdapat materi lambang-lambang Pancasila yang di desain melalui sebuah banner, lalu di bentuk penutup dengan kertas yang bergambarkan start-start dan menggunakan pita untuk penutupnya dan dapat dibuka tutup. Lalu di dalam kotak-kotak permainan untuk memulai terdapat juga gambar tanda tanya yang artinya ia mendapatkan kartu soal atau quis soal. Di dalam finish juga terdapat kunci jawaban untuk mengecek jawaban itu benar atau salah.

2) Game

Game yang ada di dalam koper adalah permainan *Ludo King* Permainan tersebut dilengkapi dengan kotak-kotak yang akan dilewati nantinya dengan menggunakan pion dan dadu. Bagi peserta didik yang dapat menjawab soal quis, maka siswa akan mendapatkan kartu hadiah atau kartu warna biru dan apabila peserta didik tidak dapat menjawab soal quis, maka siswa akan mendapatkan kartu *boom* atau kartu warna merah. Untuk mengetahui jawaban itu benar atau salah siswa dapat membuka kertas finish untuk melihat kunci jawaban. Peserta didik dapat memainkannya secara langsung dengan bergantian sesuai petunjuk.

3) Soal quis

Soal quis ini berisi soal-soal tentang materi lambang pancasila.

Terdapat 21 Setiap soal berbeda-beda masing-masing berisi 1 pertanyaan. Soal quis ini dilengkapi dengan kunci jawaban didalam finish dengan cara membuka kertas yang bertali pita untuk melihat no berapa pada soal tersebut lalu dicocokkan dengan kunci jawaban yang ada di finish.

b) Membuat buku panduan

Buku panduan ini dipegang oleh guru. Adapun isi dari buku panduan yaitu:

1) Kata pengantar

Di dalam kata pengantar berisi sambutan yang disampaikan oleh penulis dan ucapan terimakasih.

2) Pendahuluan

Di dalam pendahuluan membahas mengenai produk media pembelajaran *Ludo King*. Di dalamnya dijelaskan secara singkat mengenai media tersebut sehingga pembaca mengetahui gambaran media yang akan digunakan.

3) Gambar media *Ludo King*

Di dalamnya berisi gambar mengenai media *Ludo King*. Dilengkapi dengan detail fitur-fitur yang ada di dalamnya.

4) Petunjuk penggunaan

Pada lembar ini berisi mengenai cara menggunakan media *Ludo King* yang dijelaskan secara detail dari pertama menggunakan hingga selesai.

5) TP, ATP, CP

Di dalamnya berisi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan capaian pembelajaran terkait materi lambang-lambang Pancasila yang harus ditempuh peserta didik.

6) Materi pembelajaran

Di dalam buku panduan terdapat ringkasan materi sebagai sumber belajar. Terdapat materi lambang-lambang Pancasila mengenai arti, contoh dan nilai pengamalan lambang-lambang Pancasila.

7) Kuis soal

Kuis soal di dalamnya terdapat 1 soal dengan soal yang berbeda-beda terdapat 21 soal.

8) Kunci jawaban

Di dalamnya terdapat kunci jawaban kuis soal untuk melihat jawaban nya benar atau salah , sebagai pegangan guru untuk mengoreksi jawaban dari peserta didik.

3. Development (Pengembangan)

Tahap ketiga adalah proses menghasilkan dan mengembangkan *Ludo King*. Setelah peneliti melakukan validasi produk yang dilakukan oleh lima orang validator, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran, dan

siswa, maka dilakukan penilaian keabsahan media *Ludo King*. Kemudian, para validator memberikan masukan dan rekomendasi untuk perbaikan produk. Adapun langkah-langkah menghasilkan produk media *Ludo King* sebagai berikut:

a. Pembuatan rancangan media pembelajaran *Ludo King*

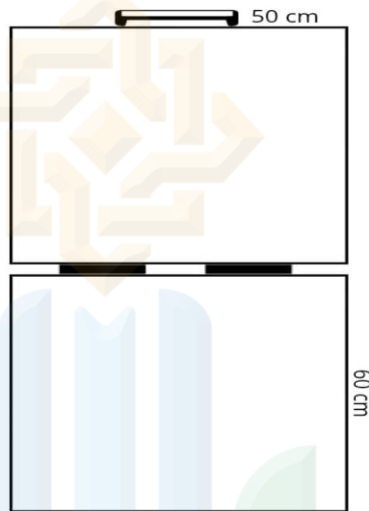
Media pembelajaran *Ludo King* merupakan media pembelajaran yang mudah diaplikasikan oleh peserta didik. Media pembelajaran ini disesuaikan dengan materi dan karakteristik kebutuhan peserta didik. Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pembuatan media *Ludo King* juga mudah didapatkan. Adapun alat dan bahan yang harus disiapkan yaitu:

- | | |
|------------------|--------------------------------|
| 1) Triplek | 12) banner yang sudah didesain |
| 2) Engsel | 13) kertas paper |
| 3) Kunci | 14) pion |
| 4) Handle koper | 15) dadu |
| 5) Gunting | 16) Palu |
| 6) kertas bufalo | 17) Cat |
| 7) Penggaris | 18) kuas cat |
| 8) Cutter | 19) Kertas bufallo |
| 9) Lem fox | 20) paku |
| 10) Double Tape | |
| 11) Pita | |

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran *Ludo King*, antara lain:

- 1) Membuat desain kerangka koper di canva dengan panjang 50 cm, lebar 60 cm, tinggi 12 cm, dan ketebalan triplek 8 inci. Ukuran ini di ambil referensi jurnal dari penelitian terdahulu oleh Titik Fauziati, Joni Susilowibowo (2021). Senada dengan ukuran media “*Ludo King Of*

Accounting” yang dibuat oleh titik adalah media terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang dengan ukuran 50cmx60cm.



Gambar 4.3
Desain ukuran media *Ludo King*

2) Pembuatan Koper



Gambar 4.4

Koper Bagian Luar dan Dalam

3) Membuat desain cover bagian depan



Gambar 4.5
Desain Cover

4) Stiker bagian depan koper



Gambar 4.6
Stiker bagian depan koper

5) Membuat desain banner media pembelajaran *Ludo King*



Gambar 4.7

Desain banner media pembelajaran *Ludo King*

6) Membuat penutup materi dan kunci jawaban yang ada dalam media pembelajaran



Gambar 4.8

Desain penutup materi dan kunci jawaban

7) Penutup kertas ditutup dengan menggunakan pita



Gambar 4.9

Tali penutup dengan pita

8) Membuat desain kartu quis soal dan kartu permainan



Gambar 4.10

Desain kartu soal dan permainan

9) Cetak kartu dengan ukuran 7cmx8cm



Gambar 4.11

Kartu soal dan permainan

10) Menyiapkan pion dan dadu



Gambar 4.12

12Pion dan Dadu

- 10) Pion diberi warna sesuai dengan start-start yang ada dalam media dengan menggunakan cat



Gambar 4.13
Pion dicat sesuai warna start

- 11) Membuat desain buku panduan



Gambar 4.14
Desain Buku Panduan

- 12) Cetak Buku panduan



Gambar 4.15
Cetak buku pamduan

13) Media Pembelajaran *Ludo King* Siap digunakan



Gambar 4.16
Media *Ludo King*

- b) Hasil pengisian angket penilaian oleh validasi ahli menggunakan skala Likert

Validasi produk pada penelitian ini dilakukan oleh 5 validator, yaitu validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, validator ahli pembelajaran dan respon peserta didik.

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., yang pernah mengampu sebagai dosen mata kuliah pengembangan

bahan ajar, validasi ahli materi dilakukan oleh bapak M. Sholahuddin Amrullah, M.Pd, selaku dosen Pendidikan Pancasila, validator ahli

bahasa dilakukan oleh bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd., selaku dosen bahasa, validator ahli pembelajaran dilakukan oleh guru kelas II SDN

Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember yaitu ibu Wardatul Mahfudloh, S.Pd.

Tujuan dari metode validasi ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Ludo King untuk mengajarkan Pendidikan Pancasila pada pokok bahasan Lambang Pancasila layak dilakukan. Untuk melakukan validasi ini, validator diberikan kuesioner.

1) Validasi Ahli Media

Tabel 4.1
Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				Skor		
		4	3	2	1	Tse	Tsh	%
1.	Media pembelajaran Ludo King ini layak digunakan	√				4	4	100
2.	Bahan-bahan yang digunakan dalam media pembelajaran Ludo King tidak mudah hancur		√			3	4	75
3.	Media pembelajaran Ludo King mudah digunakan	√				4	4	100
4.	Media pembelajaran Ludo King praktis untuk digunakan		√			3	4	75
5.	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran	√				4	4	100
6.	Penyajian media pembelajaran Ludo King mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar	√				4	4	100
7.	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan	√				4	4	100
8.	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat		√			3	4	75
Jumlah						29	32	725
Presentase						90%		

Sumber: Diperoleh dari hasil survei validator ahli media, 2025

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{29}{32} \times 100\% = 90\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Tabel 4.2
Hasil Revisi Ahli Media

No.	Komentar dan Saran Validator	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Kertas penutup kurang awet		
2.	Buku panduan dicetak memakai kertas glossy		

3.	Pion dibuat warna yang berbeda-beda		
4.	Cat pinggir bagian dalam		
5.	Identitas media		

Sumber: Diperoleh dari hasil revisi validator ahli media, 2025

Hasil validasi ahli media *Ludo King* yang dilakukan oleh bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., pada tanggal 21 April 2025 dengan delapan indikator dan skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan presentase, maka diperoleh nilai 90% yang dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

2) Validasi Ahli Materi

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				Skor		
		4	3	2	1	Tse	Tsh	%
1.	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	√				4	4	100
2.	Ketepatan pemilihan materi	√				4	4	100
3.	Keakuratan konsep		√			3	4	75
4.	daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	√				4	4	100
5.	Kesesuaian materi dengan pembelajaran lambang pancasila	√				4	4	100
6.	Kejelasan materi	√				4	4	100
7.	Cakupan kelengkapan materi		√			3	4	75
8.	Sistematika kelengkapan materi		√			3	4	75
9.	Fungsi gambar	√				4	4	100
Jumlah						33	36	825
Presentase						91,6%		

Sumber: Di peroleh dari hasil survey validator ahli materi, 2025

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{33}{36} \times 100\% = 91\%$$

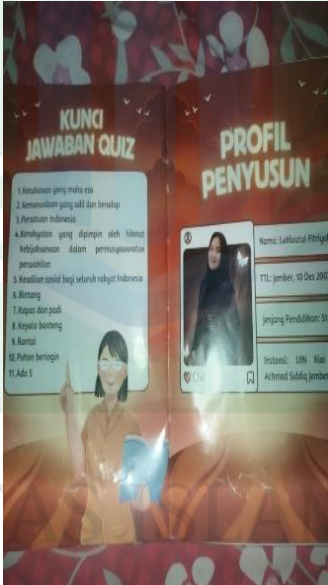
Keterangan:

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Tabel 4.4
Hasil Revisi Ahli Materi

No.	Komentar dan Saran Validator	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Cantumkan kuis soal sesuai dengan kunci jawaban pada buku panduan		

Sumber: Diperoleh dari hasil revisi validator ahli materi, 2025

Hasil validasi ahli materi *Ludo King* yang dilakukan oleh M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., pada tanggal 21 April 2025 oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. dengan sembilan indikator dan skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan persentase, maka diperoleh nilai 91,6% yang

dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan.

Adapun saran dari validator ahli materi adalah mencantumkan kuis soal sesuai kunci jawaban pada buku panduan.

3) Validasi Ahli Bahasa

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				Skor		
		4	3	2	1	Tse	Tsh	%
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD (ejaan yang disempurnakan)	√				4	4	100
2.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	√				4	4	100
3.	Kesesuaian bahwa dengan Tingkat pemahaman peserta didik	√				4	4	100
4.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalahan pahaman	√				4	4	100
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	√				4	4	100
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif		√			3	4	75
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		√			3	4	75
8.	Tidak mengandung kalimat yang bermakna ganda	√				4	4	100
Jumlah						30	32	750
Presentase						93%		

Sumber: Diperoleh dari hasil survey validator ahli bahasa, 2025

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{30}{32} \times 100\% = 93\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Hasil validasi ahli bahasa *Ludo King* yang dilakukan oleh Shiddiq Ardianto, M.Pd., pada tanggal 21 April 2025 dengan delapan indikator dan skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan presentase, maka diperoleh nilai 93% yang dikategorikan sangat valid dan sangat layak untuk digunakan. Adapun saran dari validator ahli bahasa adalah sebaiknya dicek kerapian dan paragraf dibuat menjorok.

4) Respon Guru

Tabel 4.6
Hasil Respon Guru

No.	Aspek Penilaian	Alternatif Jawaban				Skor		
		4	3	2	1	Tse	Tsh	%
1.	Kualiatas media pembelajaran ludo king yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	√				4	4	100
2.	Penyusunan materi dalam buku panduan mudah dipahami		√			3	4	75
3.	Materi yang disajikan dalam buku pedoman media Ludo King	√				4	4	100

	runtut dan jelas							
4.	Kesesuaian materi dengan pembelajaran lambang pancasila	√				4	4	100
5.	Buku pedoman media pembelajaran ludo king pada materi lambang pancasila memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	√				4	4	100
6.	Bahasa yang digunakan dalam buku pedoman mudah untuk dipahami	√				4	4	100
7.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD (ejaan yang disempurnakan)	√				4	4	100
Jumlah						27	28	675
Presentase						96%		

Sumber: Diperoleh dari hasil survey validator ahli pembelajaran, 2025

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V = \frac{27}{28} \times 100\% = 96\%$$

Keterangan:ss

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Hasil validasi ahli pembelajaran media *Ludo King* yang dilakukan pada tanggal 3 Mei 2025 oleh Wardatul Mahfudloh, S.Pd, dengan tujuh indikator dengan skor maksimal 100 dengan perhitungan presentase maka diperoleh nilai 96% yang dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan.

5) Respon Peserta Didik

Tabel 4.7
Hasil Respon Peserta Didik

No.	Kriteria	Jawaban		Jumlah Maksimal	Presentase
		Ya	Tidak		
1.	Ludo King sangat menyenangkan dan mudah saat digunakan	33	0	33	100
2.	Saya merasa tidak tertekan saat menjawab kuis soal dari media Ludo King	28	5	33	84
3.	Meskipun diberikan waktu untuk mengerjakan tapi saya tetap fokus dan teliti	30	3	33	90
4.	Saya sangat bersemangat dalam menjawab soal-soal menggunakan media Ludo King	29	4	33	87
5.	Saya merasa ingin bersaing untuk memperoleh peringkat tertinggi untuk menjawab soal-soal dalam permainan media Ludo King	25	8	33	75
6.	Tampilan dalam media Ludo King sangat menarik dan membuat saya bersemangat dalam belajar materi lambang pancasila	32	1	33	96
7.	Saya termotivasi untuk belajar lebih giat dan rajin	30	3	33	90
8.	Saya sangat tertantang dalam menjawab soal-soal dalam media <i>ludo king</i> dengan cepat dan tepat	32	1	33	96
9.	Saya merasa senang dan termotivasi ketika saya	33	0	33	100

	berhasil sampai finish dulu				
	Jumlah	275	25	297	818
	Presentase	92%			

Sumber: Diperoleh dari hasil respon peserta didik, 2025

$$V = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V = \frac{275}{297} \times 100\% = 92\%$$

Keterangan:

V= Validitas

Tse= Total Skor Empiric

Tsh= Total Skor Maksimal

Hasil perhitungan media *Ludo King* melalui angket respon peserta didik adalah 92% yang dikategorikan sangat valid dan layak digunakan.

Setelah diperoleh penilaian dari masing-masing validator, dilakukan perhitungan hasil gabungan validasi ke dalam rumus sebagai berikut.

$$V = \frac{Va^1 + Va^2 + Va^3 + Va^4 + Va^5}{5}$$

$$V = \frac{90,6\% + 91\% + 93\% + 96\% + 92\%}{5} = 92,2\%$$

Keterangan:

V= Validitas Gabungan

Va¹= Validator 1 (Ahli Media)

Va²= Validator 2 (Ahli Materi)

Va³= Validator 3 (Ahli Bahasa)

Va⁴=Validator 4 (Respon Guru)

Va⁵=Validator 5 (Respon Peserta didik)

Hasil rata-rata dari analisis data kelayakan yaitu 92,52% dari ahli media 90,6%, ahli materi 91%, ahli bahasa 93%, respon guru 96% dan respon peserta didik 92%. Maka media pembelajaran *Ludo King* dapat dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan.

6) Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan produk didapatkan dari hasil pretest dan posttest yang diberikan sebelum dan sesudah implementasi produk. Soal pretest dan posttest terdiri dari 5 soal yang masing-masing soal bernilai 20. Hasil yang diperoleh pada pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.8

Hasil analisis soal *Pretest* dan *Posttest* siswa

No.	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Abdulloh Syarifuddin A.	50	100
2.	Adila Syafina Tunnajah	50	100
3.	Adira Cahaya Putri	50	100
4.	Adnan Khair Ardhani	40	90
5.	Ahmad Auriya	40	100
6.	Ahmad Jawari Firlana	50	100
7.	Ahmad Wildan Abil Abror	30	85
8.	Amirah Bilqis	50	100
9.	Ananda Anfar Bima Saputra	40	80
10.	Anindy Padma Jayakusuma	50	100
11.	Anisa Syaquilla Admarini	40	100
12.	Aqilla Ahza Nur Shofiyah	50	100
13.	Aulia Nurisma Azahra	50	90
14.	Aulia Balqis Putri Ulin Nuha	40	100
15.	Azril Rafisqy Arfadhia	50	100
16.	Azzahira As'sabrina	60	100
17.	Dika Putra Mahendra	60	90
18.	Faizza Kulla Azmina	40	100

19	Irfa' Darojati	40	100
20	Keisya Anindhita Shaqilla	50	100
21.	Moch. Afdhal Gilang Aditya	10	75
22.	Muhammad Burhanuddin Arifin	50	80
23.	Muhammad Farid Ridho Illah	40	100
24.	Muhammad Robith Khoirul F.	60	100
25.	Naura Putri Elysia	40	100
26.	Nayyara Haziqa Husnan	50	100
27.	Nazwa Aulia Wahyu Putri	40	80
28.	Sakila Nurmala Anggraini	50	100
29.	Salsabilla Nazwa	60	100
30.	Suci Salsabila	40	100
31.	Ufaira Calista Taruni	50	100
32.	Zauharotis Sallqia	40	80
33.	Danendra Adiga Abisya	30	100
	Total	1.510	3.050

Nilai *Pretest*

Rata-rata

$$\text{Sakhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$\text{RerataSakhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 10$$

$$\text{Sakhir} = \frac{1.510}{100} \times 100$$

$$\text{RerataSakhir} = \frac{1.510}{100 \times 33} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = 1.510$$

$$\text{RerataSakhi} = \frac{1.510}{3.300} = 0,45$$

$$\text{RerataSakhir} = 45$$

Nilai *Posttest*

Rata-rata

$$\text{Sakhir} = \frac{ST}{(SM)} \times 100$$

$$\text{RerataSakhir} = \frac{\sum ST}{SM \times n} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = \frac{3.050}{100} \times 100$$

$$\text{RerataSakhir} = \frac{3.050}{100 \times 33} \times 100$$

$$\text{Sakhir} = 3.050$$

$$\text{RerataSakhir} = \frac{3.050}{3.300} = 0,92$$

$$\text{RerataSakhir} = 92$$

Dari hasil tersebut, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam pembelajaran lambang pancasila pada siswa kelas II SDN Paleran 04

Kecamatan Umbulsari Jember. Dalam hal ini berarti pengembangan media pembelajaran *Ludo King* efektif, yang dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan nilai efektifitasnya dengan rumus berikut:

$$ER = \frac{MX_2 - MX_1}{\left(\frac{MX_2 + MX_1}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{92 - 45}{\left(\frac{92 + 45}{2}\right)} \times 100\%$$

$$ER = \frac{47}{68,5} \times 100\%$$

$$ER = 0,68 \times 100\%$$

$$ER = 68\%$$

Setelah melakukan perhitungan diatas, keefektifan produk mendapatkan hasil 68%. Selanjutnya hasil tersebut dicocokkan dengan tabel keefektifan dan didapatkan hasil dengan kriteria efektif. Sehingga dapat diartikan media pembelajaran *Ludo king* dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan Pancasila terutama pada materi Lambang Pancasila.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap keempat adalah implementasi atau penerapan produk media pembelajaran *Ludo King*. Produk media pembelajaran *Ludo King* yang telah divalidasi oleh 5 validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan respon peserta didik tentunya dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun proses awal implementasi, diawali dengan menjelaskan materi lambang-lambang Pancasila dengan menggunakan media *Ludo King* yang didalamnya

terdapat materi lambang-lambang Pancasila. Setelah peserta didik memahami materinya Kemudian peserta didik bermain *Ludo King* yang sebelumnya dijelaskan cara mengoperasikannya. Setelah peserta didik memahami cara pengoperasiannya, peserta didik akan dibagi menjadi 8 kelompok dan 2 sesi dalam permainan, didalam 1 kelompok terdapat 4 orang untuk sesi pertama yang terdapat 4 kelompok yang akan memainkan permainan *Ludo King* terlebih dahulu. Selanjutnya peserta didik memainkannya menggunakan dadu dan pion. Kelompok pertama yang akan melemparkan dadu terlebih dahulu lalu bergantian dengan kelompok selanjutnya untuk. Setelah waktunya kembali lagi ke kelompok satu yang akan melemparkan dadu, maka kelompok satu harus bergantian dengan teman satu kelompoknya dan seterusnya. Bagi peserta didik yang menempati kotak bergambarkan tanda tanya, maka harus mengambil kartu soal atau kartu warna kuning bagi peserta didik yang tidak dapat menjawab pertanyaan dari kartu soal tersebut, maka akan mendapatkan kartu boom dan peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan mendapatkan kartu hadiah. Untuk mengetahui jawaban benar atau salah jawaban bisa dilihat pada gambar didalam finish. Bagi kelompok yang sampai terlebih dahulu di finish, maka akan mendapatkan hadiah atau reward dari guru. Selanjutnya untuk sesi ke dua bermain. Peserta didik terlihat sangat antusias dan berebut ingin maju ke depan. Sementara itu, dengan kondisi tersebut tetap berusaha meminta peserta didik untuk tertib berbaris dengan rapi dan maju sesuai kelompoknya

masing-masing. Saat proses tersebut peserta didik semangat untuk mengoperasikan media *Ludo King*.

Ketika peneliti memberikan kesempatan peserta didik untuk mengoperasikan medianya secara bergantian, peserta didik tampak antusias meskipun masih terdapat peserta didik yang belum tertib dalam menggunakan media tersebut. Kemudian, setelah selesai uji coba dilakukan, dilanjutkan dengan pengisian soal *posttest* dan angket untuk mengetahui respon peserta didik dan efektifitas terkait media pembelajaran *Ludo King* yang peneliti kembangkan. Dari hasil soal *posttest* dan angket tersebut peneliti akan mengetahui apakah media pembelajaran *Ludo King* tersebut layak atau tidak.





Gambar 4.16
Implementasi media pembelajaran *Ludo King*

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan produk yang dikembangkan. Berdasarkan data yang telah disajikan sebelumnya, produk media pembelajaran *Ludo King* ini memperoleh hasil yang sangat layak dan efektif untuk digunakan. Hasil tersebut diperoleh dari melakukan kegiatan validasi dengan ahli media, ahli bahasa, ahli materi, respon guru dan respon peserta didik, serta memberikan soal pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan produk, sehingga produk dapat dikatakan sangat layak dan efektif.

B. Analisis Data

1. Analisis proses pengembangan media pembelajaran *Ludo King*

Dalam proses pengembangan media pembelajaran *Ludo King*, data analisis dengan melalui beberapa tahapan untuk memastikan kualitas dari media yang dikembangkan yakni pada penelitian ini menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan pertama ialah analisis yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kinerja, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Dimana analisis tersebut diperoleh dari observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwasanya dalam kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember ditemui kendala yaitu: 1) Peserta didik kurang antusias saat pembelajaran, 2) Guru belum menggunakan media pembelajaran di dalam kelas terutama untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, 3) Peserta didik kesulitan dalam memahami materi lambang-lambang Pancasila. Sehingga dalam hal

ini, media *Ludo King* dipilih untuk menjadi solusi untuk menjawab kendala-kendala yang telah disebutkan. Selanjutnya, tahap desain yang mencakup tahapan dalam menentukan tujuan dan strategi pembelajaran serta merancang media menyesuaikan dengan materi.

Hasil dari tahap desain meliputi tujuan pembelajaran yang ditetapkan meliputi: 1) Peserta didik dapat memahami lambang-lambang Pancasila, 2) Peserta didik dapat mempraktikkan nilai dari lambang-lambang Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tahap berikutnya adalah pengembangan meliputi pembuatan media, validasi dari para ahli, yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan respon peserta didik, serta keefektifan yang berupa dari nilai *Posttest* dan *Pritest*. Langkah pertama dari pembuatan media ini adalah membuat koper dari triplek. Kemudian membuat isi di dalamnya yang berupa materi berbentuk banner serta fitur kunci jawaban didalamnya, permainan menggunakan dadu dan pion, serta kartu soal dan kartu permainan. Setelah medianya selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Setiap komentar dan saran kemudian dianalisis serta dijadikan acuan untuk merevisi media *Ludo King*. Analisis data pada tahap implementasi ialah melalui hasil dokumentasi, penjelasan mengenai media dan penerapan media pembelajaran *Ludo King* pada kelas II di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember. Dan tahap terakhir adalah evaluasi yang berisi refleksi dari seluruh tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran *Ludo King*.

2. Analisis kelayakan media pembelajaran *Ludo King* oleh validator ahli

Analisis kelayakan diperoleh dari data hasil validasi para ahli dengan menggunakan 5 validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, respon guru dan respon peserta didik. Dan hasil yang peneliti peroleh dari 5 validator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8
Hasil Rata-Rata Kelayakan

No.	Validator	Hasil Validasi	Kategori
1.	Ahli Media	90.6%	Sangat valid
2.	Ahli materi	91%	Sangat valid
3.	Ahli Bahasa	93%	Sangat valid
4.	Respon Guru	96%	Sangat valid
5.	Respon Peserta didik	92%	Sangat valid
Nilai rata-rata presentase		92,52%	Sangat valid

Sumber: Diperoleh dari hasil data para ahli, 2025

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel diketahui bahwa hasil validasi dari validator media adalah 90,6% yang menunjukkan kriteria sangat valid, hasil validasi dari validator materi adalah 91% yang menunjukkan kriteria sangat valid, hasil validasi dari validator bahasa adalah 93% yang menunjukkan kriteria sangat valid, dan hasil validasi dari validator respon guru 96% dan hasil respon peserta didik 92% menunjukkan kriteria sangat valid. Setelah dilakukan analisis data, nilai rata-rata hasil validasi 5 validator adalah 92,52% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *Ludo King* ini sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi lambang-lambang Pancasila, sehingga dapat dilakukan tahap uji coba lapangan setelah melalui tahap revisi berupa kritik dan saran dari validator sebagai

acuan pengembangan media *Ludo King* agar lebih baik lagi untuk diaplikasikan setelahnya.

3. Analisis Data Keefektifan Produk

Analisis data keefektifan pada penelitian ini diukur menggunakan *Posttest* dan *Pritest* terhadap peserta didik, untuk mengetahui keefektifan produk. Nilai rata-rata hasil *Posttest* dan *Pritest* ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.9
Hasil Data Keefektifan

Data	Skor	Kategori
Keefektifan	68%	Efektif

Sumber: Diperoleh dari nilai *Posttest* dan *Pritest*, 2025

Analisis keefektifan pada media pembelajaran *Ludo King* ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Hasil rekapitulasi nilai persentase keefektifan diperoleh persentase sebesar 68% dengan kategori efektif. Maka penggunaan media pembelajaran *Ludo King* ini dapat membuat pembelajaran menjadi efektif.

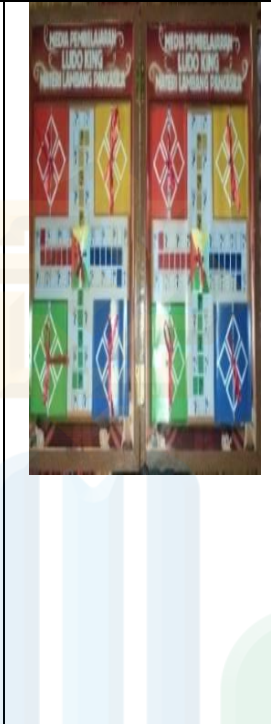
C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, proses selanjutnya yaitu revisi produk.

Perubahan pada media pembelajaran *Ludo King* yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Revisi Media Pembelajaran *Ludo King*

Sebelum revisi	Sesudah revisi	Keterangan	Validator
Kertas penutup kurang awet	Kertas penutup diganti dengan kertas paper	Memperbaiki kertas penutup dengan mengganti kertas yang lebih tebal	Ahli Media

			
• Buku panduan dicetak memakai kertas glossy 	• Buku panduan dicetak menggunakan kertas paper yang lebih tebal 	• Buku panduan dicetak dengan kertas yang lebih tebal	Ahli Media
• Pion dibuat warna yang berbeda-beda	• Pion Dicat sesuai dengan warna strat	• Pion harus berbeda dikasih warna sesuai dengan warna pada strat-start media	Ahli Media

			
• Sebelum pinggiran bagian dalam dicat 	• Pinggiran triplek bagian dalam dicat 	• Pada pinggiran bagian dalam dicat juga	Ahli Media
• Identitas media sebelum diberi stiker dan diganti dengan kertas yang lebih tebal 	• Identitas setelah diperbarui dan diberi stiker 	• Pada cover atau identitas media diberi stiker dan kertas cover diganti dengan kertas yang lebih tebal	Ahli Media

- Pada bagian buku panduan sebelum terdapat soal-soal dalam media pembelajaran



- Sesudah dicantumkan soal-soal pada buku panduan



- Pada buku pedoman dicantumkan juga kuis soal-soal yang ada pada media pembelajaran

Ahli Materi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang telah Direvisi

Guru memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu siswa memahami topik materi pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan, salah satunya adalah karakteristik perkembangan kognitif peserta didik. Kelas II yang menjadi fokus penelitian ini, berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, yang berarti mereka masih memerlukan objek yang nyata atau konkret untuk memahami pengetahuan.⁵⁷

Pada penelitian ini, media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Ludo King*. Model pengembangan ADDIE digunakan dalam pembuatan materi ini. Lima fase yang membentuk paradigma pengembangan ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan pengembangan dan kajian yang dilakukan oleh peneliti. Berikut ini adalah hasil peninjauan ulang terhadap produk yang telah mengalami revisi.

1. Pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Lambang Pancasila kelas II di Sekolah Dasar Negeri Palersn 04 Kecamatan Umbulsari Jember

⁵⁷ Fatmaridha Sabani, 'Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun)', Didakta: Jurnal Kependidikan, Vol. 8. No. 2 (2019), pp. 89–100.

Media Ludo King merupakan produk yang dikembangkan melalui proses penelitian dan pengembangan ini. Media ini berbentuk koper yang terdiri dari 2 page yang didalamnya terdapat 2 banner. Didalam banner ini berisi materi, permainan, kartu soal dan kartu permainan serta dilengkapi dengan fitur kunci jawaban pada banner. Untuk memainkan media pembelajaran *Ludo King* ini menggunakan dadu dan pion. Pada setiap kartu soal terdapat 1 soal masing-masing, peserta didik dapat mengambil kartu soal dan kartu permainan secara berurutan. Pengembangan media pembelajaran *Ludo King* ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan dalam pembelajaran di kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember. Media pembelajaran *Ludo King* dapat meningkatkan antusiasme dan semangat peserta didik karena disajikan dalam bentuk permainan, sehingga dengan kondisi tersebut dalam proses pembelajaran peserta didik dapat terdorong untuk partisipasi aktif. Selain itu, media pembelajaran ini juga membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi tentang nilai-nilai Pancasila dalam pelajaran Pendidikan Pancasila.

Media ini dilengkapi dengan permainan. Dimana pembelajaran yang berarti atau bermakna bagi anak, terjadi ketika mereka bermain. Pendekatan belajar melalui permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, karena bermain merupakan bagian dari dunia anak. Dengan demikian, mereka akan lebih termotivasi dan bersemangat tanpa

merasa terpaksa, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai dan potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal.⁵⁸

Media pembelajaran *Ludo King* peserta didik diberi kesempatan untuk terlibat aktif, merangsang kreativitas, dan berpikir secara kritis. Berbagai permainan dan tantangan yang disediakan bertujuan untuk mendorong peserta didik berpikir lebih tajam dan mengasah keterampilan kreatif mereka. Selain menawarkan hiburan melalui permainan, media ini juga mengandung nilai-nilai edukatif, seperti Yang terdapat pada nilai dari lambang Pancasila, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain, yang membantu mengurangi kebosanan dan mempermudah pemahaman materi.

Media ini merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya, bukan duplikasi. Hal ini terlihat pada penelitian yang dilakukan oleh Titik Fauziati, Joni Susilowibowo (2021), "Pengembangan media *Ludo King of Accounting (DOTING)*" dilakukan sebagai sarana pengayaan materi jurnal khusus pada perusahaan dagang. Proses pengembangan media ini mengikuti model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, dan pengembangan. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli materi, diperoleh persentase sebesar 88,75% untuk aspek kualitas isi dan tujuan, 86,67% untuk aspek kualitas instruksional, serta rata-rata total sebesar 87,71%. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam

⁵⁸ Siti Aminah and others, "Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar", *Science and Education Journal (SICEDU)*, Vol. 1. No. 2 (2022), pp. 465–71, doi:10.31004/sicedu.v1i2.66.

kategori sangat layak dilihat dari kedua aspek penilaian tersebut. Perbedaan dengan penelitian ini adalah mata pelajaran dimana peneliti terdahulu menggunakan mata pelajaran jurnal khusus Perusahaan dagang, namun media ini juga menggunakan koper dan berbahan triplek dengan ukuran 50x60 sedangkan penelitian ini menggunakan mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Dalam Skripsi yang ditulis oleh Kisma Khairah (2024). “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Game* Pada Materi Kelangkaan Kelas X Akutansi DI SMK Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu”. Validasi terhadap media menunjukkan hasil sebesar 86%, yang tergolong dalam kategori sangat layak untuk digunakan pada jenjang SMA/SMK/MA. Selanjutnya, dilakukan uji kepraktisan oleh satu orang guru mata pelajaran Ekonomi Bisnis dengan perolehan skor sebesar 85,3%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Uji coba terbatas juga dilakukan terhadap media permainan Ludo Game bersama 12 siswa kelas X Akuntansi di SMK Negeri 1 Pagaran Tapah Darussalam, dan hasilnya menunjukkan bahwa media tersebut masuk dalam kategori sangat menarik. Perbedaan dengan penelitian ini dimana peneliti terdahulu menggunakan media yang terbuat dari kayu dan berisikan materi kelangkaan kelas x akuntansi di SMK, sedangkan penelitian ini menggunakan materi yang berisikan materi lambang pancasila di SDN Palaran 04.

Dalam jurnal yang ditulis oleh Andini Aprilinsih & Sukardi (2022), “Pengaruh Penggunaan Media *Ludo King* Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kelas V SD Negeri 96 Palembang”. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan uji independen sederhana. Nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen tercatat lebih tinggi, yaitu 83,63, dibandingkan dengan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 61,79. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t menghasilkan nilai t hitung sebesar 9,591, sedangkan t tabel sebesar 1,701. Karena t hitung lebih besar dari t tabel ($9,591 > 1,701$), maka hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini dinyatakan diterima. Dalam media ini hanya menggunakan hasil data yang diperoleh dari *Posttest* dan *Pritest*, Sedangkan penelitian ini menggunakan analisis data yang diperoleh dari kelayakan dan keefektifan dari produk media *Ludo King*.

Dalam Jurnal yang ditulis oleh Tela Piyana, Salwaa Shabrina, Shofia Latifa Dewi, Ananda Uswatun Ummah, Adi Nestiadi (2025), “Pengembangan Media *E-Gastro Ludo* Berbasis *Web Genially* Pada Materi Sistem Pencernaan”. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa E-Gastroludo layak digunakan dalam pembelajaran dengan presentase kelayakan yang mencapai 72% hingga 92%, meskipun memerlukan beberapa revisi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah peneliti menggunakan media yang berupa dari web bukan produk, sedangkan penelitian ini menggunakan media yang berupa produk dengan permainan yang menggunakan dadu, pion dan kartu soal serta kartu permainan.

Dalam Jurnal yang ditulis oleh Aldi Maulana, Nita Yunitasari, Risma Nurul Hikmah, Rusmana, Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny (2018) dengan Judul “Bermain *Ludo King* Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini”. Temuan penelitian kami menunjukkan bahwa penggunaan media *Ludo King* dalam permainan dapat membantu anak-anak kecil mempelajari keterampilan sosial sejak usia dini. Jadi, jika anak-anak diperkenalkan dengan gaya bermain *ludo king* di usia muda, hal itu akan membantu mereka mengembangkan kemampuan sosial dan emosional yang akan membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang positif terhadap lingkungan sekitar. Anak usia dini yang kerap memainkan permainan *Ludo King* cenderung mudah dikenali, karena melalui permainan ini mereka belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya. Media tersebut hanya digunakan untuk bermain tidak terdapat materi pembelajaran didalamnya, sementara pada penelitian ini menggunakan media *Ludo King* yang didalamnya terdapat materi pembelajaran untuk menyampaikan sebuah pembelajaran yang akan dipelajari.

Dari penjelasan diatas, yang membedakan penelitian terdahulu dengan penelitian dan pengembangan ini adalah terdapat pada bahan utamanya dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Rata-rata produk dari penelitian terdahulu menggunakan media dan bahan yang berbeda dari bentuk media bahkan isi didalamnya. Akan tetapi, pada produk ini dilengkapi dengan materi, permainan, dan kuartu soal, serta kartu

permainan. Media pembelajaran *Ludo King* yang dikembangkan berbentuk koper dengan ukuran 50x60cm. Pada bagian luar diberi cover depan dari stiker. Pada bagian dalam terdapat dua page yang berisikan banner media pembelajaran. Didalam banner terdapat materi pembelajaran dan juga kunci jawaban. Di dalam koper tersebut juga terdapat buku panduan sebagai petunjuk yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam mengaplikasikan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran *Ludo King* yang dikembangkan memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya yaitu media ini bahan utamanya terbuat dari triplek yang tebal sehingga bisa tahan lama, tidak mudah rusak dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Dengan terbuat dari triplek, sehingga dapat melindungi isi yang ada di dalamnya. Keunggulan yang lain yaitu media ini dapat terdapat kegiatan aktif seperti memainkan *Ludo* dengan mengjalan pion didalamnya, mengambil kartu soal dan kartu permainan sesuai peraturan. Materi didalamnya tidak hanya berisi terkait lambang-lambang Pancasila saja, akan tetapi juga terdapat nilai-nilai dan contoh penerapan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan kelemahan dari media pembelajaran *Ludo King* adalah media ini hanya berisi satu materi saja yakni lambang-lambang Pancasila kelas II. Media ini dalam pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama dan biaya yang cukup banyak. Terdapat elemen yang cukup banyak didesain, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama

2. Kelayakan pengembangan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Lambanmg Pancasila kelas II di sekolah dasar negeri paleran 04 kecamatan umbulsari jember

Media pembelajaran *Ludo King* dikembangkan secara khusus untuk siswa kelas rendah pada tingkat SD/MI, menyesuaikan dengan materi yang diajarkan di kelas II, terutama pada topik C yang membahas tentang lambang-lambang Pancasila. Tahapan pengembangan dilakukan dengan mengikuti model ADDIE, yang meliputi tahap Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation), serta Evaluasi (Evaluation). Media pembelajaran ini telah divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan respon peserta didik, dengan tujuan untuk menilai kelayakan media yang telah dikembangkan sebelum diterapkan di dalam kelas. Berkenaan dengan hasil validasi dari para validator mendapatkan hasil yaitu sebagai berikut: hasil validasi dari ahli media memperoleh nilai 29 dari 32 dengan rata-rata presentase 90,6%. Sehingga dengan rata-rata tersebut menunjukkan kesimpulan bahwa media ini sangat layak. Revisi dari ahli media ialah kertas penutu diganti dengan kertas yang lebih tebal, buku panduan dicetak lagi menggunakan kertas yang lebih tebal, warna pion harus beda-beda disesuaikan dengan warna start-start dalam media dan pinggiran triplek bagian dalam juga harus dicat disesuaikan dengan cat luarnya. Selanjutnya dari validasi ahli materi memperoleh skor 33 dari 36 dengan nilai rata-rata sebesar 91% yang artinya materi dalam media ini sangat

layak. Revisi dari ahli materi adalah cantumkan soal-soal kuis sesuai dengan kunci jawaban pada buku pedoman. Berikutnya dari ahli bahasa memperoleh nilai 30 dari 32 dengan rata-rata presentase sebesar 93% yang artinya aspek bahasa dalam media ini sangat layak. Revisi dari ahli bahasa adalah dicek kembali kerapihannya dan setiap paragraf dibuat menjorok. Kemudian dari respon guru memperoleh nilai 27 dari 28 dengan rata-rata presentase sebesar 96% yang menyatakan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan di dalam kelas dan yang terakhir dari respon peserta didik memperoleh jumlah jawaban “Ya” sebanyak 275, sedangkan “Tidak” memperoleh jumlah 25 dengan rata-rata 92% yang menyatakan media pembelajaran *Ludo King* sangat baik. Setelah memperoleh validasi dari kelima ahli, maka tahapan selanjutnya ialah mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dianggap layak. Implementasi dilaksanakan di kelas II dengan jumlah peserta didik sebanyak 33 anak.

3. Keefektifan media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Lambang Pancasila kelas II di sekolah dasar negeri paleran 04 kecamatan umbulsari jember

Analisis keefektifan pada media pembelajaran *Ludo King* ini diperoleh dari hasil pretest dan posttest. Hasil rekapitulasi nilai persentase keefektifan diperoleh persentase sebesar 68% dengan kategori efektif. Maka penggunaan buku saku digital berbasis literasi numerasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi efektif.

Dalam proses penelitian dan pengembangannya, produk media pembelajaran *Ludo king* ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan.

Berikut ini adalah kelebihan dari media pembelajaran *Ludo King*:

Berikut ini adalah kelebihan buku saku sebagai media cetak :

- a. Media *Ludo king* membuat pembelajaran lebih beragam
- b. Media ini mendorong peserta didik untuk aktif, karena mereka belajar sambil bermain
- c. Media *Ludo King* menumbuhkan siap kerja sama diantara kelompoknya
- d. Media ini merupakan inovasi baru dalam menciptakan alat pembelajaran yang memotivasi peserta didik
- e. Media *Ludo King* meningkatkan semangat dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama saat pembelajaran materi lambang Pancasila.
- f. Produk ini juga memiliki kekurangan, berikut ini adalah kekurangan dari pengembangan media pembelajaran *Ludo King*:

- a). Media *Ludo King* hanya mencakup materi lambang Pancasila
- b). Media ini hanya digunakan dikelas II dengan materi yang sama.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

Beberapa saran pemanfaatan dalam produk media pembelajaran *Ludo King* yaitu: 1) Media pembelajaran *Ludo King* dapat dijadikan inovasi baru bagi pihak sekolah sebagai sarana untuk mempermudah pembelajaran dalam

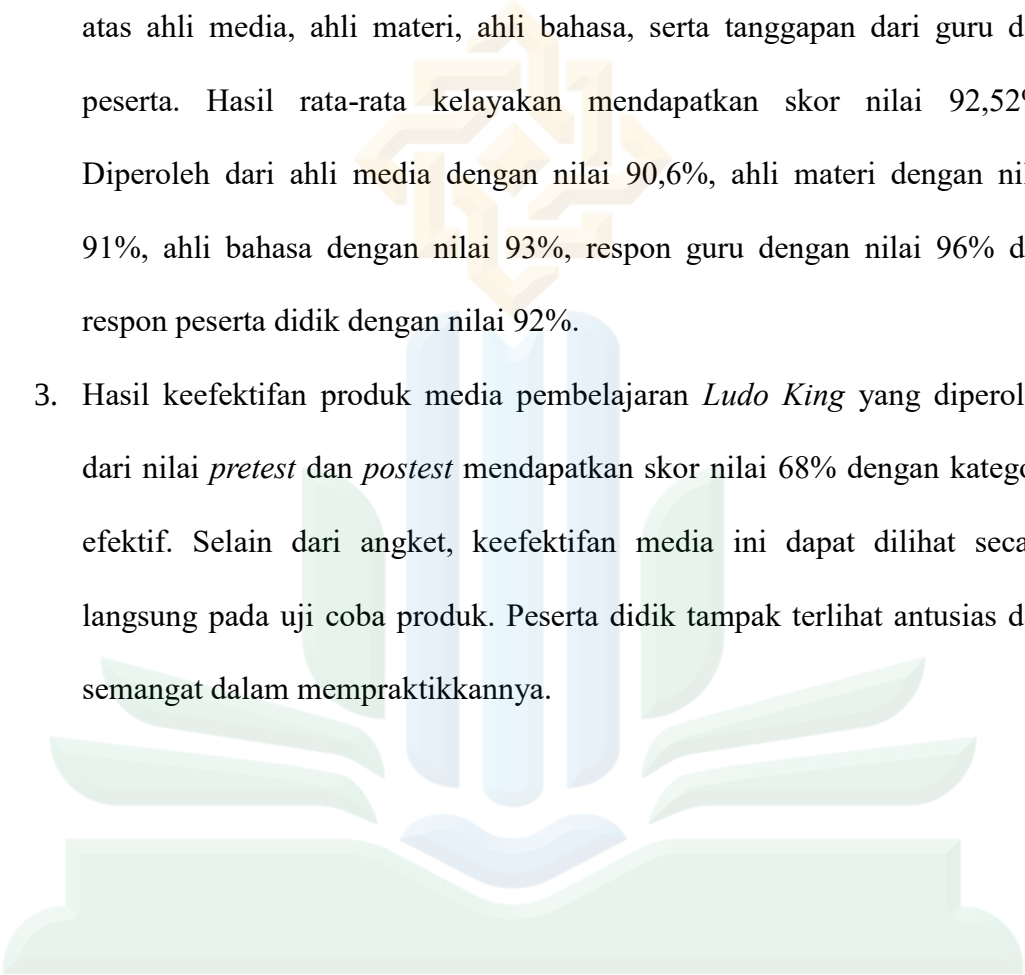
menyampaikan materi kepada peserta didik 2) Media pembelajaran *Ludo King* dapat disebarluaskan tidak hanya di sekolah-sekolah kota, akan tetapi juga dapat disebarluaskan ke sekolah yang fasilitas digitalnya masih terbatas. Media ini layak digunakan di sekolah manapun. Diseminasi produk setelah divalidasi oleh validator para ahli mengenai pengembangan produk media pembelajaran *Ludo King* kelas II dinyatakan layak untuk digunakan. Di dalam media ini terdapat petunjuk penggunaan yang memudahkan guru dalam mengaplikasikan media tersebut. Oleh karena itu, disarankan agar media ini tidak hanya digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi lambang Pancasila, tetapi pada mata pelajaran yang lain juga dapat diaplikasikan. Diharapkan media pembelajaran *Ludo King* ini dapat terus dikembangkan dan diperluas, baik dalam hal mata pelajaran maupun materi yang diajarkan.

B. Kesimpulan

Hasil akhir kesimpulan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Ludo King* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi lambang Pancasila di kelas II SDN Paleran 04, Kecamatan Umbulsari, Jember, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *Ludo King* yang dikembangkan bahan utamanya terbuat dari triplek yang tebalnya 8 inci, berukuran panjang 60 cm dan lebar 50 cm. Di dalamnya terdapat materi, game, pion, dadu, kartu soal dan kartu permainan, serta kunci jawaban. Fitur-fitur tersebut relevan dengan materi lambang Pancasila di kelas II. Desainnya dibuat melalui aplikasi Canva.

2. Media pembelajaran Ludo King memperoleh penilaian dengan kategori sangat layak berdasarkan hasil evaluasi dari lima validator ahli, yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta tanggapan dari guru dan peserta. Hasil rata-rata kelayakan mendapatkan skor nilai 92,52%. Diperoleh dari ahli media dengan nilai 90,6%, ahli materi dengan nilai 91%, ahli bahasa dengan nilai 93%, respon guru dengan nilai 96% dan respon peserta didik dengan nilai 92%.
3. Hasil keefektifan produk media pembelajaran *Ludo King* yang diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* mendapatkan skor nilai 68% dengan kategori efektif. Selain dari angket, keefektifan media ini dapat dilihat secara langsung pada uji coba produk. Peserta didik tampak terlihat antusias dan semangat dalam mempraktikkannya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz and Supratman Zakir, 'Indonesian Research Journal on Education : Jurnal Ilmu Pendidikan', 2.3 (2022), pp. 1030–37.
- Adhe Mega Mauliddia, Khairun Nisa, and Ilham Syahrul Jiwandono, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon Untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7.2c (2022), pp. 729–34, doi:10.29303/jipp.v7i2c.585.
- Agit Darojatil Izzaty, Sunanah, and Meiliana Nurfitriani, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja', *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 17.1 (2021), pp. 33–41, doi:10.36456/bp.vol17.no1.a3139.
- Ahmad Nizar Rangkti, *METODE PENDIDIKAN PENELITIAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, Dan Penelitian Pengembangan*, 2019.
- Aisyah Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.2 (2023), pp. 1–17.
- andi kristanto Raeni azwari, 'PENGEMBANGAN E- MODUL MATERI KOMPOSISI TYPOGRAPHY PADA MATA PELAJARAN DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK KELAS X DKV SMKN 8 SURABAYA Raeni Azwari Andi Kristanto', *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 2016, pp. 1–8.
- Ani Juwita et al., "The Effectiveness Of Powtoon Media Based On Inquiry Learning In History Lesson Class XI SMN 1 Panurakan", *Jurnal Historica* 6 (2022): 188.
- Anita Lioni and Rudi Heri, 'Perancangan Buku 12 Permainan Tradisional Anak Indonesia', *Inosains Jurnal*, 10.1 (2015), pp. 1–17.
- Arifin, 'Buku Ajar Metodol. Penelit. Pendidik.' Moch. Bahak Udin By Arifin, 'Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan', Politeknik Pertanian Negeri PayakumbuPh, 2018, doi:10.21070/2018/978-602-5914-19-5
- Cecep Kustandi and others, 'Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran', *Akademika*, 10.02 (2021), pp. 291–99, doi:10.34005/akademika.v10i02.1402.
- Dr. Ubaidillah Afief, M.Pd.I 'Bab 2 - Konsep Dasar', pp. 153–54, doi:ppt.
- Fadilah and others, 'Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran'.1, (2023). Pp.1-17

- Fatmaridha Sabani, 'Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun)', *Didakta: Jurnal Kependidikan*, Vol. 8. No. 2 (2019), pp. 89–100.
- Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, 'Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1.1 (2021), pp. 28–38, doi:10.15575/jipai.v1i1.11042.
- Hanifah, *Implementasi Kepemimpinan Transformasional Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 2.
- Hasan Basri and Al-Asasiyya, "Pengembangan Media Pembelajaran Montase Berbentuk Flip Chart Dengan Menggunakan Strategi Story Telling Bagi Siswa Sekolah Dasar". *Journal Basic of Education (AJBE)*, Vol. 7. No. 1 (2022), pp. 33–45 .
- Ichyatul Afrom and others, 'Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dasar)', 2023, pp. 1–30.
- Ika Dyah Kurniati and others, *Buku Ajar*, 2018. Pp.89
- Isrofatul Maulidah, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pocket Book Dalam Pembelajaran IPS Pada Tema Kehidupan Masyarakat Masa Islam Kelas VII Di MTs Negeri 6 Banyuwangi Tahun Pelajaran 2021/2022" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022), 69.
- Iwan Hermawah, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, 2019.
- Kemdikbudristek, 'Early Childhood: Jurnal Pendidikan', *Indeksasi EARLY CHILDHOOD: JURNAL PENDIDIKAN*, 7.1 (2023), p. 1 <<https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/4562>>.
- Lukluatul Fitriyah, observasi, Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember, 9 November 2024
- Luthfi Fatihatul Hidayah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash Player Mata Pelajaran IPS', *Journal of Education and Learning Sciences*, 2.1 (2022), pp. 42–69, doi:10.56404/jels.v2i1.15.
- Mardiah Astuti and others, 'Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar', *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4.5 (2024), pp. 702–09, doi:10.54957/jolas.v4i5.870.
- Mardiah, 'Sri_erdawati,+5.+Mardiah+61-77', *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 1.1 (2020), pp. 61–77.
- Maria Siti, Dwi Fajar Saputri, and Eti Sukadi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak', *Jurnal*

Pendidikan Sains Dan Aplikasi (JPISA), 4.1 (2021), pp. 30–35
<<https://jurnal.ikipgripta.ac.id/index.php/JPISA/index>>.

Moch. Bahak Udin By Arifin, 'Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan', Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh, 2018, doi:10.21070/2018/978-602-5914-19-5.

Mohammad Kholil and Mohammad Mukhlis, "Pengembangan Buku Ajar Pengantar Dasar Matematika Berbasis Kitab Taqrib Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa", *Jurnal Tadris Matematika* 6 (2023): 40.

Nada Sofya Amatullah, 'Pengembangan E-Modul Berbasis Android Terintegrasi STEM Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Duhu, Kalor Dan Perpindahan Kalor SMA', 2021, p. 378
<<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/57402>>.

Nengsi lisra Vijayanti and Sri Cacik, 'Meningkatkan Hasil Belajar PKn Pada Materi Mengenal Lambang Pancasila Berbantuan Media Papan Pintar Di Kelas II SDN 011 Tatoa Kabupaten Mamasa', *Refleksi*, 13.1 (2024), pp. 83–94 <<https://p3i.my.id/index.php/refleksi>>.

Nur and others, 'Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan Dan Implikasi'.

Nur and others, 'Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan Dan Implikasi'. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1.4 (2023), pp. 501–10.

Nur Halizah and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia', *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6.2 (2022), p. 141, doi:10.32529/glasser.v6i2.1808.

p.p, 4-6

Pertiwi Agustini, Yuniarti, and Eliana, *Pengaruh Edukasi Dengan Media Ludo King Terhadap Pengetahuan Dan Sikap Remaja Dalam Upaya Pencegahan Seks Pranikah Di Wilayah Kerja Puskesmas Basuki Rahmat Kota Bengkulu Tahun 2021*, Skripsi Poltekkes Kemenkes Bengkulu, Bengkulu, 2022.

Rahmat Arofah Hari Cahyadi, 'Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model', *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3.1 (2019), pp. 35–42, doi:10.21070/halaqa.v3i1.2124.

Revi Nur and others, 'Peran Pendidikan Pancasila Dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan Dan Implikasi', *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1.4 (2023), pp. 501–10.

Sakinah Pokhrel, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO GAME PADA MATERI KELANGKAAN KELAS X AKUNTANSI DI SMK NEGERI 01 PAGARAN TAPAH DARUSSALAM KABUPATEN ROKAN HULU', (Skripsi FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS

ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU PEKANBARU 1445 H/2024 M) hal, 15.1 (2024), pp. 37–48.

Sastra Wijaya, *Kampus Merdeka Dan Inovasi Pendidikan*, 2021.pp.25

Siti Aminah and others, "Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar", *Science and Education Journal (SICEDU)*, Vol. 1. No. 2 (2022), pp. 465–71, doi:10.31004/sicedu.v1i2.66.

Siti Julaela, 'Kurikulum Di Negara Brunei Darussalam Tidak Jauh Beda Dengan Kurikulum Yang Ada Di Indonesia.', *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7.2 (2019), p. 157.

Siti Nur Azizah, 'Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits', *Jurnal Literasiologi*, 6.1 (2021), doi:10.47783/literasiologi.v6i1.242.

Siti Rochmaida dkk., *Modul Belajar Tematik Terpadu*, (Surabaya:PT Jepe Press Media Utama, 2022), pp. 5-8.

Sri Anitah Joni Purwono, Sri yutmini, 'Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.', *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2.2 (2014), pp. 127–44 <<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/>>.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 2016.

SuhermanDeby fauzy asidiqi Nurhaeni, 'Analisis Problematika Pembelajaran Penanaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Kurikulum Merdeka', *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 8.1 (2024), pp. 1–11.

Tela Piyana and others, 'PENGEMBANGAN MEDIA E-GASTROLUDO BERBASIS WEB GENIALLY PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN', *Journal of Student Research (JSR)*, 1.1 (2025), pp. 10–19.

Thomas Pureklolon Tokan, 'Pancasila sebagai etika politik dan hukum negara indonesia', *Journal of Student Research (JSR)*, 2507.February (2020), pp. 1–9.

Titik Fauziati and Joni Susilowibowo, 'Pengembangan Permainan Ludo King of Accounting (Doting) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang', *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9.1 (2021), p. 46, doi:10.33603/ejpe.v9i1.4327.

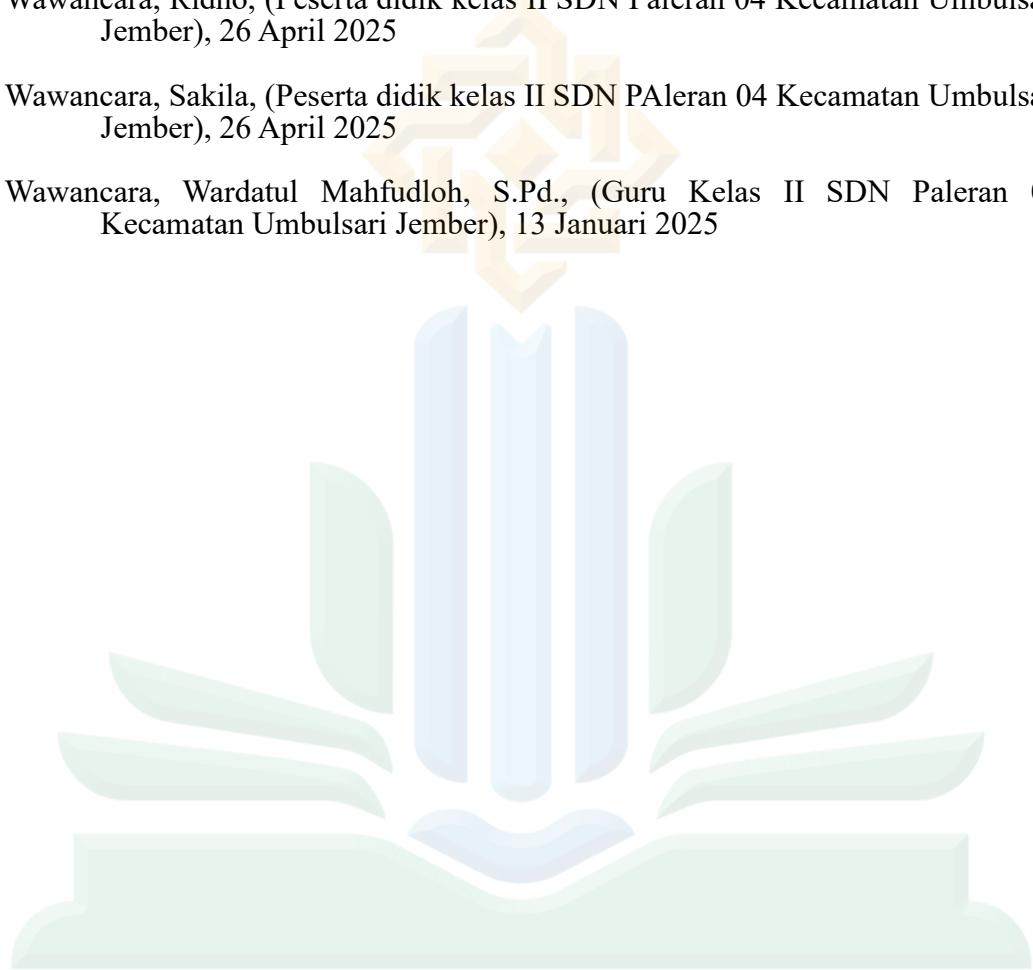
Ummu Ahyah, Erfan Efendi, and Uin Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 'Pengembangan Media Roda Berputar Pada Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah', *JESE Journal of Elementary School Education*, 1.1 (2024), pp. 60–73

Vilandina Alif Kamin and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Untuk Materi Logaritma', *Jurnal of Instructional Development Research*, 1.2 (2020), pp. 88–99.

Wawancara, Ridho, (Peserta didik kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember), 26 April 2025

Wawancara, Sakila, (Peserta didik kelas II SDN PAleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember), 26 April 2025

Wawancara, Wardatul Mahfudloh, S.Pd., (Guru Kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember), 13 Januari 2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

SURAT KEASLIAN PENULIS

PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Lukluatul Fitriyah
 NIM : 212101040084
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institut : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ludo King Pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Lambang Pancasila kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember”** adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk sebelumnya.

Demikian pernyataan keaslian skripsi ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Jember, 14 Mei2025

Saya menyatakan,



Lukluatul Fitriyah

212101040084

Lampiran 2

MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Rumusan Masalah	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ludo King</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Lambang Pancasila Kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember	1.Pengembangan Media <i>Ludo King</i> 2.Pendidikan Pancasila	1.Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran <i>Ludo King</i> pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi lambang Pancasila kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember? 2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran <i>Ludo King</i> pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi lambang pancasila kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember? 3. Bagaimana	1.Hasil kelayakan oleh para ahli meliputi: a.Kelayakan media b.Kelayakan materi c.Kelayakan Bahasa d.respon guru e.respon peserta didik 2.Keefektifan melalui nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	1.Wawancara 2. Observasi 3. Angket 4. Tes 5.Dokumentasi	1. Jenis penelitian Research and Development (R&D) 2. Prosedur penelitian: model pengembangan ADDIE 3. Tahapan penelitian: a. Analysis (Analisis) b. Design (Desain) c. Development (Pengembangan) d. Implementation (Implementasi) e. Evaluation (Evaluasi)

		Keefektifan media pembelajaran <i>Ludo King</i> pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas II di Sekolah dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember?			
--	--	--	--	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-11700/In.20/3.a/PP.009/04/2025

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

Jl. Puring No.189, Krajan Kulon, Paleran, Kec. Umbulsari, Kabupaten Jember, Jawa Timur 681

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 212101040084
 Nama : LUKLUATUL FITRIYAH
 Semester : Semester delapan
 Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Ludo King Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Lambang Pancasila kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember" selama 7 (tujuh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Bapak Soddiq

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 April 2025

ah. Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 4

SURAT SELESAI PENELITIAN



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI PALERAN 04
 Jl. Puring No. 189 Paleran Umbulsari kode Pos 68166
 Email : sdnpaleranempat@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

NOMOR : 400.3.12.1/33/35.09.310.30.20523660/2025

Sesuai dengan surat dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-11700/In.20/3.a/PP.009/04/2025 tentang pelaksanaan Mahasiswa atas nama :

Nama : LUKLUATUL FITRIYAH
 NIM : 21201040084
 Lembaga Asal : Semester 8 (Delapan)
 Jurusan Prodi : PGMI

Dengan ini Kepala SDN Palera 04 menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut :

Telah melaksanakan : Penelitian di SDN Paleran 04
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Ludo King Pada Mata Pelakaram Pancasila Materi Lambang Pancasila Kelas II di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari
 Hari / Tanggal : - / 29 April s.d 05 Mei 2025
 Tempat : SD Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari
 Lama Penelitian : 7 (Tujuh) Hari

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 05 Mei 2025

Kepala Sekolah
 SD Negeri Paleran 04



SHODIQIN, S.Pd
 Pembina Tk.I IV/b
 NIP. 19700108 199912 1 001

Lampiran 5

PEDOMAN WAWANCARA

Guru Kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kendala apa yang dirasakan guru ketika proses pembelajaran?	Anak-anak kurang fokus saat pembelajaran dimulai
2.	Apakah saat pembelajaran materi lambang pancasila di kelas II sudah pernah menggunakan media pembelajaran?	Belum, namun saya menggunakan game mbak buat mengevaluasi pembelajaran berupa tanya-jawab
3.	Metode apa yang diterapkan oleh guru pada pembelajaran pendidikan pancasila?	Ceramah, diskusi kel lewat game aja mbak
4.	Bagaimana pemahaman siswa dalam pembelajaran materi lambang pancasila?	Tergantung kemampuan anak masing-masing mbak
5.	Bagaimana yang terjadi ketika pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak menggunakan media?	Kurang fokus itu aja mbak soalnya kan bosan kalau Cuma saya kasih penejelasan lewat metode ceramah
6.	Apa yang menjadi kesenangan mereka pada saat proses pembelajaran?	Pada saat ada game itu mbak, mereka semangat kalau dikasih game
7.	Bagaimana tanggapan guru mengenai Pendidikan Pancasila bagi peserta didik terutama pada materi lambang pancasila?	Sangat berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari mbak, karena pada materi lambang pancasila terdapat nilai dan contoh dalam kehidupan sehari-hari

Kepala Sekolah SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah disekolah terdapat	Sudah, untuk fasilitas media

	fasilitas media pembelajaran?	pembelajaran sekolah sudah menyediakan
2.	Apakah guru-guru pernah menggunakan media pembelajaran saat mengajar?	Sudah, namun media pembelajaran keseringan diterapkan dikelas atas untuk kelas bawah masih jarang

Peserta Didik kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Kurang suka bu karena ga menarik pelajarannya, tapi kadang suka kalau pas dikasih game sama bu guru
2.	Kesulitan apa yang kalian temui dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terutama pada materi Lambang pancasila?	Sulit memahami arti dari gambar-gambar lambang pancasila bu
3.	Bagaimana respon kalian belajar dengan media/tidak dengan media?	Seru bu kalau ada medianya apalagi kalau bermain kayak gini, kalau ga ada media bosan Cuma dijelasin aja kurang paham bu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

PROFIL SEKOLAH

A. Profil Sekolah Dasar Negeri Paleran 04



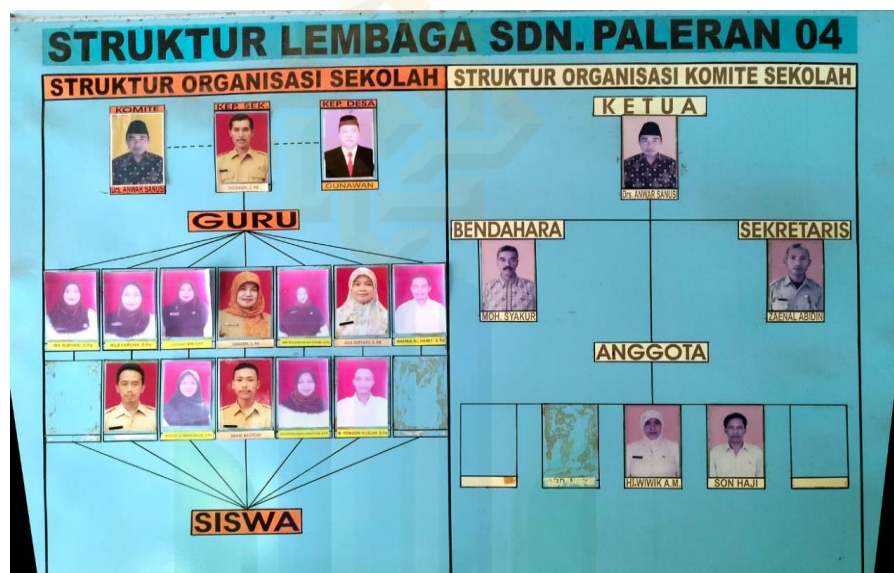
Dalam penelitian ini yang menjadi obyek utamanya adalah Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember. Lokasi SDN Paleran 04 ini terletak di desa Paleran Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember.

Profil Sekolah

1. Identitas Sekolah	
1. Nama Sekolah	Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Kabupaten Jember
2. NPSN	20523660
3. Jenjang Pendidikan	SD
4. Status Sekolah	Negeri
5. Alamat Sekolah	Jl. Puring No.189 Paleran
RT/RW	2/22
Kode Pos	68166
Kelurahan	Paleran
Kecamatan	Kec. Umbulsari
Kabupaten/Kota	Kab. Jember
Provinsi	Prov. Jawa Timur
Negara	Indonesia

6. Posisi Geografis	-82285	Lintang
	1134906	Bujur

A. Struktur Organisasi



Data Pelengkap	
7. Sk pendirian sekolah	41 Tahun 2007
8. Tanggal Sk Pendirian	2007-06-20
9. Status kepemilikan	Pemerintah Pusat
10. Sk izin operasional	34 Tahun 2018
11. Tgl Ski zin operasional	2018-11-26
12. Kebutuhan khusus dilayani	-
13. Nomor rekening	0391002801
14. Nama bank	BPD JAWA TIMUR
15. Cabang KCP/Unit	BPD JAWA TIMUR CABANG TANGGUL
16. Rekening atas nama	BOSSDNPALERAN04
17. MBS	Ya
18. Memungut iuran	Tidak
19. Nominal/siswa	0
20. Nama wajib pajak	Bend. BOS SDN PALERAN 04
21. NPWP	0012040646260000932
22. Waktu penyelenggaraan	Pagi/6 hari
23. Bersedia menerima bos?	Ya
24. Sertifikat ISO	Belum bersertifikat
25. Sumber Listrik	PLN
26. Daya Listrik	900
27. Akses internet	10 mb

B. Data Guru

No	Nama, NPT, Tempat, Tgl. Lahir	LP	Status	Masa Kerja	Jabatan	Pendidikan Terakhir	Jenis Tanggungan Keluarga	Dol. Ruang	Tgl. Pengangkatan		Dik. Tanggung		Masa Kerja			
									PNS	SD BP	Unikat	Berkala	TA	BL	TA	BL
1	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	P	PNS	E	KEP SEK	S1	KAWIN	PEMBINA TK 1 / IV B	01-06-2008	21-05-2008						
2	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	P	PNS	C	GURU PAI	S1	KAWIN	PEMBINA TK 1 / IV B	01-01-1981	01-07-1982						
3	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	L	PNS	C	GURU KELAS	S1	KAWIN	PEMBINA TK 1 / IV B	01-10-1981	01-07-1988						
4	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	P	PNS	D	GURU KELAS	S1	KAWIN	PEMBINA TK 1 / IV B	01-05-1983	01-05-1983						
5	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	L	PNS	A	GURU KELAS	S1	KAWIN	PEMBINA TK 1 / IV B	01-10-1989	01-08-2008						
6	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	P	PNS	M	GURU KELAS	S1	KAWIN	PENGATUR TK 1 / II C	01-08-2008	01-08-2008						
7	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	P	GTT	K2	GURU KELAS	S1 P2003	KAWIN									
8	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	P	GTT	K2	GURU KELAS	S1 P2003	KAWIN									
9	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	P	GTT	K2	GURU KELAS	S1	KAWIN									
10	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	L	GTT		OPERATOR	DI / P2003	SEBELUM KAWIN									
11	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	P	GTT		GURU PAPEL	S1	SEBELUM KAWIN									
12	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	L	PENJAGA		PENJAGA	SMA	KAWIN									
13	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	L	GTT		GURU PAI	S1	SEBELUM KAWIN									
14	Endang H. Hidayat, S.Pd NPT 19611201 196006 2 301 Jember 08 - 10 - 1960	P	GTT		GURU PAPEL	SMA	SEBELUM KAWIN									

C. Visi dan Misi Sekolah

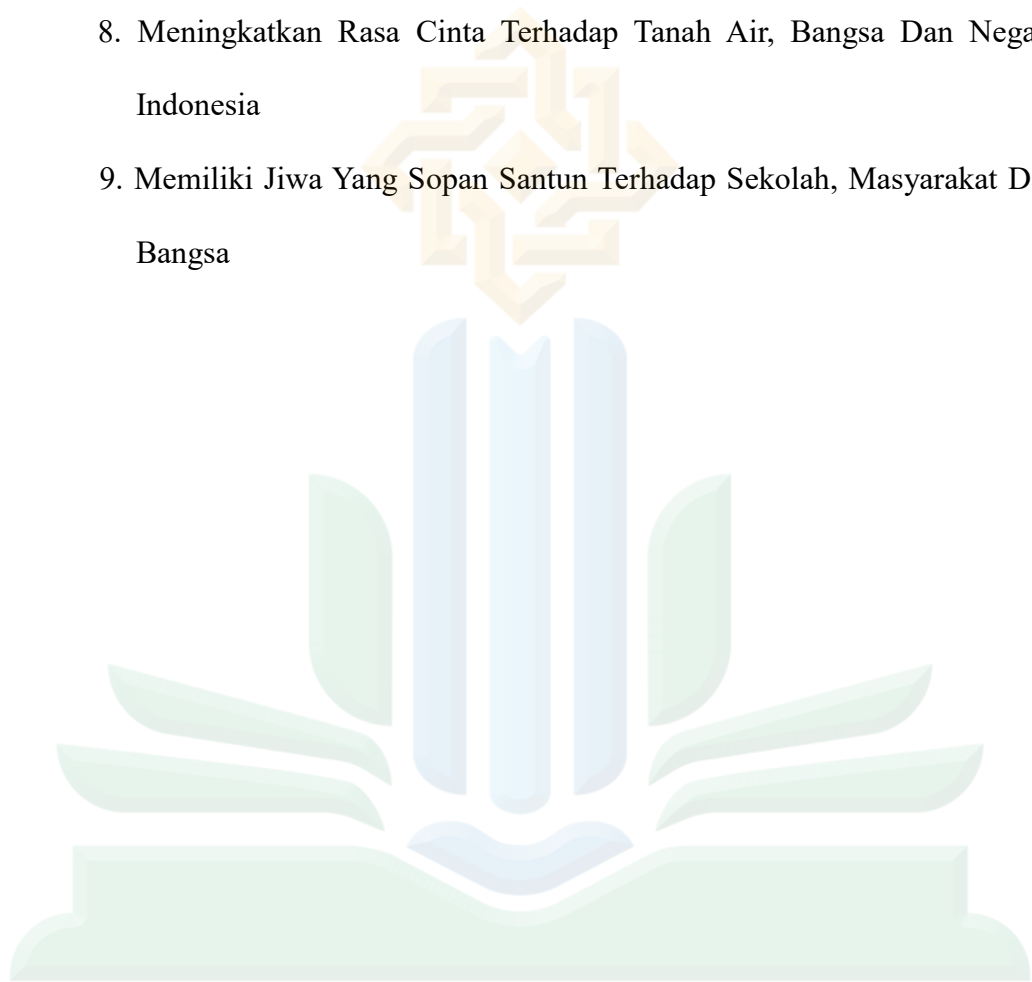
VISI

Terbentuknya Manusia Beriman, Bertaqwa, Unggul Dalam Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Berbudhi Pekerti, Sehat Jasmani Dan Rohani Serta Berbudaya

MISI

1. Melaksanakan program intensifikasi belajar dan bimbingan.
2. Menanamkan keyakinan / aqidah melalui pengalaman ajaran Agama
3. Mengembangkan pengetahuan dibidang IPTEK dan IMTAQ, olah raga dan seni budaya sesuai dan minat serta potensi siswa.
4. Meyakinkan kerjasama yang harmonis antar warga sekolah dengan lingkungan sekolah.
5. Menumbuhkembangkan perilaku bermartabat secara berkesinambungan.
6. Menumbuhkembangkan budaya malu terhadap perilaku yang tidak bermartabat.

7. Menjaga dan melestarikan lingkungan kelas, sekolah dan sekitar sekolah.
8. Meningkatkan Rasa Cinta Terhadap Tanah Air, Bangsa Dan Negara Indonesia
9. Memiliki Jiwa Yang Sopan Santun Terhadap Sekolah, Masyarakat Dan Bangsa



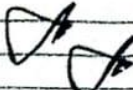
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

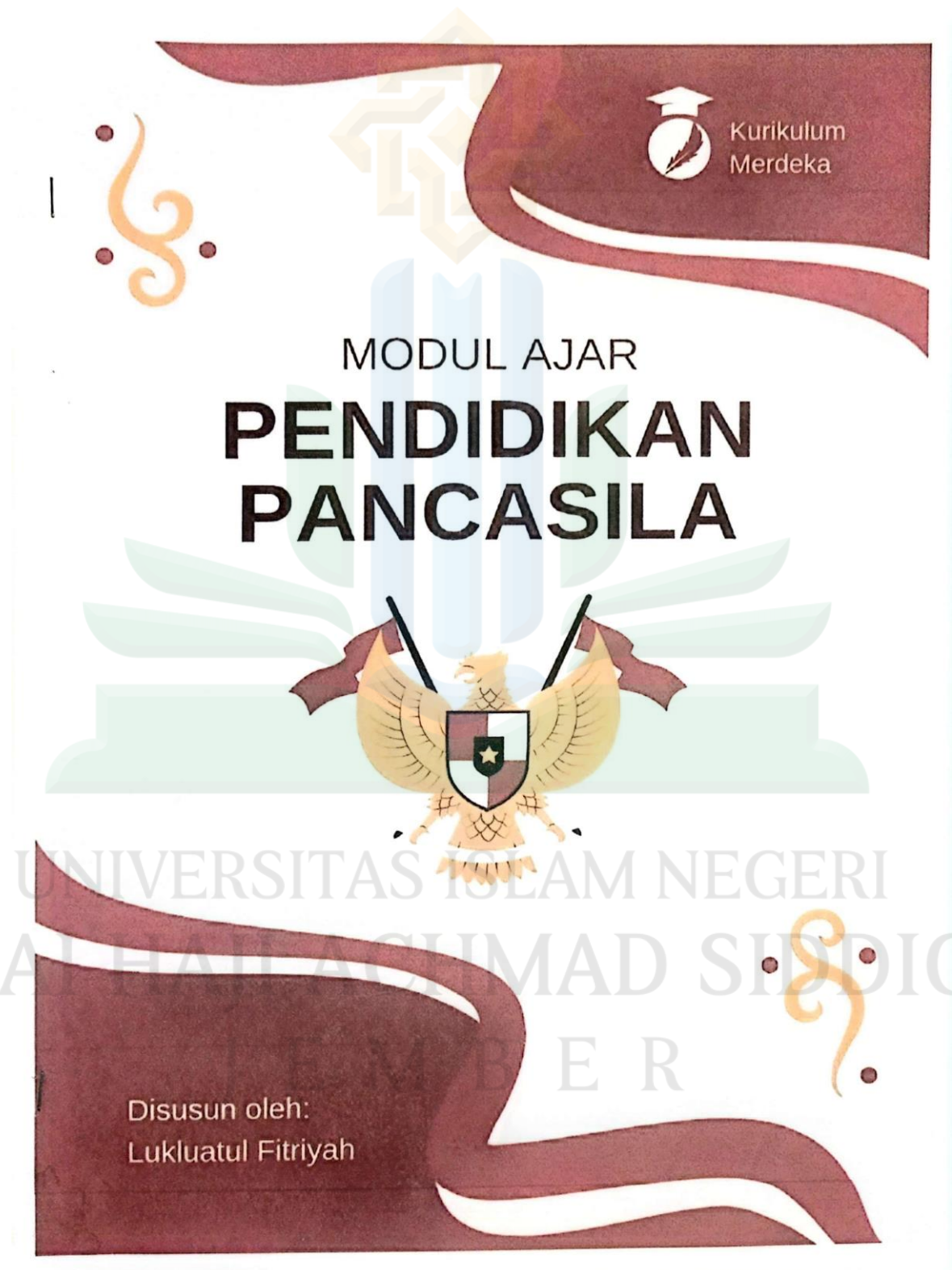
No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	25 November 2024	Permohonan surat izin observasi	
2.	25 November 2024	Observasi	
3.	13 Januari 2025	Wawancara dengan wali kelas II SDN Paleran 04 dan peminjaman buku mata pelajaran Pendidikan Pancasila	
4.	26 april 2025	Wawancara dengan peserta didik kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember	
5.	26 april 2025	Melaksanakan pretest kepada siswa kelas II di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember	
6.	30 april 2025	Permohonan surat penelitian	
7.	30 april 2025	Wawancara dengan kepala sekolah	
8.	3 mei 2025	Implementasi media pembelajaran dikelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember	
9.	3 mei 2025	Melaksanakan Posttest kepada siswa kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember	
10.	3 mei 2025	Pengisian angket validator ahli pembelajaran	
11.	3 mei 2025	Pengisian angket respon peserta didik	
12.	5 mei 2025	Permohonan surat selesai penelitian	

Jember, 3 mei 2025
Kepala Sekolah

Shodiqin, S.Pd.
NIP.197001081999121001

Lampiran 8

MODUL AJAR



MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025

PENDIDIKAN PANCASILA MI/SD KELAS II

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Nama	: Lukluatul Fitriyah
Instansi	: Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: MI/SD
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Bab	: Aku Berperilaku Pancasila
Subbab	Lambang Pancasila
Fase/Kelas	: A/II
Alokasi Waktu	: 2x35 menit
B. Kompetensi Awal	
Peserta didik mengenal lambang-lambang pancasila	
C. Profil Pelajar Pancasila	
1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia 2. Ber-kebhinekaan Tunggal Ika 3. Bergotong-royong 4. Mandiri 5. Bernalar kritis, dan 6. Kreatif	
D. Sarana dan Prasarana	

• LKPD • Media Pembelajaran <i>Ludo King</i>
E. Target Peserta Didik
Seluruh peserta didik kelas 2 SDN Paleran 04
F. Model Pembelajaran
1. Pembelajaran tatap muka 2. Metode ceramah, bermain media pembelajaran <i>Ludo King</i> dan penugasan 3. Strategi <i>cooperative learning</i>
KOMPONEN INTI
A. Tujuan Pembelajaran
Dengan adanya media pembelajaran <i>Ludo King</i> ini siswa dapat lebih mudah memahami materi lambang pancasila dan siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran.
B. Alur Tujuan Pembelajaran
1. Peserta didik mampu memahami isi dari 5 lambang pancasila 2. Peserta didik mampu memahami informasi bacaan 3. Peserta didik dapat menjawab kuis soal dari media pembelajaran <i>Ludo King</i> 4. Peserta didik mampu menghafalkan lambang-lambang pancasila
C. Capaian Pembelajaran
Peserta didik mampu menjawab soal-soal yang ada pada media pembelajaran <i>Ludo King</i> dan mampu memainkan media pembelajaran <i>Ludo King</i> tersebut. Dengan adanya media pembelajaran <i>Ludo King</i> , peserta didik mampu memahami materi lambang pancasila.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

E. Pemahaman Bermakna

Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dengan tepat, karena lebih awal telah mengenali arti gambar dan warna macam-macam lambang pancasila yang ada di burung garuda pancasila.

F. Pertanyaan Pemantik

“Pada gambar burung garuda ini ada apa saja coba kita perhatikan?”

“Ada berapa lambang dalam Pancasila?”

“Kemaren kita sudah mempelajari 5 simbol Pancasila, sebutkan?”

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

- Guru mengucapkan salam
- Guru dan peserta didik memulai pembelajaran dengan berdoa bersama
- Peserta didik disapa dan menanyakan kabar
- Guru melakukan pemeriksaan kehadiran siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kegiatan Apersepsi

- Guru melakukan *ice breaking* “kefokusan”
- Guru memberikan penjelasan mengenai materi apa yang akan dipelajari

Kegiatan Inti

- Seluruh siswa memperhatikan dan menyimak penjelasan dari guru tentang materi lambang pancasila dengan melihat isi materi pada media dan buku pegangan murid masing-masing
- Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya
- Peserta didik menyanyikan lagu lambang pancasila
<https://youtube.com/watch?v=XtRLkD4aczg&feature=shared>
- Peserta didik dibagi 8 kelompok terdiri dari 4-5 orang perkelompok
- Dalam permainan ini akan dibagi menjadi 2 sesi, untuk sesi pertama 4 kelompok dan sesi ke 2 juga 4 kelompok
- Sesi pertama akan bermain terlebih dahulu
- Jika selesai, peserta didik mengerjakan LKPD
- Peserta didik mendengarkan petunjuk pengerjaannya
- Jika selesai, tugas dikumpulkan ke depan

Kegiatan Penutup

- Guru meminta siswa untuk duduk kembali dengan rapi
- Sebelum mengakhiri pembelajaran guru melakukan refleksi dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta didik
“Bagaimana perasaan kalian menerima materi pada hari ini?”
“Sudah paham dengan materi yang diberikan?”

- Guru memberikan apresiasi kepada semua kegiatan pembelajaran
- Guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang sudah dipelajari

H. Pengayaan dan Remedial

- Pengayaan
Peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran diberikan tugas lain yang berkaitan tentang materi yang sudah dipelajari
- Remedial
Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan penjelasan dan pengarahan ulang sehingga dapat mengerjakan tugas lebih baik lagi

LAMPIRAN

A. Bahan Ajar

Membaca Materi Lambang Pancasila

Apakah kamu tau lambang pancasila pada burung garuda?

Ada berapa lambang sila pada pancasila?

Dimana kamu melihatnya?

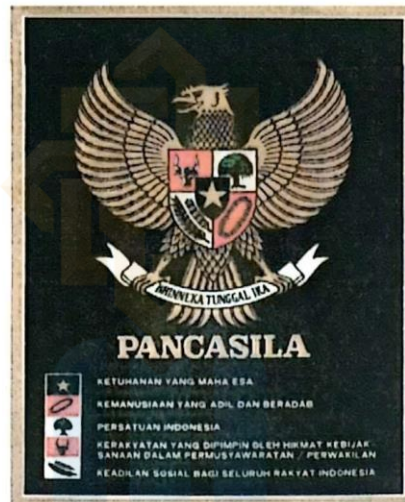
Dapatkan kamu membacanya?

Lambang pancasila adalah lima dasar dari pancasila.

Ayo kita membaca rambu-rambu berikut!

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pancasila merupakan dasar negara Indonesia. Pancasila terdiri atas dua kata, yaitu panca dan sila. Panca artinya lima dan sila artinya dasar. Jadi pancasila adalah lima dasar dari negara kesatuan republik Indonesia. Dalam lima sila tersebut terdapat lambang-lambang pancasila, masing-masing simbol tersebut memiliki makna dan saling berhubungan dengan sila pancasila.



B. LKPD

MENGENAL LAMBANG PANCASILA

Perhatikan lambang sila pancasila berikut ini! Jawablah pertanyaan di bawah ini sesuai dengan lambang pancasila yang ada

	Sila ke _____ Bunyi Sila _____
	Sila ke _____ Bunyi Sila _____
	Sila ke _____ Bunyi Sila _____
	Sila ke _____ Bunyi Sila _____
	Sila ke _____ Bunyi Sila _____

C. Asesmen

• Instrumen Penilaian Keterampilan

No.	Nama	Kesesuaian	Kekompakan	Keterampilan	Total
-----	------	------------	------------	--------------	-------

1.					
2.					
3.					

Keterangan:

Rubrik Penilaian

ASPEK YANG DINILAI	SANGAT BAIK	BAIK	CUKUP	PERLU BIMBINGAN
Media <i>Ludo King</i>				

- Instrumen Penilaian Pengetahuan (LKPD)**

NO	NAMA	Nilai
1.		
2.		

D. Sumber Belajar

Herbayu Ragil Kanugrahan, Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Semester 1, Fokus kurikulum Merdeka Berdasarkan Kemendikbudristek RI No 28 Tahun 2014

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Mengetahui,



Mengetahui,

Guru

Wardatul Mahfudloh

NIP. —

Mengetahui,

Guru

Lukluatul Fitriyah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

SURAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN ANGKET

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

NIP : 197807162023212017

Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menerima instrumen angket yang berupa lembar angket media, materi, bahasa, pembelajaran, dan respon peserta didik yang akan digunakan dalam penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Ludo King* Pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Lambang Pancasila Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Peleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember" yang disusun oleh:

Nama : Lukluatul Fitriyah

NIM : 212101040084

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah mencermati, memperhatikan, dan mengadakan pembahasan pada butir-butir pernyataan instrumen penelitian media, materi, bahasa, pembelajaran, dan respon peserta didik, maka instrumen penelitian tersebut dinyatakan "VALID".

Jember, 15 April2025

Validator Angket



Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I

NIP. 197807162023212017

Lampiran 10

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO KING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA MATERI LAMBANG PANCASILA KELAS II DI SEKOLAH DASAR NEGERI PALERAN 04 KECAMATAN UMBULSARI JEMBER

(AHLI MEDIA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo King* Pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Lambang Pancasila Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

Peneliti : Lukluatul Fitriyah

Sasaran Program : Kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

Mata Pelajaran : Pancasila

Nama Validator : Dr. Nino Indriyanto, M.Pd.

NIP : 198606172015004

Tanggal Validasi : 21 April 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.

Keterangan:

1. Sangat tidak valid
2. Tidak valid
3. Valid
4. Sangat valid

2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut:

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76 – 100	Sangat Valid	Layak/tak perlu revisi
<50 – 75	Valid	Cukup layak/revisi sebagian
<26 – 50	Tidak Valid	Kurang layak/revisi sebagian
<26	Sangat tidak layak	Tidak layak/revisitotal

3. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajara ini.

No	Aspek yang ditelaah	Skor			
		4	3	2	1
1	Media pembelajaran <i>Ludo king</i> ini layak digunakan	✓			
2	Bahan-bahan yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Ludo King</i> tidak mudah hancur		✓		
3	Media pembelajaran <i>Ludo King</i> mudah digunakan	✓			
4	Media pembelajaran <i>Ludo King</i> praktis untuk digunakan		✓		
5	Bahan yang digunakan tidak berbahaya untuk digunakan sebagai media pembelajaran	✓			
6	Penyajian media pembelajaran <i>Ludo King</i> mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam belajar	✓			
7	Mudah di operasikan dan tidak memerlukan waktu yang lama dalam menyimpan media saat digunakan	✓			
8	Warna yang dipilih dan perpaduannya sudah tepat		✓		

B. Kebenaran Media

$$V = \frac{29}{32} \times 100\% = 90\%$$

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom.
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom.

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Kertas penutup kurang awet	dapat diganti bahan yg lebih tebal/glossy
2.	Buku panduan	catok glossy
3.	pion	dibuat beda
4.	cat list/pigura	

5. warna (space kosong) full sticker/colour/menarik.
6. identifikasi media

C. Komentar dan Saran



D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila untuk peserta didik kelas II di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

Jember, 20 April 2025

Ahli Media

Dr. Nino Indriyanto, M.Pd.

NIP.198606172015004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO KING* PADA MATA PELAJARAN PANCASILA MATERI LAMBANG PANCASILA KELAS II DI SEKOLAH DASAR NEGERI PALERAN 04 KECAMATAN UMBULSARI JEMBER

(AHLI BAHASA)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo King* Pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Lambang Pancasila Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

Peneliti : Lukluatul Fitriyah

Sasaran Program : Kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

Mata Pelajaran : Lambang Pancasila

Nama Validator : Shiddiq Ardianto, M.Pd,

NIP : 198808232019031009

Tanggal Validasi : 21 April 2025

B. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.

Keterangan:

- 5) Sangat tidak valid
- 6) Tidak valid
- 7) Valid
- 8) Sangat valid

2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut:

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76 – 100	Sangat Valid	Layak/tak perlu revisi
<50 – 75	Valid	Cukup layak/revisi sebagian
<26 – 50	Tidak Valid	Kurang layak/revisi sebagian
<26	Sangat tidak layak	Tidak layak/revisitotal

3. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajara ini.

No	Aspek Penilaian	Skor Nilai			
		4	3	2	1
1.	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD (ejaan yang disempurnakan)	✓			
2.	Tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	✓			
3.	Kesesuaian bahwa dengan Tingkat pemahaman peserta didik	✓			
4.	Tidak ada bahasa yang menimbulkan kesalah pahaman	✓			
5.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓			
6.	Bahasa yang digunakan bersifat interaktif		✓		
7.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif		✓		
8.	Tidak mengandung kalimat yang bermakna ganda	✓			

$$V = \frac{30}{32} \times 100\% = 93\%$$

B. Kebenaran Media

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom.
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila untuk peserta didik kelas II di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember dinyatakan:

4. Layak digunakan tanpa revisi.
- ⑤ Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
6. Tidak layak digunakan.

Jember, 21 April 2025

Ahli Bahasa



Shiddiq Ardianto, M.Pd.

NIP. 198808232019031009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN 12

Lembar Angket Validasi Materi

INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO KING* PADA MATA PELAJARAN PANCASILA MATERI LAMBANG PANCASILA KELAS II DI SEKOLAH DASAR NEGERI PALERAN 04 KECAMATAN UMBULSARI JEMBER

(AHLI MATERI)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo King* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Lambang Pancasila Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

Peneliti : Lukluatul Fitriyah

Sasaran Program : Kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Nama Validator : M. Sholehuddin Amrulloh, M, Pd.

NIP : 199210132019031006

Tanggal Validasi : 21 April 2025

A. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.

Keterangan:

- 1) Sangat tidak valid
- 2) Tidak valid
- 3) Valid
- 4) Sangat valid

2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut:

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76 – 100	Sangat Valid	Layak/tak perlu revisi
<50 – 75	Valid	Cukup layak/revisi sebagian
<26 – 50	Tidak Valid	Kurang layak/revisi sebagian
<26	Sangat tidak layak	Tidak layak/revisitotal

3. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajara ini.

No	Aspek yang dinilai		Skor			
			4	3	2	1
1.	Isi Materi Buku Pedoman media pembelajaran <i>Ludo King</i>	1. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran	✓			
		2. Ketepatan pemilihan materi	✓			
		3. Keakuratan konsep		✓		
		4. daya guna materi sesuai dengan kemampuan peserta didik	✓			
		5. Kesesuaian materi dengan pembelajaran lambang pancasila	✓			
		6. Kejelasan materi	✓			
		7. Cakupan kelengkapan materi		✓		
		8. Sistematika kelengkapan materi		✓		
		9. Fungsi gambar	✓			

B. Kebenaran Media

$$V = \frac{33}{36} \times 100\% = 91\%$$

Petunjuk:

1. Apabila terjadi kesalahan atau kekurangan pada media mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom.
2. Mohon diberikan saran perbaikan pada kolom.

C. Komentar dan Saran

tolong dibantu atau disempurnakan
antara soal dan kunci jawaban.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran *Ludo King* pada mata pelajaran pancasila materi lambang pancasila untuk peserta didik kelas II di SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran.
3. Tidak layak digunakan.

Jember, 21 April 2025

Ahli Materi


M. Sholihudin Amrulloh M.Pd.
NTP.199210132019031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 13

ANGKET RESPON GURU

INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO KING* PADA MATA PELAJARAN PANCASILA MATERI LAMBANG PANCASILA KELAS II DI SEKOLAH DASAR NEGERI PALERAN 04 KECAMATAN UMBULSARI JEMBER

(Angket Respon Guru)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo King* Pada Mata Pelajaran Pancasila Materi Lambang Pancasila Kelas II Di Sekolah Dasar Negeri Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

Peneliti : Lukluatul Fitriyah

Sasaran Program : Kelas II SDN Paleran 04 Kecamatan Umbulsari Jember

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila

Nama Validator : Wardatul Mahfudloh, S. Pd,

NIP : -

Tanggal Validasi : 3 Mei 2025

C. Petunjuk Pengisian

1. Pengisian lembar penilaian dilakukan dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pilihan yang dianggap paling tepat.

Keterangan:

1. Sangat tidak valid
2. Tidak valid
3. Valid
4. Sangat valid

2. Indikator skala penilaian adalah sebagai berikut:

Presentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
<76 – 100	Sangat Valid	Layak/tak perlu revisi
<50 – 75	Valid	Cukup layak/revisi sebagian
<26 – 50	Tidak Valid	Kurang layak/revisi sebagian
<26	Sangat tidak layak	Tidak layak/revisitotal

3. Pendapat, penilaian, saran dan kritikan Ibu/Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajara ini.

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kualiatas media pembelajaran <i>ludo king</i> yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria pembelajaran.	✓			
2	Penyusunan materi dalam media <i>Ludo King</i> mudah dipahami		✓		
3	Materi yang disajikan dalam buku pedoman media <i>Ludo King</i> runtut dan jelas	✓			
4	Kesesuaian materi dengan pembelajaran lambang pancasila	✓			
5	Buku pedoman media pembelajaran <i>ludo king</i> pada materi lambang pancasila memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	✓			
6	Bahasa yang digunakan dalam buku pedoman mudah untuk dipahami	✓			
7	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD (ejaan yang disempurnakan)	✓			

$$\checkmark = \frac{27}{28} \times 100 = 96\%$$

Jember, 3 Mei2025

Wali Kelas



Wardatul Mahfudloh, S.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 14

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Angket Respon Siswa

Nama : az zahra as-sabirina

Kelas : 2 (Dua)

No	Kriteria	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Ludo King sangat menyenangkan dan mudah saat digunakan	✓	
2.	Saya merasa tidak tertekan saat menjawab kuis soal dari media Ludo King	✓	
3.	Meskipun diberikan waktu untuk mengerjakan tapi saya tetap fokus dan teliti	✓	
4.	Saya sangat bersemangat dalam menjawab soal-soal menggunakan media Ludo King	✓	
5.	Saya merasa ingin bersaing untuk memperoleh peringkat tertinggi untuk menjawab soal-soal dalam permainan media Ludo King	✓	
6.	Tampilan dalam media Ludo King sangat menarik dan membuat saya bersemangat dalam belajar materi lambang pancasila	✓	
7.	Saya termotivasi untuk belajar lebih giat dan rajin	✓	
8.	Saya sangat tertantang dalam menjawab soal-soal dalam media <i>ludo king</i> dengan cepat dan tepat	✓	
9.	Saya merasa senang dan termotivasi ketika saya berhasil sampai finish dulu	✓	

Lampiran 15

HASIL NILAI *PRETEST*

Nama : DIKA PUTRA Kelas : 2

60

MENGENAL SIMBOL PANCASILA

Pasangkan simbol-simbol Pancasila berikut dengan sila-silanya!

	Ketuhanan Yang Maha Esa
✕	Kemanusiaan yang adil dan beradab
	Persatuan Indonesia
	Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
✕	Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Lampiran 16

HASIL NILAI POSTEST

100

MENGENAL LAMBANG PANCASILA

Perhatikan lambang sila pancasila berikut ini, jawablah pertanyaan dibawah ini sesuai dengan lambang pancasila yang ada.



Sila ke : 2

Bunyi Sila : KORPRIKORAN yang adil dan beradab



Sila ke : 1

Bunyi Sila : KEKUTUHAN yang maha Esa



Sila ke : 3

Bunyi Sila : BERSATUAN Indonesia



Sila ke : 5

Bunyi Sila : KADILAN sosial bagi seluruh rakyat Indonesia



Sila ke : 4

Bunyi Sila : KEPEKATAN yang dipimpin oleh hikmah kebijaksanaan dalam persatuan dan kesatuan

Lampiran 17

MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO KING*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 18

DOKUMENTASI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 19

ABESENSI

1.	Abdulloh Syarifuddin A.
2.	Adila Syafina Tunnajah
3.	Adira Cahaya Putri
4.	Adnan Khair Ardhani
5.	Ahmad Auriya
6.	Ahmad Jawari Firlana
7.	Ahmad Wildan Abil Abror
8.	Amirah Bilqis
9.	Ananda Anfar Bima Saputra
10.	Anindy Padma Jayakusuma
11.	Anisa Syaquilla Admarini
12.	Aqilla Ahza Nur Shofiyah
13.	Aulia Nurisma Azahra
14.	Aulia Balqis Putri Ulin Nuha
15.	Azril Rafisqy Arfadhia
16.	Azzahira As'sabrina
17.	Dika Putra Mahendra
18.	Faizza Kulla Azmina
19.	Irfa' Darojati
20.	Keisya Anindhita Shaqilla
21.	Moch. Afdhal Gilang Aditya
22.	Muhammad Burhanuddin Arifin
23.	Muhammad Farid Ridho Illah
24.	Muhammad Robith Khoirul Fuad
25.	Naura Putri Elysia
26.	Nayyara Haziqa Husnan
27.	Nazwa Aulia Wahyu Putri
28.	Sakila Nurmala Anggraini
29.	Salsabilla Nazwa
30.	Suci Salsabila
31.	Ufaira Calista Taruni
32.	Zauharotis Sallqia
33.	Danendra Adiga Abisya

Lampiran 20

PROFIL PENULIS



Nama : Lukluatul Fitriyah
 NIM : 212101040084
 TTL : Jember, 10 Desember 2002
 Alamat : Dusun Tegal Baru- RT/02 RW/22-Desa Paleran-
 Kecamatan Umbulsari-Kabupaten Jember
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Email : lulukatu@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2007-2009 : TK Lestari
 2009-2015 : SDN Paleran 04
 2015-2018 : Mts. Al-qodiri 1 Jember
 2018-2021 : MA. Al-qodiri 1 Jember
 2021-Sekarang : UIN Kyai Haji Achmad Siddiq Jember