

paper article

by Pgsd Unira

Submission date: 22-May-2023 09:07AM (UTC+0800)

Submission ID: 2098704779

File name: 2023_Pengembangan_Game_Ludo.pdf (486.17K)

Word count: 2694

Character count: 16567

13

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME LUDO DAN LINK (GAUL) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA SEKOLAH
DASAR PADA ERA PANDEMI COVID-19**

Dyah Ayu Pramoda Wardhani¹, I'in Cahya Mauliddiyah²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Email dyah.ayu.pramoda@uniramalang.ac.id¹, iincahya09@gmail.com²

Corresponding author:

Dyah Ayu Pramoda Wardhani

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

Email: dyah.ayu.pramoda@uniramalang.ac.id

Abstrak: Peralihan pembelajaran daring ke pembelajaran tatap muka terbatas mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa sebanyak 55%, serta menimbulkan berbagai dampak lainnya. Tujuan pembelajaran tatap muka terbatas untuk mempermudah siswa memahami pembelajaran secara tatap muka, dimana sebelumnya dilakukan secara daring yang dirasa kurang efektif dalam memahami pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu penggunaan media pembelajaran. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran GAUL telah di validasi dengan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Media GAUL telah di uji kelayakan dengan kualifikasi sangat layak. Presentase dapat meningkatkan hasil belajar sebanyak 88%, sehingga media GAUL layak serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 2 sekolah dasar.

Kata kunci: Media GAUL, Hasil belajar

Abstract: Development of Ludo and Link Game Media to Improve Cognitive Learning Outcomes of Elementary School Students in The Covid-19 Pandemi Era. The transition from online learning to face-to-face learning is limited, resulting in a decrease in student learning outcomes by 55%, as well as causing various other impacts. The purpose of face-to-face learning is limited to making it easier for students to understand face-to-face learning, which was previously done online which was deemed less effective in understanding learning. One solution that can be used is the use of learning media. The approach in this study uses a qualitative approach, with Research and Development (R&D) research methods with the ADDIE development model. GAUL learning media has been validated by getting very good qualifications. Media GAUL has been tested for eligibility with very decent qualifications. The percentage can increase learning outcomes as much as 88%, so that the GAUL media is feasible and can improve the learning outcomes of grade 2 elementary school students.

Keywords: GAUL Media, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pandemi covid yang mendasar telah mempengaruhi kebijakan-kebijakan Pendidikan di Indonesia, salah satunya dengan pembelajaran tatap muka terbatas. Pembelajaran tatap muka terbatas dilakukan melalui dua fase. Fase transisi bertalangsung selama dua bulan sejak dimulainya pembelajaran tatap muka terbatas di sekolah dan fase kebiasaan baru yaitu setelah masa transisi selesai (Tanuwijaya, 2021). Permasalahan yang terjadi selama pembelajaran tatap muka terbatas seperti, terbatasnya pembelajaran 2 jam pada kelas rendah, rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya pemanfaatan media alat pembelajaran. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Novia, 2019). Media pembelajaran dapat memperjelas makna dari pesan yang disampaikan selama proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Kustandi dan Deddy 2006). Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Novia, 2019) Media pembelajaran dapat mengatasi beberapa masalah dalam

pembelajaran seperti, keterbatasan waktu pembelajaran dimasa pandemi, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Novia (2019) dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Media Doriang (Ludo Geometri RUANG) untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SDN 2 Tegalmati Kabupaten Pemalang “menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ludo dengan materi bangun ruang untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. Penelitian tersebut mendapatkan data yang telah disimpulkan bahwa dengan menggunakan media ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 0,39 dengan menggunakan N-gain Kategori sedang. Jihan (2019) dalam penelitian media pembelajaran Ludo Raksasa dengan materi tema selalu berhemat energi kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. “penggunaan media pembelajaran kepada siswa dapat membuat lebih termotivasi untuk belajar, sehingga motivasi belajar siswa selama pembelajaran meningkat”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan N-gain 0,40 pada uji coba lapangan dengan kategori sedang.

Berdasarkan penelitian terdahulu belum ada media ludo yang dilengkapi dengan link dan penyelesaian untuk mengerjakan soal pada media pembelajaran. Media GAUL diwujudkan dalam bentuk barcode serta dilengkapi kartu soal dan kotak penyelesaian soal pembelajaran tatap muka terbatas dengan 50% daring dan 50% luring, sehingga diperlukan media yang dapat menunjang pembelajaran tatap muka terbatas.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan oleh peneliti di atas, peneliti mengembangkan media GAUL dengan judul Pengembangan Media Game Ludo dan Link Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid19.

METODE

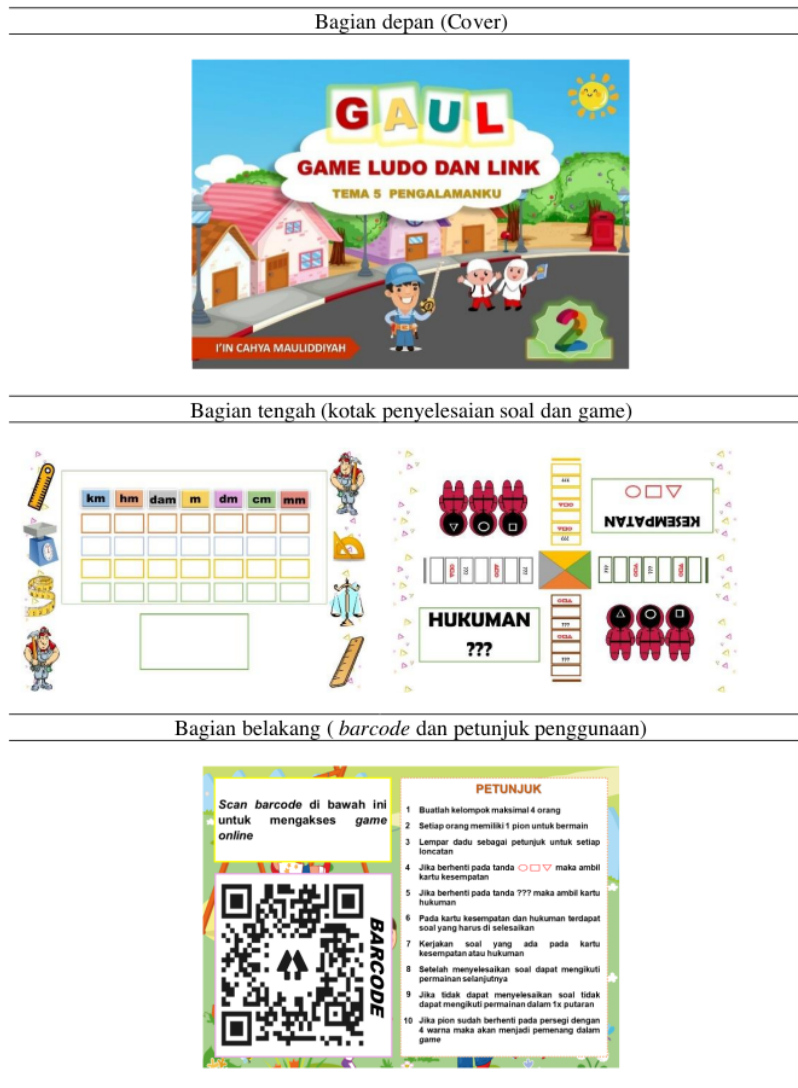
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), dengan menggunakan model ADDIE singkatan dari *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Langkah – langkah pengembangan media game ludo dan link (GAUL) yaitu analisis (*analysis*), Desain (*Design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan wawancara, angket serta tes tertulis. Indikator keberhasilan penelitian pada media GAUL yaitu meningkatnya hasil belajar kognitif siswa kelas 2 sekolah dasar pada era pandemi covid-19. Uji coba media GAUL dilakukan di SDN 1 Sukoraharjo kelas II dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada era pandemi covid-19 dengan menggunakan media game ludo dan link (GAUL) pada kegiatan pembelajaran. Uji coba media pembelajaran dilakukan terhadap satu kelas dengan menggunakan tes tulis berupa pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran, agar peneliti dapat membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan media pembelajaran secara lebih spesifik dan akurat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran GAUL dibuat untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada tema 5 subtema 2 pembelajaran 1. Media GAUL merupakan lembaran yang disajikan dengan menggunakan bahan dari kertas art paper 260g dengan di lengkapi map penyimpanan sehingga media dapat terawat dan tahan lama. Dalam penggunaan media dilengkapi dengan spidol warna yang

menjadi satu dengan penghapus, kartu hukuman, kartu kesempatan, pion, dadu, yang digunakan untuk bermain game. Media GAUL ini dirancang untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran yang akan disampaikan. Adapun media GAUL yang terdapat pada tabel 1. sebagai berikut

Tabel 1. Media pembelajaran game ludo dan link (GAUL)



Hasil penelitian pengembangan media GAUL pada pembelajaran kelas 2 tema 5 pengalamanku subtema 2 pengalamanku di sekolah. Media pembelajaran telah di validasi kepada dosen ahli dan guru kelas serta tidak ada revisi berarti yang harus dilakukan. Hasil validasi media dosen ahli dan guru kelas ditampilkan pada tabel 2 dan 3.

Hasil validasi media oleh dosen ahli, Ibu Diana Kusumaningrum, M.Pd pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Dosen Ahli

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
1	Desain	28	28	100%
2	Akseibilitas	19	20	95%
3	Kelayakan isi	12	12	100%
4	Bahasa	11	12	92%
Jumlah		70	72	
Presentase Akhir		97%		
Kualifikasi		Sangat Baik		

Hasil validasi media oleh Ibu Siti Isnaniyah, S.Pd pada table 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Media Guru kelas

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
1	Desain	28	28	100%
2	Akseibilitas	19	20	95%
3	Kelayakan isi	12	12	100%
4	Bahasa	12	12	100%
Jumlah		71	72	
Persentase Akhir		99%		
Kualifikasi		Sangat Baik		

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli media oleh dosen ahli dengan 4 kriteria aspek mendapat nilai kelayakan desain sebesar 100%, kelayakan aksesibilitas 95%, kelayakan isi 100% dan kelayakan bahasa 92%. Skor yang diperoleh 70 dari skor maksimal sebesar 72. Presentase akhir yang diperoleh dari 4 aspek diatas yaitu 97% termasuk dalam kualifikasi “sangat baik” Hasil validasi ahli media oleh guru kelas pada table 1.2 dengan 4 kriteria aspek mendapat nilai kelayakan desain sebesar 100%, aksesibilitas 95%, kelayakan isi 100% dan bahasa 100%. Skor yang diperoleh 71 dari skor maksimal sebesar 72. Persentase akhir yang diperoleh dari 4 aspek diatas yaitu 99% termasuk dalam kualifikasi “sangat baik”. Kesimpulan yang di ambil validator dalam lembar validasi yaitu media pembelajaran layak digunakan/ diuji coba dalam proses pembelajaran dengan revisi sesuai saran.

Hasil validasi materi oleh Ibu Adzimatnur Muslihasari., S. Si, M.Pd pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi Dosen Ahli

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
1	Isi	20	20	100%
2	Bahasa	16	16	100%
3	Desain	12	12	100%
Jumlah		48	48	
Presentase Akhir		100%		
Kualifikasi		Sangat Baik		

Hasil validasi materi oleh ¹²Thi Siti Isnaniyah, S.Pd pada table 5.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi Guru Kelas

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
1	Isi	20	20	100%
2	Bahasa	16	16	100%
3	Desain	12	12	100%
Jumlah		48	48	
Presentase Akhir		100%		
Kualifikasi		Sangat Baik		

Berdasarkan ¹³tabel 3. dapat ¹⁴diketahui bahwa hasil validasi ahli media oleh dosen ahli dengan 3 kriteria aspek mendapat nilai kelayakan isi sebesar 100%, kelayakan bahasa 100%, dan kelayakan desai 100%. Skor yang diperoleh 48 dari skor maksimal sebesar 48. Presentase akhir yang diperoleh dari 3 aspek diatas yaitu 100% termasuk dalam kualifikasi “sangat baik” Berdasarkan tabel 1.4 dapat diketahui bahwa hasil validasi ahli media oleh guru kelas dengan 3 kriteria aspek mendapat nilai kelayakan isi sebesar 100%, kelayakan bahasa 100%, dan kelayakan desai 100%. Skor yang diperoleh 48 dari skor maksimal sebesar 48. Presentase akhir yang diperoleh dari 3 aspek diatas yaitu 100% termasuk dalam kualifikasi “sangat baik”. Kesimpulan yang di ambil validator dalam lembar validasi yaitu media pembelajaran layak digunakan/ diuji coba dalam proses pembelajaran.

Respon siswa ⁹ terhadap media pembelajaran GAUL dilakukan terhadap 5 orang siswa dengan 14 pernyataan. ¹⁰Angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran GAUL. Aspek yang dinilai oleh siswa berupa media, materi, akseibilitas, dan Bahasa. Hasil respon siswa terlampir pada table 6.

Tabel 6 Hasil Respon Siswa

No	Kriteria	Jumlah Skor	Skor Maks	Presentase
¹ 1	Media	20	20	100%
² 2	Materi	20	20	100%
³ 3	Aksesibilitas	15	15	100%
⁴ 4	Bahasa	15	15	100%
Jumlah		70	70	100%
Presentase Akhir		100%		
Kualifikasi		Sangat Baik		

Hasil yang diperoleh pada uji kelompok kecil ini yaitu mendapat skor 70 dengan presentase 100%. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari data tes tertulis dengan *pretest* dan *posttest*. Beriku perolehan data *pretest* dan *posttest* pada kelompok besar pada table 7.

Table 7. Hasil Belajar Siswa Kelompok Besar

Penilaian	Pretest	posttest
Total nilai	1940	3210
Rata – rata	59	97
Ketuntasan klasikal	12%	100%
Peningkatan hasil belajar		88%

Berdasarkan tabel 7 hasil uji coba kelompok besar pada aspek kognitif memperoleh skor pretest sebanyak 1940 dengan rata-rata 59 dan ketuntasan klasikal sebanyak 12%. Hasil posttest memperoleh

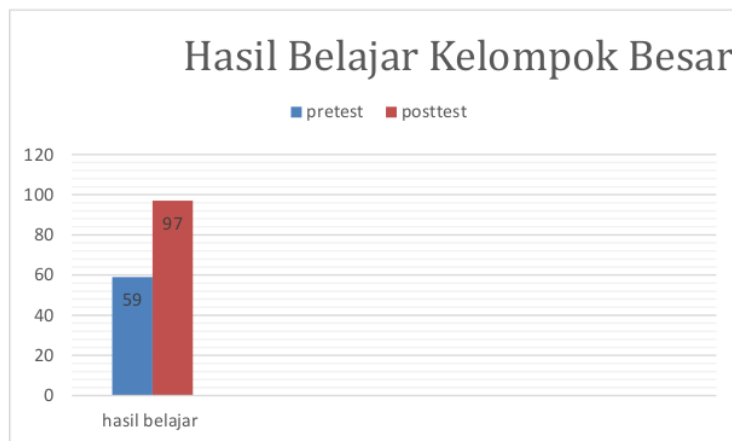
skor sebanyak 3210 dengan rata-rata 97 dan ketuntasan klasikal 100%. Hasil uji coba kelompok besar diatas terdapat peningkatan antara skor *pretest* dan *posttest* yaitu sebanyak 88%.

Peningkatan hasil uji coba kelompok pada aspek kognitif juga dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* menggunakan *one grup pretest-posttest desing* yang terdapat pada tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8. One Grup Pretest-Posttest Design Kelompok Besar

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂
59		97

Berdasarkan tabel 8 hasil uji coba perlakuan yang dilakukan dengan membandingkan hasil nilai siswa *pretest* dan *posttest* pada kelompok besar menunjukkan hasil O₂ (nilai *posttest*) lebih besar dari pada O₁ (nilai *pretest*), yaitu O₂ memperoleh nilai rata-rata sebanyak 97 setelah diberikan perlakuan sedangkan rata-rata O₁ 59 sebelum mendapatkan perlakuan, maka dapat dikatakan media GAUL dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut dapat dilihat diagram hasil uji coba kelompok besar pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Penelitian Kelompok Besar

Table 9. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Setiap Aspek

Aspek Kognitif	C4	C5	C6
Pretest	69%	72%	33%
Posttest	96%	98%	98%
Peningkatan setiap aspek kognitif	27%	26%	65%

Hasil peningkatan belajar kognitif setiap aspek pada table diatas mengalami peningkatan. Aspek kognitif menganalisis (C4) meningkat sebanyak 27% dengan keseluruhan 4 soal. Aspek kognitif mengevaluasi (C5) meningkat sebanyak 26% dengan keseluruhan 3 soal. Aspek kognitif menciptakan (C6) meningkat sebanyak 65% dengan keseluruhan 3 soal. Adanya perbedaan peningkatan kemampuan level kognitif siswa dikarenakan pada tahap persentase peretest pada level C4 sudah tinggi sehingga peningkatan yang terjadi tidak begitu signifikan sedangkan persentase pretest pada level C6 masih rendah dan terjadi peningkatan yang signifikan pada aspek kognitifnya.

Peningkatan hasil belajar media GAUL juga dikarenakan beberapa faktor seperti terdapat game dalam media, gambar yang menarik, dan warna yang beragam. Media pembelajaran dengan menggunakan game dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena lebih menarik dan siswa tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan penelitian Wati (2021) menyatakan bahwa “kegiatan pembelajaran berbasis permainan menarik dan dapat mengatasi kebosanan siswa selama pembelajaran”. Penelitian lain oleh Mardati dan Wangid dalam Novia (2019) menyatakan bahwa “media dengan permainan membuat pembelajaran semakin menarik dan memotivasi siswa untuk lebih giat belajar”. Media pembelajaran menggunakan gambar yang menarik dapat menimbulkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Oviani (2019) yang menyatakan “penggunaan media gambar kepada siswa dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran”. Media dengan penggunaan warna yang menarik dapat menimbulkan ketidakbosanan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Luluk (2017) menyatakan bahwa “menggunakan warna yang menarik pada media pembelajaran membuat siswa lebih semangat ketika pembelajaran berlangsung.

7

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian pengembangan media GAUL menunjukkan bahwa: pengembangan media pembelajaran GAUL valid digunakan dalam pembelajaran. Kevalidan dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi sebesar 100% dengan kualifikasi sangat layak, validator ahli media sebesar 97% dengan kualifikasi sangat baik. Respon siswa mendapatkan presentase 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran GAUL layak untuk digunakan oleh siswa kelas 2 sekolah dasar. Hasil belajar siswa mendapatkan peningkatan hasil belajar kognitif secara klasikal sebanyak 88%.

Produk media GAUL diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau media untuk guru, media GAUL dapat bermanfaat dan memberikan wawasan serta hal baru bagi guru dan dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Media GAUL dapat digunakan sebagai informasi terkait pengembangan media Game Ludo dan Link saat pembelajaran tatap muka terbatas dimasa pandemic oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Jihan, ANF dkk. Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*. 7 (2): 107-113.
- Kadir, A dan Asrohah H. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Khodizah, S. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasa Gerak Melingkar. Skripsi. Lampung: Pendidikan Fisika Program S1 Fakultas Terbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri.
- Kustandi, C dan Daddy D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: kencana
- Miftah, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. 1 (2): 97.
- Mulkis, M. 2012. Pembelajaran Tematik. *Fenomena*. 4 (1): 63-76.
- Novia, U. 2019. *Pengembangan Media DORIAN (Ludo Geometri Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 02 Tegalmati Kabupaten Pemalang*. Semarang: Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

- Oviani, T. 2019. Penggunaan Media Gmabar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu. Bengkulu: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Suryani, N dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Badung: PT remaja Rosdakarya.
- Tanuwijaya, Tambunan NS dan Witarsa. 2021. Alternatif Solusi Model Pembelajaran Untuk Mengatasi Resiko Penurunan Capaian Belajar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Masa Pandemic Covid 19 (Studi Kasus Analisis Kebijakan Pendidikan). *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 10 (02): 80-90.
- Wahyuni, HT dkk. 2016. Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Jurnal Elektronik*. 1 (2): 129-136.
- Yulia, R dan Iswendi. 2021. The Influence of The Use Of The Chemical Ludo Educational Game On Enviromental Pollution Materual On The Learning Outcomes of Class VII Junior High Scholl Student. 28 (1): 254-259.
- Yuntari, WN. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Berbah 2. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Program S1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

paper article

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

16%

INTERNET SOURCES

11%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	2%
2	id.scribd.com Internet Source	2%
3	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
4	conferences.unusa.ac.id Internet Source	1%
5	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	1%
6	ditpsd.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
7	zombiedoc.com Internet Source	1%
8	www.ejournal.unma.ac.id Internet Source	1%
9	ejurnal.ung.ac.id Internet Source	1%

10	idoc.pub Internet Source	1 %
11	www.scilit.net Internet Source	1 %
12	Reza Reza, Noor Ellyawati, Rima Masyanah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MIND MAPPING DENGAN POWERPOINT DI SMA ISLAM TERPADU GRANADA SAMARINDA", PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi), 2021 Publication	1 %
13	jbasic.org Internet Source	1 %
14	Karimatus Saidah, Rian Damariswara. "Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD", Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 2019 Publication	1 %
15	journal.ipm2kpe.or.id Internet Source	1 %
16	jurnal.ustjogja.ac.id Internet Source	1 %
17	Muhammad Hanif, Binti Rofingatun Ningamah, Farah Nuril Izzah. "The Use of Quizizz Application on Islamic Education (PAI)	1 %

Learning in the New Normal Era", INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan, 2022

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches < 12 words

Exclude bibliography On