

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MELALUI MEDIA LUDO

Alamsyah Naufal.R
Universitas 17 Agustus,Manajemen
Email: alamsyah.rafsan@gmail.com

Destania Maharani
Universitas 17 Agustus,Illmu Komunikasi
Email:
destaniamaharani684@gmail.com

Arya Gilang Samudera
Universitas 17 Agustus,Psikologi
Email: garya9851@gmail.com

Abstract

Games have an important role in improving the process of learning activities, especially for children. One of the games that has received attention for its development as a learning tool is the Ludo game. Ludo is a board game that can be played by 2-4 people. This game can be used to teach a variety of subject matter, such as math, language, and science. The purpose of this study is to explain how the use of Ludo games can be applied in learning situations and how Ludo games can increase students' engagement and understanding. The study involved active participation from villagers, teachers, and educators, with full support from the village government. The research used mixed methods that included qualitative and quantitative analysis to measure the impact of using Ludo games on students' concept understanding and learning motivation. The research methods used involved observations, interviews, and quantitative data analysis to measure changes in learning motivation, student engagement, and academic achievement. The results showed that the use of Ludo game media significantly improved interactivity, learning motivation, and student engagement in learning. Students also showed improvement in cognitive skills such as problem solving and strategic planning. In addition, the game facilitates collaboration and communication among students, resulting in a dynamic and positive learning environment.

Keyword: interactive learning, Ludo game, Childrens's education.

Abstrak

Permainan memiliki peranan penting dalam meningkatkan proses kegiatan belajar khususnya bagi anak-anak. Salah satu permainan yang mendapat perhatian untuk pengembangannya sebagai sarana pembelajaran adalah permainan Ludo. Ludo merupakan permainan papan yang dapat dimainkan oleh 2-4 orang. Permainan ini dapat digunakan untuk mengajarkan berbagai materi pelajaran, contohnya seperti matematika, bahasa, dan sains. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana penggunaan permainan Ludo dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran dan bagaimana permainan Ludo dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman para siswa. Studi ini melibatkan partisipasi aktif dari warga desa, pengajar, dan tenaga pendidik, dengan dukungan penuh dari pemerintah desa. Penelitian ini menggunakan metode campuran yang mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur dampak penggunaan permainan Ludo terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan melibatkan observasi, wawancara, dan analisis data kuantitatif untuk mengukur perubahan dalam motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pencapaian akademis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan Ludo secara signifikan meningkatkan interaktivitas, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa juga menunjukkan peningkatan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan perencanaan strategis. Selain itu, permainan ini memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi di antara siswa, menghasilkan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan positif.

Kata Kunci: Pembelajaran interaktif, Permainan ludo, Pendidikan anak-anak.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam kehidupan masyarakat dan pembangunan bangsa serta negara. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran guna mengembangkan potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik yang bermanfaat bagi diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Sisdiknas, 2006:72). Definisi tersebut secara nyata menunjukkan bahwa hubungan erat antara lingkungan belajar dan proses pembelajaran di dalam kelas harus berkesinambungan dengan realitas kehidupan agar siswa dapat menemukan serta mengembangkan potensi yang mereka miliki.

Media merujuk pada segala hal yang digunakan untuk mendukung penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses belajar mengajar dengan tujuan menarik perhatian dan minat siswa. Keberadaan media pengajaran dalam pembelajaran siswa memberikan sejumlah manfaat, seperti: (1) meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran, mendorong tumbuhnya motivasi belajar, (2) menjadikan bahan pengajaran lebih jelas maknanya, memudahkan pemahaman siswa, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran, (3) memvariasikan metode pengajaran sehingga siswa tidak merasa bosan, dan membantu guru dalam menjaga stamina, terutama jika mengajar setiap jam pelajaran, (4) mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar, tidak hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga melibatkan diri dalam aktivitas lain seperti observasi, demonstrasi, dan lain sebagainya.

Keterbatasan penggunaan media juga dijumpai oleh peneliti di SD Negeri Dilem Mojokerto. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan peneliti diperoleh beberapa masalah, diantaranya kurangnya variasi media pembelajaran, media pembelajaran masih terbatas, yakni masih bersumber pada buku ajar, belum ada pengembangan media yang variatif dan interaktif. Padahal dengan berkembangnya zaman dan teknologi, tidak bisa dipungkiri bahwa media pembelajaran lewat buku sudah dikatakan membosankan. Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh Guru maupun orangtua untuk mengajak anak dan siswanya melakukan pembelajaran melalui media digital, seperti pembelajaran berbasis video di youtube atau lainnya, dan juga media game seperti Ludo. Karena nantinya akan meningkatkan minat mereka dalam belajar meliputi membaca, menulis, dan lain-lain.

Ludo adalah salah satu permainan papan di India yang ada sejak abad ke-6. Permainan ini dilakukan oleh 4 tim yang berisi sekitar 4 siswa dan membutuhkan dadu untuk memainkannya. Kelompok kami mengembangkan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia yang dikembangkan dari permainan ludo yang dimodifikasi dengan beberapa komponen pendukung agar siswa terlibat secara langsung dalam penggunaan media. Selanjutnya, penggunaan media dilakukan secara berkelompok sehingga terjadi kompetisi untuk memenangkan permainan dengan mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya dan juga terdapat pertanyaan-pertanyaan seputar materi pelajaran di sekolah yang kami berikan pada saat mereka berhenti di kotak-kotak tertentu, jadi mereka bisa merasakan belajar dengan bermain. Pengembangan media pembelajaran Ludo Pintar Indonesia ini dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi karena terlibat langsung dalam penggunaan media, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Selanjutnya, penggunaan media ludo dilakukan secara berkelompok sehingga terjadi kompetisi untuk memenangkan permainan dengan mengumpulkan bintang sebanyak-banyaknya dan juga terdapat pertanyaan-pertanyaan seputar materi pelajaran disekolah yang kami berikan pada saat mereka berhenti dikotak-kotak tertentu, jadi mereka bisa merasakan belajar bermain. Pengembangan media ludo pintar di Indonesia ini dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi karena terlibat langsung dalam penggunaan media, sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara observasi lapangan dan pengumpulan data menggunakan metode rekayasa sosial untuk memperoleh data dari target sasaran yang dalam hal ini adalah para guru di SD Negeri Dilem. Rekayasa sosial tidak akan terlaksana, apabila terdapat kesalahan berfikir di masyarakat. Kegiatan awal yang dilakukan berupa analisis situasi berupa observasi pada bulan November – Desember 2023 untuk mengetahui kondisi di lokasi mitra. Setelah didapatkan data permasalahan yang dihadapi mitra, selanjutnya diajukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang di dapatkan adalah mahasiswa membuat program kerja yakni Pengembangan Pembelajaran Menggunakan Media Permainan Ludo. Adapun tahapan kegiatan yaitu pemberian materi oleh narasumber kepada guru, setelah itu mahasiswa pengabdian masyarakat R11 mengaplikasikan kepada para siswa dan guru yang berada di sekolah. Pencapaian indikator keberhasilan kegiatan ini berfokus pada kegiatan pembelajaran menggunakan papan ludo. Metode rekayasa sosial dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada para guru di SD Negeri Dilem. Adapun penentuan indikator keberhasilan kegiatan ini adalah berdasarkan: tingkat antusias peserta, tingkat pemahaman peserta, tingkat kemampuan peserta dalam mempraktikkan (peserta mampu menggunakan permainan ludo menjadi salah satu media pembelajaran) dan juga melihat dari hasil rekayasa sosial. Adapun beberapa indikator keberhasilan kegiatan. Yaitu adalah dengan melihat tingkat antusias peserta, tingkat pemahaman peserta, dan tingkat kemampuan peserta dalam mempraktikkan.



Gambar 1 : Pembelajaran Permainan Ludo kepada Guru SDN Dilem

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan pembelajaran ludo dapat meningkatkan penguasaan materi peserta didik dan minat mereka dalam belajar. Hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik meningkat, dan mereka juga menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan melalui permainan ludo.

Tabel 1.
Pertanyaan Koresponden Dan Data Jawaban

No.	Pertanyaan Koresponden	Data Jawaban
1.	Apakah siswa memiliki minat belajar yang tinggi ?	YA (7) TIDAK (0)
2.	Apakah siswa merasa senang & bersemangat ketika belajar menggunakan metode konservatif (ceramah & tanya jawab) ?	YA (7) TIDAK (0)
3.	Apakah siswa aktif bertanya di dalam kegiatan belajar mengajar ?	YA (5) TIDAK (3)
4.	Apakah siswa aktif menjawab jika diberi pertanyaan ?	YA (7) TIDAK (0)
5.	Apakah siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang selama ini di terapkan sekolah ?	YA (1) TIDAK (6)
6.	Apakah siswa mengalami kesulitan dalam menerima materi pelajaran ?	YA (5) TIDAK (2)
7.	Apakah saudara mengetahui adanya pembelajaran selain metode konservatif ?	YA (7) TIDAK (0)
8.	Apakah saudara pernah mencoba metode pembelajaran selain yang sudah digunakan selama ini di kelas ?	YA (7) TIDAK (0)

9.	Apakah saudara pernah mendengar tentang permainan ludo ?	YA (1) TIDAK (6)
10.	Apakah saudara mengetahui bagaimana cara menggunakan permainan ludo menjadi salah satu metode pembelajaran ?	YA (0) TIDAK (7)

Sumber: Post Test tentang “Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Ludo (2024)

Tabel 2.
Pertanyaan Koresponden Dan Data Jawaban

No.	Pertanyaan Koresponden	Data Jawaban
1.	Apakah siswa merasa senang & bersemangat ketika belajar menggunakan metode pembelajaran permainan ludo ?	YA (7) TIDAK (0)
2.	Apakah siswa antusias setelah adanya permainan ludo di dalam kegiatan belajar mereka ?	YA (7) TIDAK (0)
3.	Apakah media permainan ludo akan terus diterapkan di kegiatan belajar mengajar ?	YA (6) TIDAK (1)
4.	Apakah metode pembelajaran dengan Ludo ini menyulitkan mereka ?	YA (0) TIDAK (7)
5.	Apakah saudara (guru) merasa terbantu setelah adanya tambahan metode pembelajaran dengan permainan ludo ini ?	YA (7) TIDAK (0)
6.	Apakah ludo dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik ?	YA (5) TIDAK (2)
7.	Apakah saudara merasa terbantu setelah adanya	YA (7) TIDAK (0)

	tambahan metode pembelajaran permainan ludo ?	
8.	Apakah penggunaan ludo membantu dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi antar siswa ?	YA (7) TIDAK (0)

Sumber: Post Test tentang “Pengembangan Pembelajaran Melalui Media Ludo (2024)

Hasil kuisioner membahas pengembangan pembelajaran melalui media ludo yang dapat memberikan manfaat. Berdasarkan hasil penelitian ini, permainan ludo dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran melalui ludo, antara lain:

1. Permainan ludo dapat dirancang untuk mencapai berbagai tujuan pembelajaran, misalnya untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep abstrak, mengembangkan keterampilan kolaborasi, atau meningkatkan motivasi belajar. Oleh karena itu, permainan ludo perlu dirancang secara cermat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Efektivitas penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran perlu diujicobakan secara luas untuk memastikan bahwa permainan tersebut dapat memberikan manfaat yang diinginkan. Uji coba dapat dilakukan dengan melibatkan peserta didik dari berbagai latar belakang dan tingkat kemampuan.
3. Guru perlu diberikan pelatihan tentang cara menggunakan permainan ludo secara efektif dalam pembelajaran. Pelatihan ini dapat membantu guru untuk memahami potensi dan keterbatasan permainan ludo, serta cara menggunakan permainan tersebut secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil program kerja yang telah kami jalankan menunjukkan bahwa mayoritas responden mendapat dampak positif dan manfaat yang baik dari adanya kegiatan pengembangan pembelajaran melalui media ludo. Diperoleh hasil bahwa permainan ludo selain dari permainan, dapat dimanfaatkan menjadi pengembangan pembelajaran. Responden merasa bahwa pengembangan pembelajaran melalui media ludo bisa menjadi peningkatan motivasi dan minat belajar para siswa. Selain peningkatan motivasi adalah membantu para siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih konkret atau nyata. Dan membantu para siswa untuk mengembangkan keterampilan kolaborasi antar siswa.

Permainan Ludo dapat digunakan sebagai alat evaluasi formatif untuk mengukur pemahaman siswa secara real-time. Hal ini memungkinkan pengajar atau guru untuk mengidentifikasi kebutuhan individu siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai untuk

mendukung perkembangan pembelajaran mereka. Media permainan Ludo dapat diadaptasi untuk berbagai gaya pembelajaran, sehingga memberikan fleksibilitas dalam menyajikan informasi dan memfasilitasi pemahaman siswa dengan cara yang paling efektif bagi masing-masing individu.

Permainan Ludo memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Yang dimana keasikan bermain dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dan memperkuat keterlibatan mereka dalam materi pelajaran. Dan melalui permainan Ludo, para siswa dapat mengembangkan keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah, strategi, dan perencanaan. Proses berpikir ini dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan akademis siswa di bidang tertentu. Serta permainan Ludo ini dapat merangsang kolaborasi dan komunikasi antar siswa satu dengan siswa lainnya.

Dengan demikian, integrasi permainan Ludo dalam konteks pembelajaran dapat dianggap sebagai pendekatan inovatif yang memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan serta bermakna bagi siswa. Namun, ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam pengembangan pembelajaran melalui media ludo. Permainan ludo perlu dirancang secara cermat agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang di ingin dicapai. Efektivitas penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran perlu di ujicoba kan secara luas untuk memastikan efektivitasnya. Guru perlu diberikan pelatihan tentang cara menggunakan permainan ludo secara efektif dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Seiring dengan penutupan artikel tentang pengembangan pembelajaran melalui media permainan Ludo di Desa Dilem, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penelitian dan implementasi pendekatan inovatif ini. Ucapan terima kasih ini khususnya ditujukan kepada:

1. **Warga Desa Dilem** : Terima kasih atas partisipasi dan dukungan yang luar biasa dalam menerima dan mengimplementasikan metode pembelajaran baru ini. Keberhasilan program kerja ini tidak mungkin tercapai tanpa keterlibatan dan kerjasama aktif dari masyarakat setempat.
2. **Kepala Sekolah dan Tenaga Pengajar** : Penghargaan setinggi-tingginya kepada Kepala Sekolah dan tenaga pengajar yang telah dengan antusias mengadopsi media permainan Ludo dalam proses pembelajaran. Dedikasi mereka dalam menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan menarik sangat berarti bagi perkembangan pendidikan di Desa Dilem.
3. **Pemerintah Desa** : Ucapan terima kasih kepada pemerintah desa yang telah memberikan dukungan penuh dan fasilitas yang diperlukan untuk kelancaran implementasi program kerja ini. Kerjasama yang baik antara pemerintah desa dan pihak terkait merupakan fondasi keberhasilan program pembelajaran ini.
4. **Anggota Kelompok** : Terima kasih kepada anggota kelompok yang telah bekerja keras dalam merancang dan melaksanakan program kerja ini dengan baik. Kontribusi mereka dalam menghasilkan wawasan baru tentang pengembangan pembelajaran sangat dihargai.
5. **Siswa-siswa** : Akhirnya, kepada para siswa yang telah dengan antusias dan terbuka menerima metode pembelajaran baru ini, terima kasih atas partisipasi dan semangat belajar kalian. Kalian adalah pendorong utama perubahan positif dalam pendidikan di Desa Dilem.

Semua pencapaian ini tidak hanya mencerminkan kemajuan dalam pembelajaran, tetapi juga menegaskan bahwa kolaborasi dan inovasi dapat membawa perubahan positif dalam komunitas pendidikan. Terima kasih atas dukungan dan komitmen semua pihak yang telah membuat program kerja ini berhasil. Semoga hasil-hasil positif ini dapat menjadi landasan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman, Arief S. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Tempel. Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Susan Mardiana, Moh. Djazari (2015). *Teams Games Tournament Dengan Permainan Ludo Akuntansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akutansi, Pendidikan Akutansi Indonesia*, 13.
- Trianto, "Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan". Kencana Pers (Jakarta, 2010).
- Sanjaya, Wina, "Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran". Kencana pers (Jakarta, 2008)
- Rati, N. W. (2023). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Jaringan Berorientasi Hots Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad Ke-21 Dan Hasil Belajar IPA Pada Tema Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar*.
- Devianti. (2015). *Kontribusi Dukungan Orangtua, Teman Sebaya, dan Guru Bimbingan dan Konseling terhadap Minat Siswa pada Jurusan yang Ditempati di SMA. Jurnal Konseling dan Pendidikan* 3 (2), 22-30.
- Adiyo Roebianto, Irene Guntur, Diana Lie (2021). *Pengembangan Tes Minat Berbasis Holland untuk Pemetaan Jurusan Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) & Sekolah Menengah Atas (SMA)*.
- Amherstia Pasca Rina Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. (n.d.). *Meningkatkan Life Skill pada Anak Down Syndrome dengan Teknik Modelling*.
- Rahmawati, E., Musayyanah, M., & Triwidyastuti, Y. (n.d.). *PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA ERA PENDIDIKAN 4.0 DI SMK NEGERI 1 TAMBELANGAN SAMPANG*.