



Pengembangan Media LUTION (*Ludo Education*) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

Depi Ratnasari*, Asmawati, Virma Nadia Safitri, Husnul Aini, Murjainah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, SD Taman Siswa 1 Sungai Gerong

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Lution (*Ludo Education*) yang valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, Development, Implemation, and Evaluation*). Informasi dikumpulkan melalui dokumentasi, angket, dan tes. Hasil analisis menunjukkan bahwa media Lution (*Ludo Education*) memiliki kevalidan 86,3% dalam kategori sangat valid, kepraktisan 90,61% dalam kategori sangat praktis, dan keefektifan 90,5% dalam kategori sangat efektif, maka dapat disimpulkan media Lution (*Ludo Education*) valid, praktik dan efektif, dengan demikian media Lution (*Ludo Education*) dapat digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Temuan ini perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan mengeksperimenkan penggunaan Lution (*Ludo Education*) kepada peserta didik agar diketahui variable lain yang mendukung untuk pembelajaran.

Kata Kunci : *Ludo Education*, Media Pembelajaran, Pembelajaran Bahasa Indonesia, ADDIE

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1657>

*Correspondence: Depi Ratnasari

Email: chenviiee@gmail.com

Received: 28-06-2025

Accepted: 17-07-2025

Published: 03-08-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to produce valid, practical, and effective Lution (*Ludo Education*) learning media in learning Indonesian for fifth grade elementary school students. The research method used is the research and development (R&D) method using the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) model. Information was collected through documentation, questionnaires, and tests. The results of the analysis showed that the Lution (*Ludo Education*) media had a validity of 86,3% in the very valid category, a practicality of 90,61% in the very practical category, and an effectiveness of 90,5% in the very effective category, so it can be concluded that the Lution (*Ludo Education*) media is valid, practical and effective, thus the Lution (*Ludo Education*) media can be used by teachers in learning Indonesian for fifth grade elementary school students. This finding needs further research by experimenting with the use of Lution (*Ludo Education*) to students in order to find out other variables that support learning.

Keywords: *Ludo Education*, Learning Media, Indonesian language, ADDIE

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran krusial dalam distribusi pengetahuan ilmiah, yang memungkinkan masyarakat untuk mendapatkan informasi, pengertian, dan pandangan yang lebih mendalam. Selain itu, pemahaman semacam ini berpotensi untuk mendorong kita menuju kemajuan, beradaptasi, dan bangkit dari ketertinggalan. Seluruh potensi yang dimiliki siswa dapat ditingkatkan melalui pendidikan yang berkualitas. Diharapkan sekolah membuat pembelajaran interaktif, memotivasi, menantang, dan memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif. Media pembelajaran adalah komponen penting dalam pendidikan yang berfungsi untuk membantu siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang awalnya abstrak menjadi lebih konkret (Hikmah, 2022). Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang dapat menarik perhatian, minat, pemikiran, dan emosi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat mendukung proses belajar mengajar dan membantu guru dalam penyampaian materi dengan lebih baik kepada siswa.

Hasil belajar adalah penilaian yang digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa setelah selesai suatu pelajaran. Hasil ini juga menunjukkan sejauh mana siswa menguasai pelajaran dan membantu guru membuat strategi belajar mengajar yang lebih baik (Fernando, 2024). Seluruh otak terlibat dalam proses belajar yang kompleks, yang mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Guru melihat proses belajar secara tidak langsung, yang berarti mereka dapat memahami proses internal siswa meskipun mereka tidak dapat menyaksikannya. Pembelajaran adalah upaya guru untuk membantu siswa mereka belajar dengan cara yang mereka inginkan. Di sini, guru berfungsi sebagai fasilitator dengan menyediakan lingkungan yang mendukung siswa untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar (Ariani, 2022).

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru atau walikelas pada kelas V di Sekolah Dasar Taman Siswa 1 Sungai Gerong saat ini peserta didik di kelas tersebut begitu tertarik dan bersemangat pada media interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Maka dari itu peneliti memilih mengembangkan media Lution (*Ludo Education*), dapat dilihat bahwa untuk mendukung aktivitas pembelajaran, media dan sumber ajar yang dipakai yaitu Lution (*Ludo Education*), buku siswa, dan video edukasi. Proses belajar yang memanfaatkan media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik namun, tanpa media, siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan bahan ajar dengan kenyataan dan berjuang untuk memahami pelajaran. Ketika guru memaparkan materi, siswa sering merasa jenuh sehingga mereka lebih memilih bermain dengan teman sebangkunya. Dalam konteks ini, peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media Lution (*Ludo Education*), mengingat di Sekolah Dasar Taman Siswa 1 Sungai Gerong, media Ludo Education belum digunakan oleh guru. Peneliti berharap agar baik siswa maupun guru antusias dalam menerapkan media yang dikembangkan peneliti selama kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mengkomunikasikan informasi atau pesan dengan tujuan dan maksud edukasi. Alat ini sangat krusial dalam mendukung

siswa untuk mendapatkan wawasan, keterampilan, dan keahlian baru. Salah satu bidang studi yang memerlukan media adalah pengajaran bahasa Indonesia, karena dapat membuat proses belajar menjadi lebih berarti dan lebih mudah dimengerti. Pengajaran bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Dasar berperan penting dalam memperkuat rasa nasionalisme dan identitas budaya siswa, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Media memberikan hal baru bagi siswa, namun sebagian guru belum memahami cara penggunaannya dengan tepat, sehingga alih-alih mendukung pembelajaran, media justru kadang menjadi pengganggu dalam proses belajar. Situasi ini menimbulkan kesulitan. Kegiatan pembelajaran harus benar-benar dibantu oleh penggunaan media. Dengan asumsi ini, artikel ini akan mempelajari peran media pembelajaran dalam permainan Lution (*Ludo Education*). Media yang sudah ada sering digunakan berulang kali dan tidak memiliki inovasi baru yang lebih menarik, sehingga proses belajar menjadi monoton dan membosankan. Peserta didik menjadi bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru dan sibuk bermain, yang mengurangi hasil belajar. Karena itu, dasar penelitian dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran, dari masalah tersebut memerlukan upaya untuk membuat media yang lebih baru dan menarik bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran serta membuat materi lebih mudah dipahami. Penggunaan permainan Lution (*Ludo Education*) sebagai media pembelajaran memungkinkan karena kecenderungan anak sekolah dasar untuk bermain peserta didik belajar sambil bermain.

Media Lution (*Ludo Education*) jika digunakan dalam pembelajaran terasa lebih seru dan bervariasi karena membuat siswa menjadi lebih proaktif dalam menjawab pertanyaan dan meningkatkan kerjasama dengan teman-teman sekelompok mereka. Terlihat bahwa siswa lebih antusias dan sangat tertarik pada media Lution, yang juga dikenal sebagai pendidikan ludo. Oktaviani (2020) mengemukakan bahwa pengaplikasian media akan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Hal serupa juga dinyatakan oleh Agung (2017), yang menambahkan bahwa media membantu siswa dalam interaksi sosial dengan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Pemilihan metode pengajaran itu sangat krusial. Putri et al. (2020) menekankan bahwa selain menerapkan model pembelajaran, salah satu pendekatan yang bisa dipakai adalah metode permainan tradisional, mengingat siswa di tingkat dasar berada dalam fase perkembangan yang menyukai permainan. Amkas et al. (2017) mengemukakan bahwa permainan ludo adalah salah satu permainan tradisional yang menggembirakan dan cukup mudah untuk dimainkan oleh siswa, sehingga sangat sesuai digunakan sebagai media pembelajaran. Selaras dengan hal ini, Safiti et al. (2019) menyatakan bahwa mengaplikasikan media pembelajaran dapat membuat guru lebih mudah dalam menilai tingkat pemahaman siswa terhadap materi. Pernyataan ini memperkuat argumen bahwa Permainan ludo berfungsi efektif sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan

Wondal et al. (2020) mengungkapkan bahwa salah satu jenis permainan yang semakin populer dan diminati oleh anak-anak adalah permainan ludo. Beberapa sumber

menyebutkan bahwa istilah "ludo" berasal dari bahasa Latin yang berarti "permainan". Di India, permainan ini dikenal sebagai pachisi, sementara di Jerman disebut cross and circle. Di Amerika, permainan ini dinamai Parcheesi, dan di Inggris dikenal sebagai ludo. Permainan ini telah disesuaikan untuk mendukung proses belajar Bahasa Indonesia bagi siswa. Lution (*Ludo Education*) dibuat dengan ukuran spanduk 200cm x 200cm yang mencakup poin-poin penting untuk para peserta. Dalam ludo education terdapat empat stiker inovatif: stiker karakter Upin Ipin yang mewakili tantangan, stiker Boboboy yang menunjukkan aspek spesial, stiker boom sebagai bentuk hukuman, dan stiker Marsya and the Bear yang menggambarkan bonus.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan kinerja belajar Bahasa Indonesia bagi peserta didik kelas V di SD Taman Siswa 1 Sungai Gerong, dengan menggunakan media pembelajaran berupa permainan Ludo yang telah dimodifikasi dan diberi nama Lution (*Ludo Education*). Diharapkan hasil penelitian ini dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, efektif, dan mampu menghasilkan pencapaian akademik siswa secara signifikan.

Metodologi

Bagian dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki hasil belajar siswa dengan menggunakan pemanfaatan permainan Ludo sebagai media pembelajaran dalam materi teks pidato yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V. Sekolah Dasar Taman Siswa 1 Sungai Gerong berada di Kecamatan Rambutan, Kabupaten Banyuwasin, tempat penelitian ini dilakukan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan..

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah bagian dari penelitian ini. Tujuan PTK adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan permainan Ludo sebagai alat pembelajaran untuk materi teks pidato yang ada dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V di Sekolah Dasar Taman Siswa 1 Sungai Gerong, yang terletak di Kecamatan Rambutan, Kabupaten Banyuwasin. Siswa kelas V A, mencakup 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan adalah subjek penelitian. Studi ini menggunakan metode pengembangan, juga dikenal sebagai R&D (R and D). Sugiono (2019) menyatakan bahwa R and D adalah metodologi ilmiah yang digunakan untuk melakukan penelitian, desain, pembuatan, dan pengujian produk yang telah dibuat. Dalam proses pengembangan produk ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model pembelajaran yang paling banyak digunakan oleh guru. Model ini menggabungkan elemen interaktif antara siswa dan pendidik yang berasal dari pendekatan sistem yang efektif (Hidayat dan Nizar, 2021). 1. Analisis (analisis) dilakukan untuk memenuhi kebutuhan produk. Analisis ini mencakup analisis kinerja siswa, analisis fakta, analisis konsep dan prosedur materi pembelajaran, serta analisis tujuan pembelajaran. 2. Desain (Desain) pada tahap ini, perencanaan pengembangan produk dilakukan berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Tahap desain mencakup: 1) Menyusun dan memilih bahan ajar dengan menganalisis kompetensi inti dan dasar untuk menentukan materi, alokasi waktu, dan

indikator pembelajaran, 2) Merancang skenario pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran, dan 3) Merancang media pembelajaran berdasarkan kompetensi belajar. 3. Development (pengembangan) : Dua tujuan penting di tahap ini adalah membuat produk dan memilih produk terbaik. Pada tahap ini rancangan dari tahap sebelumnya direalisasikan ke dalam bentuk media yang siap diimplementasikan. 4. Implementation (Implementasi) Pada tahap implementasi dilakukan penerapan produk yang telah dirancang dan dipilih dari tahap sebelumnya. 5. Evaluation (Evaluasi) Pada tahap evaluasi dilakukan evaluasi terhadap hasil penerapan produk. Kemudian produk harus di revisi sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi (Cahyadi, 2019). Produk yang diciptakan dalam penelitian ini adalah permainan ludo, yang dirancang untuk mendukung murid-murid kelas V SD Taman Siswa 1 Sungai Gerong dalam belajar bahasa Indonesia dengan fokus pada materi pidato.

Hasil dan Pembahasan

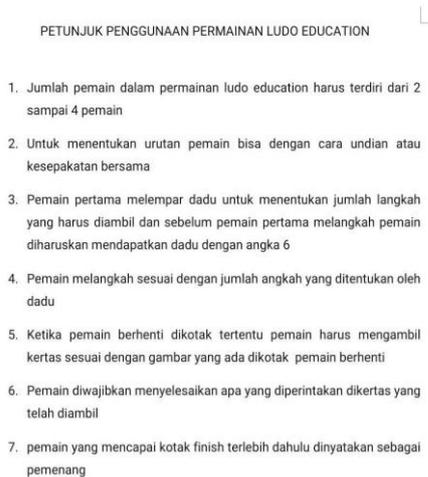
Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan proses belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar Taman Siswa 1 Sungai Gerong tentang materi teks pidato dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang efektif, praktis dan menyenangkan. Media ini merupakan permainan ludo yang telah dimodifikasi guna mendukung proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan di Sekolah Dasar Taman Siswa 1 Sungai Gerong pada siswa kelas V. Produk yang disajikan dalam penelitian ini adalah media Lution (*Ludo Education*), yang terkait dengan materi pidato di pelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan penelitian dan pengembangan (R & D) yang digunakan menggunakan model ADDIE (*Analysis, design, Development, Implemation, and Evaluation*).

Pembuatan media Lution (*Ludo Education*) dilakukan mengikuti fase desain, dengan fokus utama pada siswa agar mereka dapat berinteraksi lebih aktif saat menggunakan Lution (*Ludo Education*). bagian yang dibuat meliputi 1. Desain Lution (*Ludo Education*) dengan ukuran 200cm × 200cm, 2. Kertas yang memuat materi, bonus, tantangan, dan sanksi, 3. Aturan penggunaan media Lution (*Ludo Education*), 4. Dadu, 5. Pion yaitu peserta didik, 6. Wadah untuk alat dari media tersebut. Produk ini akan melalui proses validasi oleh para validator.



Gambar 1. Lution (*Ludo Education*)
Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi

Gambar di atas adalah media Lution (*Ludo Education*) yang sudah dimodifikasi dari permainan ludo. Sebelum direvisi media Lution (*Ludo Education*) berbahan papan dan kertas karton, sementara itu setelah direvisi media dicetak menggunakan bahan *baner* dengan ukuran 200cm × 200cm.



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Lution (*Ludo Education*)



Gambar 3. Dadu Lution (*Ludo Education*)

Hasil dari kevalidan media dan materi yang dilihat dari angket yang telah diberikan kepada para validator terhadap media Lution (*Ludo Education*).

Tabel 1. Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Skor Validasi	Kriteria Validasi
1	82, 63%	Sangat Valid
2	84,28%	Sangat Valid
3	92,13%	Sangat Valid
Jumlah rata-rata	86,34%	Sangat Valid

Media Lution (*Ludo Education*) sangat valid untuk materi teks pidato pada kelas V sekolah dasar. Hasil dari ketiga validator menunjukkan bahwa rata-rata mencapai 86,34% kategori "sangat valid". Hasil survei menunjukkan bahwa nilai keseluruhan 86,34% adalah "sangat praktis".

Dari hasil presentase ketuntasan peserta didik terhadap hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Lution (*Ludo Education*) menghasilkan presentase 86,34% kategori "sangat efektif" berarti bahwa media pembelajaran Lution (*Ludo Education*) yang sudah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk kelas V.



Gambar 4. Uji coba one to one

Uji *one to one* bertujuan mendapatkan respon peserta didik terhadap media Lution (*Ludo Educaton*) yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian di lakukan setelah peserta didik menggunakan Lution (*Ludo Educaton*) di kelas V B SD Taman Siswa 1 Sungai Gerong. Berikut ini penjelasan mengenai angket uji coba *one to one*

Tabel 2. Hasil Angket *One To One*

No	Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik													Jumlah	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
1	DNA	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	50	96,87
2	ADS	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	47	90,10	

Persentase Keseluruhan = 93,48%

Tabel di atas menunjukkan hasil penilaian angket respons peserta didik uji coba *one to one* di kelas V Sekolah Dasar Taman Siswa 1 Sungai Gerong menunjukkan persentase sebesar 93,48% dengan kategori "sangat praktis". Hal ini menunjukkan bahwa 2 peserta didik yang terlibat menyatakan bahwa media Lution (*Ludo Educatioan*) pada materi teks pidato sudah layak digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 5. Uji coba small group

Uji *small group* bertujuan mendapatkan respon peserta didik terhadap media Lution (*Ludo Educaton*) yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian di lakukan setelah peserta didik menggunakan Lution (*Ludo Educaton*) di kelas V B SD Taman Siswa 1 Sungai Gerong yang terdiri dari 8 peserta didik. Berikut ini penjelasan mengenai angket uji coba *small group*

Tabel 3. Hasil Angket *small group*

No	Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik												Jumlah	%	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			13
1	RW	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	46	88,02
2	AKH	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	46	88,02
3	MA	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	46	88,02
4	ENQN	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	45	85,41
5	AS	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	46	88,02
6	MAP	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	46	88,02
7	AHA	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	45	86,45
8	GAT	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	47	90,10
Persentase Keseluruhan = 87,75%																

Pada fase Kelompok Kecil (*Small Group*) untuk mengamati tanggapan peserta didik terhadap efektivitas media Lution (*Ludo Education*). Evaluasi dilakukan melalui angket. setelah memanfaatkan media Lution (*Ludo Education*). Berdasarkan hasil, didapatkan skor 367 dengan presentase nilai 87,75% yang masuk dalam kriteria "sangat praktis". Maka dapat dikatakan bahwa media Lution (*Ludo Education*) sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa perlu revisi. Setelah media pembelajaran Lution (*Ludo Education*) direvisi dan telah divalidasi untuk keefektifan serta kepraktisannya, langkah selanjutnya adalah melaksanakan tahap uji coba lapangan (*field test*) dengan kelompok besar . Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana siswa merespons media pembelajaran Lution (*Ludo Education*), yang dikembangkan oleh peneliti. Evaluasi diperoleh dari pencapaian pembelajaran dan pemanfaatan media. Metode pembelajaran memanfaatkan media Lution (*Ludo Education*) dengan melaksanakan ujian pilihan ganda,

Tahap akhir adalah tahap evaluasi, yang digunakan untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran. Kevalidan dapat dinilai melalui penilaian oleh para ahli yang memperoleh nilai rata-rata 86,34% dan dikategorikan sebagai "sangat valid". Untuk tes tertulis pilihan ganda sepuluh soal, peserta didik memperoleh nilai rata-rata 90,61% dan dikategorikan sebagai "sangat efektif". Oleh karena itu, media Lution (*Ludo Education*) adalah alat pembelajaran yang sah, praktis, dan efektif. Hal ini sejalan dengan pendapat Azizah (Azizah, 2020), yang mengatakan bahwa media ludo termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dan dianggap layak digunakan. Oleh karena itu, media ludo ini telah menjadi produk akhir yang memiliki kualitas yang sangat baik dan sangat cocok untuk kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil pengembangan dari media lution (*Ludo Education*) pada materi teks pidato untuk kelas V Sekolah Dasar Taman Siswa 1 Sungai Gerong pada tahap hasil penelitian validasi sejalan dengan (Azizah, 2020) yang mengatakan bahwa media Ludo

yang telah dikembangkan dinyatakan berkualitas melalui proses revisi berdasarkan masukan dari para ahli, dengan nilai rata-rata 88,33 yang berada dalam kategori sangat baik selanjutnya (Nur Aprilia, 2019) melakukan penelitian yang mengevaluasi kelayakan materi dalam media Ludo melalui validasi oleh ahli materi. Sebelum uji coba di lapangan, tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana media tersebut layak digunakan. Hasil validasi tahap awal menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 95,23%, yang menunjukkan bahwa media Ludo termasuk dalam kategori "dapat digunakan tanpa revisi" dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Ekawan (2015) melakukan penelitian serupa yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif yang didasarkan pada Turnamen Ludo Physics efektif dalam pelajaran fisika dan dapat meningkatkan sikap kerja sama siswa dalam domain afektif.

Media Lution (*Ludo Education*) yang telah di validasi selanjutnya dilakukan uji coba pada tahap one to one dengan melibatkan 2 peserta didik, tahap ini dilakukan untuk prototype II secara keseluruhan 2 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 93,48% kemudian diujicobakan pada tahap small group dengan melibatkan 8 peserta didik kelas V, mengisi angket sebagai penilaian dan mendapatkan nilai rata-rata 87,75%. Pada tahap field test pengisian angket kepada seluruh peserta didik yang berjumlah 20 orang mendapatkan nilai rata-rata 87,5%. Jadi hasil rata-rata dari nilai kepraktisan yaitu 89,57% dengan presentase nilai diantara 81-100% yang dapat disimpulkan bahwa media lution (*ludo education*) sangat praktis.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti (2021), percobaan yang di laksanakan pada 4 siswa di SMP Negeri 13 Pontianak menunjukkan bahwa media pembelajaran melalui permainan ludo mendapatkan skor persentase rata-rata 71%, yang menempatkannya dalam kategori "Layak". Hasil tersebut menegaskan bahwa media permainan ludo dapat dimanfaatkan dengan baik dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Trimurjo (2019) menemukan bahwa pengujian pada kelompok kecil yang terdiri dari 913 peserta memperoleh kategori "Sangat Layak" dengan skor rata-rata 91 persen. Hasilnya menunjukkan bahwa Ludo dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Selama proses pengembangan, produk yang dimaksud adalah media ludo yang berisi materi, soal, dan kartu materi yang membantu siswa memahami dan menguasai materi. Setelah siswa menggunakan Lution (*Ludo Education*), alat pembelajaran yang dirancang oleh peneliti, dilakukan penilaian tertulis untuk mengetahui seberapa efektif metode tersebut. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75 digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Dari ujian yang telah dilakukan, 90,5% dari nilainya termasuk dalam kategori "Sangat efektif".

Simpulan

Hasil dari penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa Lution (*Ludo Education*) sebagai media belajar untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD dinyatakan "valid" dan termasuk dalam kategori "sangat valid". Berdasarkan hasil kuesioner validasi, media belajar Lution (*Ludo Education*) juga dinilai "sangat praktis", dengan rata-rata skor 86,32%. Dalam hal efektivitas, media pembelajaran Lution (*Ludo*

Education) dianggap "sangat efektif", dengan nilai respons rata-rata 90,5%. Oleh karena itu, media pembelajaran Lution (*Ludo Education*) layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media Lution (*Ludo Education*) memiliki banyak keunggulan dan kelemahan. Keunggulannya termasuk kemampuan untuk menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran kelas V SD dan di sarankan untuk penelitian selanjutnya pengembangan media Lution (*Ludo Education*) dengan memperluas cakupan materi yang disajikan, tidak hanya terbatas pada satu tema atau satu mata pelajaran saja.

Referensi

- Agung, A. G., dkk. 2017. Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Vol. 1 (3).
- Amkas, S. I. M., dkk. 2017. Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. (Vol; 8 No: 2).
- Aprilia, C. A., Patonah, S., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Penerapan Metode Drill and Practice sebagai upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Menulis Naskah Pidato. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 412-423.
- Ardhani, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa* 16(2). 170-175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v1662.2446>
- Ariani Nurlina (2022). Buku bahan ajar dan pembelajaran Widina Bhakti Persada www.penerbitwidina.com
- Astuti, M., Elfitra, L., & Loren, F. T. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pantun Pada Pembelajaran Menulis Pantun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 913-927.
- Azizah, A. N., & Fitriawanawati, M. (2020). Pengembangan media ludo math pada materi pecahan sederhana bagi peserta didik kelas iii sekolah dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28-35.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Conyers, D. (1994). *Perencanaan Sosial di Dunia Ketiga: Suatu Pengantar*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Ekawan, Sendi.,dkk. 2015. Pengembangan Desain Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Dengan Media Physics Ludo Pada Materi Fisika Tentang Bunyi. *Jurnal Radiasi* , Volume 6 Nomor 1 (hlm 1-13).
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11, 1-17.
- Gultom, F., Theresia, M., & Nurzanna, N. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Naskah Pidato Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw Dikelas IV SD Negeri No. 157019 Pinangsori. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(1), 1-7.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A.. & Lubis, P. H. M. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Hmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137-148.
- Izzaty, A. D., & Nurfitriani, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 17(1), 33-41.
- Moh suardi. (2018). Belajar dan pembelajaran. CV BUDI UTAMA
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563-2570.
- Nur Aprilia, dkk. (2019), Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. 107-113.
- Oktaviani, M. D. S., dkk. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Berbantuan Media Audiovisual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 3,
- Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya penggunaan bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Jotika Journal in Education*, 2(2), 57-64.
- Putri, I. P. S., dkk. Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe TANDUR Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 4, Number 2.

-
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Sugiono. (2019). *Metode penelitian pendidikan* (A. Nuryanto (ed.))
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55-67.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Kolaborasi Pembelajaran Keterampilan Siswa dalam Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130.
- Wiguna, M. Z. (2020). Analisis Penggunaan Diksi dalam Naskah Pidato Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(1), 103-118.