

PENGEMBANGAN PERMAINAN LUDO EDUKASI SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN PAI KELAS VIII DI SMPN 2 PERAK JOMBANG

Khoirun Nisa'

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang,
Email : neesaalkhoirot@unwaha.ac.id

Zakiyaturrosyidah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang
zakiahcabih@gmail.com

Waslah

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang
waslah@unwaha.ac.id

Abstract: This research is a field research that examines the development of educational ludo games as an alternative media for learning Islamic education for class VIII at SMPN 2 Perak Jombang. This study aims to: (1) develop learning media for educational ludo games on Islamic religious education learning materials. (2) Knowing the feasibility of learning media for educational ludo games. This research is a development research (R&D) with a 4-D model of S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, and Melvyn I. Sammel which has 4 stages, namely: define, design, develop, and disseminate. (deployment). The feasibility of learning media for educational ludo games is seen from the average score of validator assessments and student responses. The results of this study indicate that: (1) the way to develop this educational Ludo game media is to use the 4-D stage. (2) The results of this study are the development of this educational Ludo game is suitable for use in learning. The feasibility of the product is based on the assessment of material experts and media experts with a percentage assessment of 85% in the very feasible category and 89% in the very feasible category and the results obtained from research on content quality aspects, the percentage of feasibility, are 95% in the very feasible / interesting category. Based on the table the significant value of the prites and posttests is 0.25, so it can be interpreted that the conclusion of H0 is rejected because there is no significant difference between learning using ludo-educational and non-educational learning media. Therefore H1 is accepted because there is a significant difference between learning using educational ludo game media

Keywords: Game, Ludo, Education

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian lapangan yang meneliti tentang pengembangan permainan ludo edukasi sebagai media alternatif pembelajaran PAI kelas VIII di SMPN 2 Perak Jombang. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan media pembelajaran permainan ludo edukasi pada materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. (2) Mengetahui kelayakan dari media pembelajaran permainan ludo edukasi. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model 4-D S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Sammel yang memiliki 4 tahap yaitu: define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Kelayakan media pembelajaran permainan ludo edukasi dilihat dari rata-rata skor penilaian validator dan respon peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) cara pengembangan media permainan ludo edukasi ini yaitu menggunakan tahapan 4-D. (2) Hasil Penelitian ini adalah pengembangan permainan ludo edukasi ini layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan penilaian persentase 85% dalam kategori sangat layak dan 89,% dalam kategori sangat layak dan didapatkan hasil dari penelitian aspek kualitas

isi persentase kelayakan sebesar 95% kategori sangat layak/ menarik. Berdasarkan tabel nilai signifikan dari prites dan postes yaitu 0,25 sehingga dapat diartikan kesimpulan H0 di tolak karena tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media permainan ludo edukasi dan yang tidak. Oleh sebab itu H1 diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media permainan ludo edukasi

Kata kunci: Permainan, Ludo, Edukasi.



Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan di sekolah umum maupun di sekolah Islam, karena untuk mengajarkan kepada generasi umat Islam maka diperlukan proses pendidikan. Fungsi dari proses pendidikan adalah untuk memfasilitasi perubahan yang diinginkan dalam perilaku maka Pendidikan Islam adalah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk pribadi muslim seutuhnya, mengembangkan seluruh potensi manusia, baik yang berbentuk jasmaniah maupun rohaniah, menumbuhkan hubungan yang harmonis setiap pribadi dengan Allah dan alam semesta. Pendidikan Agama Islam wajib diajarkan kepada peserta didik yang beragama Islam mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi. Secara keseluruhan materi mata pelajaran Pendidikan agama Islam terdiri dari lima cakupan, yaitu: al Qur'an dan Hadits, keimanan, Akhlak, Fiqih/ibadah dan Sejarah Perkembangan Islam. Lima cakupan tersebut setidaknya menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan Agama Islam diharapkan dapat mewujudkan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya dan lingkungannya.

Pendidikan Agama Islam mengajarkan tentang nilai-nilai sosial, ibadah, moral dan ketauhidan. Peserta didik diharuskan mampu memiliki tiga aspek, yaitu (1), aspek *knowledge* (pengetahuan). (2), aspek *Afektif* (sikap). (3), aspek *skill* (ketrampilan). Dalam istilah ilmu pendidikan ketiga aspek tersebut disebut dengan ranah *kognitif*, *afektif* dan *psikomotor*. Peserta didik dikatakan berhasil menempuh pendidikan agama apabila ketiga aspek tersebut ada pada dirinya. Ketiga aspek tersebut adalah merupakan bagian dari kompetensi peserta didik yang harus dikembangkan.

Dalam menunjang tujuan dan sasaran dalam pendidikan formal ditentukan oleh keberhasilan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, yakni suatu kegiatan yang bernilai *edukatif*. *Edukatif* mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik. Interaksi yang bernilai *edukatif* dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pembelajaran. Komunikasi interaksi *edukatif* juga membutuhkan media-media yang menunjang proses pembelajaran.

Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah (وسائل) perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹ Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.² Sedangkan pengertian lain media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.³ Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar berfungsi menumbuhkan keinginan dan minat yang baru untuk siswa, menumbuhkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁴ Kegiatan pembelajaran di SMPN 2 perak jarang menggunakan media karena sulitnya memilih metode yang cocok untuk siswa yang

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3

² Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

³ Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta.2006), hlm 136.

⁴ Indra Yanuttama Ahmad Zaid Rahman, Taufik Nur Hidayat, *Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*, Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia, 4 (2017), hlm 43.



aktif dan tidak bisa diam. Dengan penggunaan media ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.⁵ Banyak jenis media yang muncul sebagai wahana kreativitas guru untuk memberi pelayanan pendidikan untuk peserta didik guna menjadikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Salah satu yang dapat diandalkan adalah game atau permainan. Game atau permainan dikenal sebagai aktivitas baik fisik maupun *kognitif* yang sifatnya tidak membosankan.⁶ Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Dengan bermain, peserta didik menjadi terangsang untuk mengeksplorasi daya imajinasi. Imajinasi adalah kemampuan individu menggabungkan elemen dari pengalaman dalam situasi tertentu yang menghasilkan perilaku yang baru.⁷

Salah satu media permainan yang dapat diaplikasikan dalam belajar sambil bermain adalah permainan ludo. Ludo merupakan permainan papan berpetak yang telah dimodifikasi.⁸ Peserta didik bisa menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk bermain permainan ludo baik yang tradisional maupun yang modern. Permainan ludo ini telah dimodifikasi pada komponen-komponen permainan ludo sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan permainan ludo dalam pembelajaran diharapkan dapat memunculkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik. Permainan ludo ini dipilih karena dalam permainan ini seluruh peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, karena setiap peserta didik akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk memainkan permainan ludo.⁹

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada peserta didik kelas VIII SMPN 2 Perak Jombang, ditemukan beberapa masalah yakni kurangnya minat belajar dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan atau jenuh, masih ada nilai hasil belajar yang berada dibawah KKM, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, selain itu belum pernah menggunakan media permainan ludo sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan tersebut.¹⁰ Karena dapat membantu pemahaman peserta didik antara konsep yang abstrak dengan keadaan yang sebenarnya.

Hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMPN 2 Perak Jombang yaitu Pada tanggal 3 februari 2020 dengan metode demonstrasi dengan populasi Sempel 30 peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Pendidikan Agama Islam, hal tersebut di buktikan dengan nilai hasil belajar yang berada dibawah KKM. Hasil wawancara selanjutnya dengan wali kelas VIII SMPN 2 Perak Jombang menyatakan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi Pendidikan Agama Islam menggunakan media pembelajaran.¹¹ hal tersebut di buktikan kurangnya minat belajar dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam sehingga menyebabkan peserta didik merasa bosan atau jenuh.

⁵ Sohibun and Filza Yulina Ade, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, 2 (2017).

⁶ Mutmainnah Latief, *Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa*, Penelitian Pendidikan INSANI, 20 (2017), hlm 101-107.

⁷ Faisal Rachmat, *Kontribusi Permainan Konstruktivis (Mediabalok) dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif, Pendidikan Usia Dini*, 11(2017), hlm 240.

⁸ Syamsul Bardi Adelia Rahmawati, A. Wahab Abdi, *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh*, Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah, 1 (2016), hlm 2.

⁹ Moh. Djazari Susan Mardiana, *Teams Games Tournament Dengan Permainan Ludo Akutansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akutansi*, Pendidikan Akutansi Indonesia, 13 (2015).

¹⁰ Hasil angket siswa saat observasi penelitian di SMPN 2 Perak Jombang tanggal 3 februari 2020.

¹¹ Hasil wawancara saat observasi penelitian di SMPN 2 Perak Jombang tanggal 3 februari 2020.



Dari hasil wawancara di sekolah tersebut dapat dilihat bahwa permasalahan yang ada disekolah yaitu peserta didik kesulitan dalam memahami materi pendidikan agama islam karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, oleh karena itu peneliti mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan Ludo Edukasi Sebagai Media Alternatif Pembelajaran PAI Kelas VIII di SMPN 2 Perak Jombang”.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Perak Jombang. Hasil pada pengembangan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa permainan ludo edukasi sebagai media alternatif pembelajaran PAI, serta mengetahui respon peserta didik kelas VIII yang telah mendapatkan materi Pendidikan Agama Islam serta terkait kemenarikan terhadap produk yang dihasilkan.¹² Dalam penelitian ini digunakan model penelitian 4D model penelitian ini merujuk pada model S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Sammmel.¹³ Model 4D terdiri dari empat tahapan yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Dalam penelitian ini dihasilkan produk media dan pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran berupa permainan ludo edukasi Sebagai Media alternatif Pembelajaran PAI.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Perak Jombang. Sekolah ini terletak di Cangkringan, Kec.Perak, Kabupaten Jombang, Jawa Timur 61461. Subjek uji coba adalah peserta didik pada kelas VIII SMPN 2 Perak Jombang, dengan jumlah 30 peserta didik.¹⁴ Teknik pengumpulan data adalah teknik atau cara yang dapat digunakan oleh untuk mengumpulkan data. Data yang digunakan adalah mengenai masalah-masalah yang terdapat dalam subjek penelitian. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket (kuesioner), pretes dan postes, dan dokumentasi.

wawancara dengan guru SMPN 2 Perak Jombang

<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah sudah menerapkan kurikulum 2013? 2. Berapa KKM pada mata pelajaran PAI? 3. Apakah nilai siswa pada materi PAI rendah? 4. Apakah ibu mengalami kesulitan saat mempelajari materi PAI agar siswa tertarik dan paham? 5. Apakah ibuk setuju bila adanya pengembangan permainan ludo edukasi sebagai media alternatif untuk kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran PAI? 	<p><u>Informasi 1</u> Nama Lengkap : Fajrul Kholidah, S.Pd Jenis Kelamin : Perempuan Pendidikan :S1 Jabatan : Guru SMPN 2 PERAK Alamat :</p>
--	---

¹² Hasil angket siswa saat observasi penelitian di SMPN 2 Perak Jombang tanggal 11 oktober 2020

¹³ Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model Pengembangan dan Pembelajaran. <https://ayahalby.files.wordpress.com/2012/10/konsep-pengembangan-danpembelajaran-modul.pdf>. Diakses pada 28 April 2016

¹⁴ Hasil wawancara saat observasi penelitian di SMPN 2 Perak Jombang tanggal 3 februari 2020.



<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah ibu mengalami kesulitan saat mempelajari materi PAI agar siswa tertarik dan paham? 2. Apakah ibuk pernah bertanya kepada peserta didik, mengapa banyak nilai yang masih di bawah KKM? 3. Apakah dalam proses pembelajaran pernah menggunakan media pembelajaran ?jika iya media apa yang di gunakan? 4. Di bagi menjadi berapa peserta didik kela 8? 5. Di bagi menjadi berapa kelas jumlah peserta didik ? 	<p><u>Informasi 2</u> Nama Lengkap : Indah, S.Pd Jenis Kelamin : Perempuan Pendidikan :S1 Jabatan : Guru SMPN 2 PERAK Alamat : Perumahan, Astapada deket Masjid</p>
---	---

Angket (kuesioner)

NO	Aspek	Pertanyaan	Pilihan jawaban	
			Ya	Tidak
1	Materi	Apakah anda senang dan tertarik dengan pelajaran PAI ?		
2		Apakah anda merasa kesulitan dalam mempelajari PAI ?		
3		Apakah dalam belajar PAI anda merasa bosan / jenuh?		
4		Apakah didalam kelas guru menyampaikan dengan menarik ?		
5		Apakah nilai siswa pada mata pelajaran PAI rendah ?		
6	Media Pembelajaran	Apakah guru anda pernah menerapkan media pembelajaran saat di kelas?		
7		Apakah guru anda pernah menggunakan bahan ajar khusus untuk diterapkan dikelas (misalnya modul,video,ppt, atau peraga)		

Analisis Deskriptif Pretest dan postes

Pretest di gunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman atau kemampuan awal yang dimiliki siswa terhadap materi pelajaran yang akan dipelajari. Sedangkan postes untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, serta untuk mengetahui tingkat daya serap siswa terhadap materi yang dipelajari.

Paired Samples Statistics



	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
sebelum diberi ludo edukasi	75.5000	30	16.10044	2.93952
sesudah diberi ludo edukasi	82.6667	30	13.62891	2.48829

Peneliti disini menggunakan uji t dengan sampel berkorelasi dengan menggunakan spss, uji t berkorelasi kelompok sampel diberikan perlakuan yang sama dan setiap subjek memiliki dua buah sekor yang bersamaan. Uji t sampel berkorelasi ini bertujuan untuk mengkaji ada suatu perubahan terjadi akibat dari perlakuan dengan membandingkan sebelum dan sesudah dikasih perlakuan. Sebagai mana kita ketahui biasa juga pada penelitian Pretest dan postes. populasi dapat diperkirakan, besarnya Std.Error Mean untuk skor keaktifan siswa sesudah diberikan perlakuan sebesar 2.48829 dan sebelum di berikan perlakuan sebesar 2.93952.

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
sebelum diberi ludo edukasi & sesudah diberi ludo edukasi	30	.387	.035

Pada kolom Correlations ada 387 ini menunjukkan besarnya koefisien Correlations dari data yang di pasang dengan sig sebesar sebesar 035 besarnya sig lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data yang di pasang memiliki korelasi yang tidak signifikan kemudian. Part sempel t tes untuk menunjukan di terima/ di tolaknya H0 pada kolom mean merupakan koefisien perbedaan rata-rata antara keaktifan siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan yaitu sebesar 7.16667 nilai tersebut merupakan selisih nilai skor rata-rata keaktifan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan $82.6667 - 75.5000 = 7.16667$, untuk mengetahui arti yang signifikan maka dilakukan uji t dari kolom t menunjukan besarnya t hitung sebesar -2.366 dengan Sig. (2-tailed) sebesar 025 untuk menyatakan apa perbedaan rata-rata tersebut signifikan melihat koefisien Sig. (2-tailed) apabila koefisien Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka dinyatakan bahwa perbedaan tersebut signifikan. Sebaliknya jika Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka dinyatakan bahwa perbedaan dari data tersebut tidak signifikan. berdasarkan hasil ini ditemukan bahwasannya 025 ini lebih kecil dari 0,05 terdapat perbedaan yang signifikan antara keaktifan siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan.



Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
sebelum diberi ludo Pair 1 edukasi - sesudah diberi ludo edukasi	- 7.16667	16.59265	3.02939	-13.36246	-.97087	-2.366	29	.025

Analisis ststistik interfal

H0 : Tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara pristes dan postes

H1 : Ditemukan perbedaan yang signifikan antara pristes dan postes

H0: Dapat diterima jika signifikan > 0,05

H0: Ditolak ketika signifikan lebih besar <0,05

Berdasarkan tabel diatas terdapat nilai signifikan dari pristes dan postes yaitu 0,25 sehingga dapat di tarik kesimpulan H0 di tolak karena tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang

Kolom mean menunjukkan skor rata-rata keaktifan siswa sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan unntuk sekor rata rata keaktifan siswa sebelum di berikan perlakuan yaitu 75.5000. Setelah diberikan perlakuan menunjuk pada 82.6667 kemudian pada Std. Deviation menunjukkan koefisien / simpang baku sebesar 16.10044 dan sebesar 13.62891 sesudah diberi perlakuan. Kolom Std. Error Mean ini menunjukkan besar y koefisien eror dari data yang digunakan untuk mengestimasi besarnya rata-rata populasi yg di perkirakan dari sampel, dari nilai Std.Error Mean tersebut maka besarnya skor rata-rata

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif dan analisis statistik interfal. Analisis deskriptif bertujuan untuk memberikan deskripsi mengenai subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari kelompok subjek yang diteliti dan tidak dimaksudkan untuk pengujian hipotesis. Analisis statistik interfal bertujuan untuk menganalisis subjek penelitian berdasarkan data dari variabel yang diperoleh dari subjek yang diteliti untuk menunjukkan hasil hipotesis peneliti. Data kuantitatif berupa komentar dan saran perbaikan produk dari ahli media dan ahli materi pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk perbaikan produk yang dikembangkan. Penilaian angket menggunakan Skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan. Pada penelitian ini, Skala Likert digunakan pada angket pengujian media Permainan Ludo Edukasi untuk uji validasi ahli media, uji validasi ahli materi, dan uji angket respon peserta didik.

Hasil pengembangan berdasarkan dari perhitungan oleh validasi ahli media dan validasi ahli materi. Validasi digunakan untuk mendapatkan Media Permaian Ludo Edukasi yang valid. Validasi dilakukan dengan mengisi instrumen angket validasi Media Permaian



Ludo Edukasi. Validator tersebut diminta memberikan masukan berupa kritik dan saran untuk dijadikan perbaikan Media Permainan Ludo Edukasi oleh peneliti sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Validator media dan materi pada penelitian ini adalah Ibu Fajarul Kholid Kholidah, S.Pd ahli materi. sebagai ahli media Bapak Ino Angga Putra, M. Pd. Berdasarkan perhitungan hasil penelitian, maka pembahasan ini akan dijelaskan secara dekskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil rata-rata persentase kevalidan penilaian ahli materi sebesar 85% dan validasi Media sebesar 89% sehingga media Ludo edukasi ini termasuk dalam kriteria “dapat digunakan revisi” atau dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah.

Tingkat kepraktisan media dapat dilakukan dengan menggunakan uji coba produk media permainan ludo edukasi dengan membagikan lembar angket respon peserta didik terhadap media. Media permainan ludo edukasi diuji cobakan pada kelas VIII SMPN 2 Perak Jombang. Hasil rata-rata persentase kepraktisan angket respon peserta didik sebesar 95% sehingga termasuk dalam kriteria “dapat digunakan/ menarik”.

Berdasarkan uraian diatas, media permainan ludo edukasi dapat digunakan sebagai media alternatif pembelajaran PAI. Penelitian ini menunjukkan bahwa : (1) cara pengembangan media permainan ludo edukasi ini yaitu menggunakan tahapan 4-D.(2) Hasil Penelitian ini adalah pengembangan permainan ludo edukasi ini layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan penilaian persentase 85% dalam kategori sangat layak dan 89,% dalam kategori sangat layak dan didapatkan hasil dari penelitian aspek kualitas isi persentase kelayakan sebesar 95% kategori sangat layak/ menarik. Berdasarkan tabel nilai signifikan dari prites dan posttes yaitu 0,25 sehingga dapat diartikan kesimpulan H0 di tolak karena tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media permainan ludo edukasi dan yang tidak. Oleh sebab itu H1 diterima karena terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan media permainan ludo edukasi

Kesimpulan

Cara mengembangkan media permainan ludo edukasi ini yaitu dengan validasi ahli (expert appraisal) pada tahap validasi ahli meminta pertimbangan secara teoritis ahli dan praktis tentang kevalidan media pembelajaran permainan ludo edukasi. Para validator diminta untuk memvalidasi media ajar yang telah dihasilkan pada tahap perancangan media pembelajaran permainan ludo edukasi. Saran dari validator digunakan sebagai pertimbangan dalam revisi media ajar hasil pengembangan yang dihasilkan. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media permainan ludo edukasi yang dikembangkan.

Media pembelajaran permainan ludo edukasi ini layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media dengan penilaian persentase 85%dalam kategori sangat layak dan 89,7% dalam kategori sangat layak dan didapatkan hasil dari penelitian aspek kualitas isi persentase kelayakan sebesar 95% dikategorikan sangat layak/ menarik

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk perbaikan di masa mendatang yaitu sebagai berikut: Berdasarkan karakteristik dan kebutuhan pada peserta didik kelas VIII, dikembangkan media yang dapat menunjang pembelajaran peserta didik yaitu media pembelajaran berupa permainan. Dengan penggunaan media permainan ludo edukasi bisa membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa.



Daftar Pustaka

- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta.2006), hlm 136.
- Faisal Rachmat, *Kontribusi Permainan Konstruktivis (Mediabalok) dengan Peningkatan Kemampuan Kognitif*, Pendidikan Usia Dini, 11(2017), hlm 240.
- Indra Yanuttama Ahmad Zaid Rahman, Taufik Nur Hidayat, *Media Pembelajaran IPA Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*, Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia, 4 (2017), hlm 43.
- Moh. Djazari Susan Mardiana, *Teams Games Tournament Dengan Permainan Ludo Akutansi Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akutansi*, Pendidikan Akutansi Indonesia, 13 (2015).
- Mutmainnah Latief, *Pengembangan Permainan Ular Jarra Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pokok Asam-Basa**, Penelitian Pendidikan INSANI, 20 (2017), hlm 101-107.
- Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). *Model Pengembangan dan Pembelajaran*. <https://ayahalby.files.wordpress.com/2012/10/konsep-pengembangan-danpembelajaran-modul.pdf>. Diakses pada 28 April 2016
- Sohibun and Filza Yulina Ade, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*, Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, 2 (2017).
- Syamsul Bardi Adelia Rahmawati, A. Wahab Abdi, *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Menggunakan Media Permainan Interaktif Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Inshafuddin Banda Aceh*, Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geograpi FKIP Unsyiah, I (2016), hlm 2.

