

PENGEMBANGAN PAPAN PERMAINAN LUDO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA KOMPETENSI DASAR MENGANALISIS PERSYARATAN PERSONIL ADMINISTRASI KELAS X OTKP DI SMK NEGERI 10 SURABAYA

Yusi Pratiwi Angguntari

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: yusiangguntari@mhs.unesa.ac.id

Jaka Nugraha

Program Studi S1 Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
email: jaka.unesa@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai media pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya, menganalisis kelayakan Papan Permainan Ludo yang telah dikembangkan, menganalisis respon siswa terhadap Papan Permainan Ludo yang sudah dikembangkan serta menganalisis peningkatan hasil belajar siswa terhadap penggunaan Papan Permainan Ludo. Metode penelitian ini adalah *Research and Development* menggunakan model pengembangan 4-D. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa kelas X OTKP 2 di SMK Negeri 10 Surabaya. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar angket respon siswa serta lembar tes hasil belajar. Lembar validasi ahli dan lembar angket respon siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala likert, sedangkan lembar tes hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran papan permainan ludo terdiri dari papan permainan ludo, kartu (*quiz card* dan *bonus card*), pion dan dadu serta buku panduan yang disesuaikan dengan kompetensi dasar Menganalisis Personil Administrasi. Penilaian validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,25% dengan interpretasi sangat kuat dan ahli media sebesar 96,7% dengan interpretasi sangat kuat. Respon siswa melalui uji coba terbatas diperoleh nilai persentase sebesar 87,6 % dengan interpretasi sangat kuat. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Papan Permainan Ludo mengalami peningkatan dilihat dari perolehan skor gain 0,5 dengan interpretasi tinggi. Dengan demikian, media papan permainan ludo pada kompetensi dasar Menganalisis Personil Administrasi layak digunakan dalam proses Pembelajaran di kelas X OTKP SMK Negeri 10 Surabaya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papan Permainan Ludo, Model Pengembangan 4D

Abstract

This Research development aims to describe the results of the Ludo Game Board development as a learning medium in basic competencies Analyzing Requirements for Class X OTKP Administrative Personnel at Vocational High School 10 Surabaya, analyzing the feasibility of the Ludo Board Games that have been developed, analyzing student responses to the Ludo Board Games that have been developed and analyze the improvement of student learning result for the use of Ludo Board Games. This research method is Research and Development using a 4-D development model. Limited trials were conducted on 20 X grade OTKP 2 students at Vocational High School 10 Surabaya. The instruments of data collection in this study used material expert validation sheets, media expert validation sheets, student response questionnaire sheets and learning result test sheets. Expert validation sheets and student response questionnaire sheets were analyzed quantitatively using a Likert scale, while the learning result test sheets were analyzed using N-Gain. The results showed that the development of the ludo board learning media consisted of a ludo board, a card (quiz card and bonus card), pion and dice as well as a guidebook tailored to the basic competencies of Analyzing Administrative Personnel. Validation assessment by material experts obtained a percentage of 91.25% with very strong interpretations and media experts at 96.7% with very strong interpretations. Student responses through limited trials obtained a percentage value of 87.6% with very strong interpretations. Student learning result before and after using the Ludo Game Board media experienced an increase seen from the gain score of 0.5 with high interpretation. Thus, ludo board media on basic competencies Analyzing Administrative Personnel is feasible to be used in the Learning process in class X OTKP of SMK Negeri 10 Surabaya.

Keywords: Learning Media, Ludo Board Game, 4D Development Model

PENDAHULUAN

Pembelajaran dikondisikan untuk menumbuhkan kreativitas secara menyeluruh, membangun keaktifan

siswa, mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan berjalan dalam suasana yang menyenangkan Munandar (dalam Suyono & Hariyanto, 2014:207) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang

Sistem Pendidikan Nasional pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga kependidikan wajib mewujudkan kondisi pendidikan yang menyenangkan, bermakna dialogis, dinamis dan kreatif. Untuk mengaplikasikan pendapat tersebut guru dapat melakukan variasi dalam proses pembelajaran, variasi dapat direalisasikan dengan cara memilih kombinasi yang tepat antara metode pembelajaran, model pembelajaran beserta media yang digunakan.

Penggunaan media bertujuan untuk menyampaikan informasi maupun pesan antara guru pada siswa selama proses pembelajaran yang berperan serta mempengaruhi keadaan belajar dan lingkungan belajar. Ibrahim (dalam Arsyad, 2017:20) mengungkapkan pentingnya pendayagunaan media pembelajaran, karena mampu membangkitkan dan mendatangkan rasa senang, mempengaruhi semangat dan membantu memantapkan pengetahuan dalam benak siswa.

Pemilihan jenis media pada dasarnya diselaraskan dengan tujuan dan kebutuhan yang akan di capai, Sudjana & Ahmad (2015:4) mengungkapkan penggunaan jenis media tidak dipandang atau dinilai melalui aspek kecanggihan dari media, melainkan yang terpenting adalah peranan dan fungsinya dalam membantu mempertinggi proses pembelajaran. Pemilihan media yang baik dan selaras dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, ketersediaan sarana prasarana, kemampuan memperoleh media tersebut, serta kemampuan guru dalam menggunakannya akan mampu meningkatkan pengalaman belajar yang akan mempengaruhi penguasaan materi peserta didik (Arsyad, 2017:20).

SMK Negeri 10 Surabaya merupakan sekolah kejuruan yang memiliki enam program keahlian, salah satu diantaranya yaitu program keahlian Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP). Salah satu mata pelajaran yang ditempuh adalah mata pelajaran Administrasi umum. Mata pelajaran ini diajarkan di kelas X dengan beberapa kompetensi dasar yang wajib dipahami siswa, salah satu diantaranya adalah kompetensi dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi. Kompetensi dasar ini penting untuk dipelajari siswa SMK khususnya program keahlian OTKP yang disiapkan untuk dapat bekerja sesuai bidang keahliannya sebagai pekerja perorangan atau memenuhi lowongan pekerjaan yang tersedia baik di dunia usaha maupun industri menjadi tenaga kerja tingkat menengah salah satunya yaitu menjadi personil administrasi.

Kurikulum yang diterapkan di SMK Negeri 10 Surabaya ialah kurikulum 2013 edisi revisi 2017 memiliki ciri pendekatan pembelajaran berpusat kepada siswa (*Student Centred Learning*). Bersumber pada studi pendahuluan melalui observasi yang dilakukan, peneliti

menemukan fakta bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran administrasi umum masih mengaplikasikan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (*Teacher Centred Learning*). Kondisi ini dapat dipandang dari aktivitas yang didominasi oleh guru yaitu guru aktif memaparkan materi menggunakan metode ceramah dengan bantuan media, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi yang disampaikan oleh guru, kondisi ini tentu kontradiktif dengan kurikulum yang diterapkan di sekolah.

Salah satu tujuan pembelajaran adalah tercapainya hasil belajar yang baik. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan dalam mata pelajaran Administrasi Umum adalah 70, akan tetapi hasil belajar yang didapatkan siswa masih rendah. Hal ini dapat ditinjau dari nilai Ulangan Akhir Semester (UAS) semester gasal yang menunjukkan bahwa siswa kelas X OTKP 2 yang memperoleh nilai di bawah KKM sebesar 82,82% dari total 35 siswa.

Media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran mata pelajaran administrasi umum adalah media papan tulis dan *Microsoft Powerpoint*. Penggunaan media *Microsoft Powerpoint* dalam proses pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal lantaran *slide powerpoint* hanya berisikan teks materi tanpa ada variasi gambar, audio maupun video yang dapat memperjelas materi maupun memicu ketertarikan siswa sehingga siswa merasa bosan. Hal tersebut sejalan dengan hasil angket menggunakan bantuan *google forms* yang disebarkan pada siswa kelas X OTKP 2 yaitu 65,7% responden menyatakan tampilan dari *slide powerpoint* yang ada tidak menarik dan menyenangkan. Hambatan lain yang ditemukan yaitu tidak tersedianya fasilitas pendukung LCD proyektor di setiap ruang kelas, kegiatan pembelajaran yang sering kali berpindah ruangan mengakibatkan guru tidak dapat memanfaatkan media *Microsoft Powerpoint* pada ruangan yang tidak dilengkapi fasilitas LCD Proyektor. Selain itu, guru belum memiliki media pembelajaran lain yang sifatnya lebih variatif untuk menciptakan iklim belajar yang aktif dan menyenangkan. Beberapa kelemahan yang ditemukan pada media tersebut dapat disempurnakan dengan penggunaan media pembelajaran pendukung berupa permainan.

Mengajak siswa bermain sambil belajar dapat mewujudkan situasi belajar yang menyenangkan dan menjadikan proses pembelajaran lebih hidup (Purwanto, 2010:88). Permainan memungkinkan keterlibatan aktif dari siswa dalam belajar, setiap siswa mampu menjadi sumber belajar untuk sesamanya. Permainan yang disusun dan dikembangkan dengan tepat dapat memotivasi siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya (Sadiman dkk., 2014:78). Terdapat

banyak jenis permainan yang dapat dirancang menjadi sebuah media pembelajaran salah satunya adalah papan permainan ludo.

Papan permainan ludo merupakan permainan balapan yang dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain. Permainan ini terdiri dari empat bagian warna, setiap pemain diwakili oleh salah satu warna. Permainan dilakukan dengan berlomba-lomba menjalankan pion mengelilingi papan dari mulai *start* sampai *finish* atau rumah (Alvi & Ahmed, 2011). Papan permainan ludo yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dimodifikasi dari sisi aturan main dan desain papan permainan ludo. Permainan ini mudah dan menyenangkan dijalankan, siswa dapat memahami dan mengingat kembali penjelasan yang telah disampaikan oleh guru, serta menguji pemahaman siswa lebih dalam melalui latihan soal yang terdapat pada permainan dengan menyenangkan. Selain itu, interaksi antar peserta didik sepanjang proses pembelajaran lebih banyak dan peserta didik dapat menjadi sumber belajar sesamanya.

Jannah & Wiyatmo (2018) dalam penelitiannya menjelaskan media pembelajaran permainan ludo yang dikembangkan dapat meningkatkan penguasaan atau pemahaman materi fisika dan dapat meningkatkan minat belajar fisika. Penelitian serupa yang dilaksanakan oleh Sari & Munoto (2018) perangkat pembelajaran berbasis permainan ludo yang dikembangkan dapat menambah peningkatan hasil belajar siswa dari ranah kognitif dan psikomotorik. Lebih lanjut, penelitian yang dilaksanakan oleh Bayir (2014) menunjukkan paket permainan yang dikembangkan berupa papan permainan bingo, permainan kartu dan papan permainan ludo dapat membantu siswa memperkuat konsep kimia tentang unsur, senyawa dan tabel periodik dengan cara yang menghibur.

Bersumber pada permasalahan dan penelitian terdahulu yang relevan, peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya.papan permainan ludo sebagai media

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: 1) mendeskripsikan hasil pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada kompetensi dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya; 2) menganalisis kelayakan Papan Permainan Ludo yang telah dikembangkan; 3) menganalisis respon siswa terhadap Papan Permainan Ludo yang sudah dikembangkan; 4) menganalisis peningkatan hasil belajar siswa terhadap penggunaan Papan Permainan Ludo.

Belajar adalah suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian (Suyono & Hariyanto, 2014:9). Menurut teori behavioristik yang dikemukakan oleh Thorndike, belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya stimulus dan respon. Stimulus yang dimaksud adalah segala sesuatu yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan dan hal lainnya, sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar (Budinisih, 2005).

Pembelajaran adalah usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus (Hamdani, 2011). Pendapat lain dikemukakan oleh Aqib (2016:66) yaitu pembelajaran merupakan upaya sistematis yang dilakukan oleh guru untuk mewujudkan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Media Pembelajaran merupakan segala hal yang dapat difungsikan untuk membagikan pesan dan menumbuhkan rangsangan berlangsungnya proses belajar pada pembelajar (Aqib, 2016:50). Newby dalam Prawiradilaga (2009:135) mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang dapat mengantarkan makna pembelajaran atau memuat isi untuk membuat belajar seseorang.

Penggunaan media pembelajaran memiliki perbedaan penggunaan, fungsi dan tujuan, usaha pengelompokan media dapat membantu menentukan pilihan atas media yang akan diterapkan dalam pembelajaran. Bretz dalam Musfiquon (2012:70-102) mengelompokkan media menjadi tiga kelompok ditinjau dari tampilannya yaitu Media Visual yang berhubungan melalui indera penglihatan seperti diagram, gambar, dan poster. Media Audio yaitu media yang pemakaiannya menekan pada segi pendengaran seperti alat perekam pita magnetik, radio, laboratorium bahasa. Selanjutnya adalah media kinestetik yaitu media yang pemakaian dan pemungsiannya membutuhkan sentuhan (*touching*) antar siswa dan guru terdiri dari perkemahan, karya wisata, permainan dan simulasi. Permainan adalah kontes yang dilakukan oleh para pemain satu sama lain menurut aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan. Komponen utama yang harus dimiliki setiap permainan menurut Sadiman, dkk (2014:75-76) adalah Adanya pemain, aturan main dan tujuan yang hendak dicapai.

Alvi & Ahmed (2011) menyatakan bahwa "*Ludo is a simple game in which players move counters round a board according to throws of a dice (oxford dictionaries)* yang diartikan bahwa papan permainan ludo adalah permainan balapan yang dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain. Permainan ini terdiri dari empat bagian warna,

setiap pemain diwakili oleh salah satu warna. Permainan dilakukan dengan berlomba-lomba menjalankan pion mengelilingi papan dari mulai *start* sampai *finish* atau rumah. Dalam penelitian ini papan permainan ludo yang digunakan adalah papan permainan ludo yang dimodifikasi dan disesuaikan kebutuhan pembelajaran. Modifikasi yang dilakukan pada aturan main dan desain papan permainan ludo.

Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Jihad & Haris, 2013:14). Menurut Dimiyati & Mudjiono (2006:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, di mana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2014:494) “Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian pengembangan ini merujuk pada model 4D yang diusulkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang terdiri dari 4 tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* atau diadaptasi menjadi Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran (Al-Tabany, 2017:232-235). Penelitian pengembangan media ini dibatasi hanya sampai tahap *develop*, tahap selanjutnya yaitu tahap *dissaminate* tidak dilakukan dikarenakan media pembelajaran papan permainan ludo belum diterapkan pada uji coba lapangan pada seluruh kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya yaitu kegiatan pembelajaran dikelas dengan jumlah peserta didik dan jam pelajaran yang sebenarnya.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 10 Surabaya yang beralamatkan di Jl. Keputih Tegal, Surabaya. Waktu penelitian dimulai bulan November 2018 sampai dengan Mei 2019. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X OTKP 2 di SMK Negeri 10 Surabaya yang berjumlah 20 siswa. Papan permainan ludo yang dikembangkan diuji cobakan terbatas pada kelompok kecil. Desain uji coba pada media papan permainan menggunakan *Pre-Experimental Designs* (*nondesigns*) dengan bentuk *One-*

Group Pretest-Posttest Design. Menurut Sugiyono, (2014:108) “*One-Group Pretest-Posttest Design* merupakan model penelitian satu kelompok diberikan *pretest* sebelum adanya *treatment* atau perlakuan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media papan permainan ludo”. Desain ini dapat diilustrasikan sebagai berikut:

$$O_1 \times O_2$$

Keterangan:

O_1 = nilai *pretest*

O_2 = nilai *posttest*

$\times$ = perlakuan

Jenis data dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang didapatkan berdasarkan hasil telaah atau masukan dari ahli atau validator dan data kuantitatif didapatkan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media, hasil angket respon siswa serta nilai *pretest* dan *posstest*.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar angket respon siswa serta lembar tes hasil belajar. Instrumen tersebut kemudian dianalisis secara kuantitatif.

Skala Penilaian yang digunakan dalam lembar validasi ahli materi dan validasi ahli media serta lembar angket respon siswa menggunakan skala likert yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Nilai/Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk Sekali	1

Sumber: Riduwan (2016:13)

Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh dari hasil validasi materi dan validasi media menggunakan perhitungan rumus:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor hasil validasi}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:14)

Hasil persentase kelayakan yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor kelayakan yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Penilaian Validasi

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah

41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

Sumber: Riduwan (2016:15)

Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran dikategorikan layak apabila memperoleh hasil persentase $\geq 61\%$ dengan kriteria interpretasi kuat dan sangat kuat

Data yang diperoleh dari hasil angket respon siswa melalui skala likert dianalisis menggunakan perhitungan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{F}{N \times I \times R} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:15)

Keterangan:

- K : Persentase kriteria kelayakan
 F : Jumlah keseluruhan jawaban responden
 N : Skor tertinggi dalam angket
 I : Jumlah pertanyaan dalam angket
 R : Jumlah responden

Hasil persentase respon siswa yang diperoleh selanjutnya diinterpretasikan menggunakan kriteria interpretasi skor yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Penilaian Respon Siswa

Penilaian	Kriteria
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

Sumber: Riduwan (2016:15)

Berdasarkan hasil respon, media pembelajaran dikategorikan layak nyatakan baik apabila memperoleh hasil persentase $\geq 61\%$ dengan kriteria interpretasi kuat dan sangat kuat.

Selanjutnya teknis analisis data yang digunakan untuk menganalisis peningkatan hasil belajar melalui lembar tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*) adalah analisis N-Gain yang ditunjukkan dalam rumus berikut ini:

$$g = \frac{(S_f) - (S_i)}{(S_{maks}) - (S_i)}$$

Sumber: Hake dalam (Jannah & Wiyatmo, 2018)

Keterangan:

$\langle g \rangle$: skor gain ternormalisasi

S_f : skor final (*posttest*)

S_i : skor intial (*pretest*)

S_{maks} : skor maksimum

Hasil N-Gain tersebut diinterpretasikan sesuai kriteria yang ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Nilai Gain (g)	Kategori
$0,70 < g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 < g \leq 0,30$	Rendah

Sumber: Hake dalam (Jannah & Wiyatmo, 2018)

Ketuntasan belajar siswa tercapai jika siswa memperoleh nilai ≥ 70 . Ketuntasan hasil belajar siswa dan presentase ketuntasan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Sumber: Riduwan (2016:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya

Hasil dari pengembangan papan permainan ludo adalah permainan balapan yang dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain. Satu paket papan permainan ludo ini terdiri dari papan permainan ludo, kartu (*quiz card* dan *bonus card*, pion berjumlah delapan terdiri dari empat warna, dadu serta buku panduan. Penelitian pengembangan media ini mengacu pada model 4D namun Penelitian pengembangan media ini dibatas hanya sampai tahap *develop*, tahap selanjutnya yaitu tahap *dissaminate* tidak dilakukan dikarenakan media pembelajaran papan permainan ludo belum diterapkan pada uji coba lapangan pada seluruh kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya yaitu kegiatan pembelajaran dikelas dengan jumlah peserta didik dan jam pelajaran yang sebenarnya.

Tahap yang pertama dilakukan adalah Pendefinisian (*Define*) menunjukkan bahwa kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya dalam pembelajarannya membutuhkan media pembelajaran pendukung untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Sebelumnya mata pelajaran Administrasi Umum menggunakan media papan tulis dan *Microsoft Powerpoint* yang memiliki beberapa kelemahan, serta tidak tersedianya fasilitas pendukung LCD Proyektor di setiap ruang kelas, mengakibatkan guru tidak dapat memanfaatkan media *Microsoft Powerpoint*. Pembelajaran berlangsung dengan menggunakan metode ceramah dengan bantuan media tersebut membuat siswa

merasa bosan dan pemahaman serta penguasaan materi siswa kurang.

Karakteristik pengetahuan, kemampuan dan pemahaman yang dimiliki setiap siswa kelas X OTKP SMK Negeri 10 Surabaya berbeda-beda. Siswa berumur rata-rata 16-17 tahun, cenderung menyukai hal yang menarik dan menyenangkan khususnya dalam Pembelajaran yaitu permainan. Purwanto (2010:88) mengemukakan bermain sambil belajar dapat menciptakan situasi belajar yang menyenangkan dan menjadikan proses pembelajaran lebih hidup. Penggunaan media pembelajaran berupa permainan menjadi salah satu jawaban atas permasalahan yang telah dipaparkan. Pada analisis tugas sesuaikan dengan kompetensi dasar disajikan dalam media pembelajaran papan permainan ludo berupa pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan baik.

Tahap kedua yaitu tahap perancangan (*design*), peneliti membuat desain papan permainan dan kartu menggunakan CorelDraw 2019. Papan permainan ludo terbuat dari papan kayu dilapisi dengan stiker *vinyl* berukuran 80 x 80 cm, kartu (*Quiz card* dan *Bonus card*) berukuran 10,5 cm x 7 cm, delapan pion dan satu dadu serta buku panduan berukuran kertas A5 berisi deskripsi permainan, petunjuk penggunaan, materi persyaratan personil administrasi, dan profil pengembang. Materi dan pertanyaan disusun dari buku pegangan siswa dan beberapa sumber referensi lain yang relevan. Penyusunan soal disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, soal yang disusun digunakan dalam lembar tes hasil belajar dan dimuat dalam media papan permainan ludo. Soal yang dirancang berupa soal pilihan ganda dan soal benar salah digunakan untuk materi 3.3 menganalisis persyaratan personil administrasi yang telah dianalisis, dengan hasil terdapat 17 butir soal yang tidak valid dari 60 soal sehingga soal tersebut dibuang atau tidak digunakan. Soal uraian yang digunakan untuk kompetensi dasar 4.3 yaitu menyusun persyaratan personil administrasi.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*), media pembelajaran berupa papan permainan ludo yang telah dikembangkan dilakukan validasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh ahli media dari dosen teknologi pendidikan dan ahli materi yang terdiri dari dosen pendidikan administrasi perkantoran serta guru mata pelajaran administrasi umum. Melalui kegiatan validasi, validator memberikan penilaian apakah media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan atau tidak, selanjutnya validator menyampaikan komentar dan saran terhadap media. Perbaikan dilakukan oleh peneliti sesuai dengan komentar dan saran yang telah diperoleh, dilanjutkan dengan peneliti menemui validator untuk menunjukkan

media pembelajaran telah diperbaiki. Papan permainan ludo yang sudah melewati tahap validasi dan perbaikan selanjutnya diuji cobakan terbatas dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran X 45 menit kepada 20 siswa kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya yang dipilih secara acak dari jumlah 35 siswa.

Kelayakan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya

Kelayakan papan permainan ludo yang dikembangkan peneliti di peroleh melalui hasil perhitungan persentase penilaian validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket tertutup. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Administrasi Perkantoran UNESA guru mata pelajaran Administrasi Umum SMK Negeri 10 Surabaya. Sedangkan validasi media dilakukan oleh dosen Jurusan Teknologi Pendidikan UNESA. Komponen kelayakan media pembelajaran berpedoman pada beberapa komponen yang dikemukakan oleh Walker & Hess (dalam Arsyad, 2017:219-220) yaitu komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknik. Berikut adalah hasil persentase kelayakan oleh validator:

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Kelayakan oleh Validator

No	Komponen	Persentase	Kriteria
1.	Kelayakan Materi	90,6 %	Sangat Kuat
2.	Kelayakan Media	96,7 %	Sangat Kuat
	Rata-rata	93,65 %	Sangat Kuat

Sumber: data di olah peneliti (2019)

Hasil penilaian ahli materi terhadap komponen kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksional diatas diperoleh nilai sebesar 90,6% dengan interpretasi “sangat kuat”, sehingga materi yang terdapat dalam media pembelajaran papan permainan ludo dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil serupa juga didapatkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan & Karyono (2017) yaitu media permainan yang dikembangkan mendapatkan hasil penilaian layak pada aspek materi sebesar 92%.

Hasil penilaian ahli media terhadap komponen kualitas instruksional dan kualitas teknik diatas diperoleh nilai sebesar 96,7% dengan interpretasi “sangat kuat”, sehingga media pembelajaran papan permainan ludo yang telah dikembangkan dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil ini juga didapatkan dari penelitian yang dilakukan oleh Najib & Yuniarti (2018) dengan mengembangkan media pembelajaran board game berbasis augmented reality menunjukkan

hasil 81,7% berada dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Respon Siswa terhadap Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya

Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas X OTKP 2 SMK Negeri 10 Surabaya sebanyak 20 siswa dari jumlah 35 siswa yang dipilih secara acak. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 8 mei 2019 dibantu oleh guru mata pelajaran Administrasi Umum. Berikut adalah hasil persentase respon siswa:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa

No	Komponen	Persentase	Kriteria
1.	Kualitas Isi dan Tujuan	86,5 %	Sangat Kuat
2.	Kualitas Instruksional	90,25 %	Sangat Kuat
3.	Kualitas Teknik Rata-rata	86% 87,6 %	Sangat Kuat Sangat Kuat

Sumber: data diolah peneliti (2019)

Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran diperoleh dari penilaian lembar angket respon siswa dengan nilai persentase sebesar 87,6 % dengan interpretasi “sangat kuat”, sehingga media pembelajaran papan permainan ludo dikatakan baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Peningkatan Hasil Belajar Sebelum dan Sesudah Menggunakan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya

Kegiatan uji coba dilakukan pada 20 siswa kelas X OTKP 2 diawali dengan pretest, dilanjutkan dengan pembelajaran menggunakan media papan permainan ludo serta dilakukan posttest di akhir pembelajaran. Ketuntasan hasil belajar siswa tercapai jika siswa memperoleh nilai ≥ 70 .

Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran papan permainan ludo atau nilai *pretest* diperoleh rata-rata nilai sebesar 56,25 dengan ketuntasan belajar sebesar 15% atau sebanyak 3 siswa. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran papan permainan ludo atau nilai *posttest* diperoleh rata-rata nilai sebesar 79 dengan ketuntasan belajar sebesar 90% atau sebanyak 18 siswa. Peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain memperoleh nilai sebesar 0,5 dengan interpretasi “Tinggi” sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Hake (dalam Jannah & Wiyatmo, 2018). Dengan demikian media

pembelajaran papan permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik simpulan penelitian pengembangan sebagai berikut: 1) hasil pengembangan media pembelajaran papan permainan ludo terdiri dari papan permainan ludo, kartu (*quiz card* dan *bonus card*), pion dan dadu serta buku panduan disesuaikan dengan kompetensi dasar; 2) kelayakan media pembelajaran papan permainan ludo didasarkan pada penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi diperoleh presentase sebesar 90,6% dengan interpretasi “sangat kuat”. Selanjutnya hasil penilaian ahli media diperoleh nilai sebesar 96,7% dengan interpretasi “sangat kuat” sehingga papan permainan ludo sebagai media pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi yang telah dikembangkan dikategorikan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya; 3) hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran papan permainan ludo dilakukan melalui uji coba terbatas pada 20 siswa kelas X OTKP 2 SMK Negeri 10 Surabaya dengan perolehan nilai persentase sebesar 87,6 % dengan interpretasi “sangat kuat”, sehingga papan permainan ludo sebagai media pembelajaran pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi yang telah dikembangkan mendapat respon positif dari siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran pendukung kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya; 4) media pembelajaran papan permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar dengan standar gain sebesar 0,5 dengan kriteria interpretasi tinggi.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan berikut ini saran yang disampaikan peneliti untuk peneliti selanjutnya adalah: 1) media papan permainan ludo terbatas hanya pada satu kompetensi dasar, ke depannya diharapkan dapat menambah kompetensi dasar atau dapat digunakan untuk materi lain; 2) penilaian pada penelitian pengembangan ini diperoleh dari kelayakan dengan menggunakan lembar validasi, respon siswa dan hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif, oleh karena itu peneliti selanjutnya disarankan dapat menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran pada ranah psikomotorik; 3) penelitian pengembangan menggunakan model 4D ini hanya dilakukan sampai dengan tahap *develop* dan dilakukan uji

coba terbatas pada kelompok kecil, oleh karena itu peneliti selanjutnya disarankan dapat melakukan uji coba lapangan dan dapat melakukan sampai dengan tahap disseminate.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progreasif, dan Kontekstual : Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*. Jakarta: Kencana.
- Alvi, Faisal, & Ahmed, Moataz. (2011). Complexity analysis and playing strategies for Ludo and its variant race games. *2011 IEEE Conference on Computational Intelligence and Games, CIG 2011*, 134–141. <https://doi.org/10.1109/CIG.2011.6031999>
- Aqib, Zainal. (2016). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Bayir, Eylem. (2014). Developing and playing chemistry games to learn about elements, compounds, and the periodic table: Elemental Periodica, Compoundica, and Groupica. *Journal of Chemical Education*, 91(4), 531–535. <https://doi.org/10.1021/ed4002249>
- Budiningsih, C. Asri. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *strategi Belajar Mengajar*. (P. Setia, Ed.). Bandung.
- Jannah, Mufida Miftahul., & Wiyatmo, Yusman. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 240–249.
- Jihad, Asep., & Haris, Abdul. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kurniawan, Faidillah., & Karyono, Tri Hadi. (2017). Development Of Media-Based Training 3gs (Triple Game Set); Monopoly, Snakes Ladders And Fencing Puzzle For Character Education Efforts In Beginner Athletes. *The 1st Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education, and Sports Science 2017*, (3), 489–497.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Najib, Amanu., & Yuniarti, Nurhening. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran the Development of Learning Media on Augmented Reality Board. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 8 No. 1(3), 9–19.
- Prawiradilaga, Dewi Salma (2009). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Prenada dan Media Group.
- Purwanto, Ngalm. (2010). *Piskologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Riduwan. (2016). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arif. S Raharjo., Haryono, Anung., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, Siska Retno., & Munoto. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perekayasa Sistem Antena Kelas XI SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 07 nomor 0.
- Sudjana, Nana., & Ahmad, Rivai. (2015). *media pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Suyono, & Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 Ayat 2