

# Pengaruh Media Ludo Edukatif terhadap *Group Decision Making Skills* Siswa pada Materi Perubahan Sosial di SMP Negeri 5

Sidoarjo

Zuhrotul Islami <sup>1)</sup>, Riyadi <sup>2)</sup>, Ali Imron <sup>3)</sup>, Dhimas Bagus Virgiawan <sup>4)</sup>

1), 2), 3), 4) Program Studi S1 Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya

## Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya *group decision making skills* siswa yang disebabkan oleh penggunaan model, metode, dan media pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media Ludo Edukatif terhadap *group decision making skills* siswa pada materi perubahan sosial di SMP Negeri 5 Sidoarjo. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *pre-experimental design* jenis *one shot case study*. Sampel penelitian diperoleh melalui teknik *simple random sampling* dan berdasarkan hasil undian terpilih kelas IX-4 yang berjumlah 33 siswa. Berdasarkan hasil analisis data, uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai R Square sebesar 0.497, yang mengindikasikan bahwa media Ludo Edukatif berpengaruh sebesar 49.7% terhadap *group decision making skills*, sedangkan 50.3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Hasil uji signifikansi regresi menunjukkan nilai  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) yang menandakan bahwa pengaruh tersebut signifikan secara statistik. Hasil uji korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara penggunaan media Ludo Edukatif terhadap *group decision making skills* dengan nilai koefisien korelasi  $r = 0.705$  dan nilai signifikansi sebesar 0.000 ( $p < 0.05$ ). Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang membuktikan bahwa media Ludo Edukatif terbukti berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan *group decision making skills* siswa pada materi perubahan sosial di SMP Negeri 5 Sidoarjo.

**Kata Kunci:** Media Ludo Edukatif, *Group Decision Making Skills*, *Team Games Tournament*.

## Abstract

This research is motivated by the low *group decision making skills* of students caused by the use of learning models, methods, and media that are not in accordance with the characteristics of students. This study aims to analyze the influence of the use of Educational Ludo media on students' *group decision making skills* on social change materials at SMP Negeri 5 Sidoarjo. The approach in this study is quantitative experiment with a *pre-experimental design* type of *one shot case study*. The research sample was obtained through a *simple random sampling* technique and based on the results of the selected lottery for class IX-4 which amounted to 33 students. Based on the results of data analysis, a simple linear regression test showed an R Square value of 0.497, which indicates that the Educational Ludo media had an effect of 49.7% on *group decision making skills*, while the remaining 50.3% was influenced by other factors. The results of the regression significance test showed a value of  $p = 0.000$  ( $p < 0.05$ ) which indicates that the effect was statistically significant. The results of the *Pearson Product Moment* correlation test showed a strong relationship between the use of Educational Ludo media on *group decision making skills* with a correlation coefficient value of  $r = 0.705$  and a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ). Thus,  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted, which proves that Ludo Educative media has proven to be significantly influential in improving students' *group decision making skills* on social change materials at SMP Negeri 5 Sidoarjo.

**Keywords:** educational Ludo Media, *Group Decision Making Skills*, *Team Games Tournament*.

**How to Cite:** Islami, Z. Riyadi. Imron, Ali. Virgiawan, D.B. (2025). Pengaruh Media Ludo Edukatif terhadap *Group Decision Making Skills* Siswa pada Materi Perubahan Sosial di SMP Negeri 5 Sidoarjo. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol.5 (No. 3): halaman 65-81

## PENDAHULUAN

Permasalahan pendidikan nampaknya selalu menjadi tantangan yang cukup berat bagi setiap negara terutama Indonesia. Ketergantungan satu sama lain akan menciptakan situasi untuk saling berinteraksi dalam rangka bekerja sama untuk membentuk suatu masyarakat (Andriani et al., 2024). Sistem pendidikan yang lebih mengutamakan pada pengembangan keterampilan sosial dan kreativitas akan membuat peserta didik untuk terbiasa dalam membangun relasi yang baik dengan orang lain atau kerja sama dalam tim. Sehingga dalam hal ini dapat mendorong upaya pengurangan sifat individualisme pada peserta didik serta membentuk generasi unggul yang terampil dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang semakin global (Azhari et al., 2022). John Nash seorang ahli Matematika penemu teori "*Game Theory*" berpendapat bahwa jika semua pihak bersedia bekerja sama, maka hasil yang diperoleh akan jauh lebih efektif daripada mengoptimalkan kepentingan masing-masing. Di sisi lain, bapak ekonomi Adam Smith abad ke-18 berpendapat bahwa kehidupan manusia akan menjadi lebih baik jika semua orang berfokus pada kepentingannya sendiri. Sehingga teori John Nash mematahkan teori Adam Smith. Hal ini diperkuat oleh penelitian P21 (*Partnership for 21<sup>st</sup> Century*) yang mengatakan bahwa kemampuan yang harus dikembangkan dibangku sekolah adalah berpikir kritis dan bekerja sama. Pernyataan ini selaras dengan kurikulum yang diterapkan di Indonesia yaitu Kurikulum Merdeka yang menekankan bahwa pembelajaran harus berlangsung dengan keselarasan antara *hard skill* dan *soft skill*. Dengan kemampuan atau aspek bekerja sama sebagai salah satu *soft skill* yang perlu dikembangkan. Oleh sebab itu, penting bagi setiap proses belajar mengajar memungkinkan peserta didik agar dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama mereka (Umar, 2019).

Menurut Lewis Thomas dan Elaine B Johnson (2014) dalam (Lubis et al., 2021), mengartikan kerja sama adalah suatu sistem pengelompokan antara makhluk hidup yang kita kenal. Kerja sama merupakan proses berkelompok dimana setiap anggota bekerja sama dan bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Dengan adanya kerja sama dapat menghilangkan tantangan yang dikarenakan oleh pengalaman yang terbatas dan perspektif yang kurang luas. Oleh karena itu, kita dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan kita, belajar menghargai orang lain, mendengarkan orang lain dengan hati hati dan dengan pikiran yang terbuka, dan mencapai kesepakatan bersama. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Stephen dan Timothy (2008) yang menyatakan bahwa kerja sama adalah kelompok orang yang melakukan pekerjaan secara individu tetapi memperoleh hasil yang lebih baik (Lawasi & Triatmanto, 2017).

Model pembelajaran merupakan pola sistematis yang berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana mengandung strategi, teknik, metode, bahan ajar, media dan alat (Octavia, 2020). Model pembelajaran sendiri banyak dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga dalam penerapannya, guru dapat menyesuaikan kondisi kelas dengan model pembelajaran yang telah banyak dirancang. Salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif yang diartikan sebagai sebuah pembelajaran dimana peserta didik berkolaborasi secara aktif untuk mencapai tujuan bersama (Hasanah & Himami, 2021). Model ini melibatkan peserta didik secara berkelompok untuk bekerjasama, saling membantu membangun konsep, menyelesaikan permasalahan atau inkuiri (Amalia et al., 2023). Sehingga kesimpulannya model pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang terdiri dari kelompok kecil secara heterogen yang saling bekerjasama, berkontribusi menyumbang pikiran dalam memecahkan masalah dengan tanggung jawab serta saling bergantung secara positif sekaligus melatih untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bersosialisasi.

*Team Games Tournament* (TGT) dalam (Sulistio & Haryanti, 2022) dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards pada tahun 1995 yang dikenal sebagai model pembelajaran pertama dari Johns

Hopkins. Metode TGT merupakan pembelajaran dimana menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis, dan sistem poin kemajuan individu. Metode TGT memberi kesempatan pada setiap individu untuk belajar lebih santai dibersamai dengan memperkuat kerja sama, tanggung jawab, persaingan sehat, dan keaktifan belajar. Sejalan dengan pendapat (Nurhayati et al., 2022) yang menyatakan bahwa metode TGT merupakan metode yang berbentuk permainan dan memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang menggembirakan sehingga peserta didik lebih antusias dan bisa menarik minat agar lebih aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran TGT bukan hanya melatih peserta didik untuk menguasai suatu materi, tetapi juga membuat terciptanya antusiasme tinggi serta melatih bagaimana cara bekerjasama dalam kelompoknya (Firmansyah et al., 2019). Pembelajaran tipe TGT menggunakan sistem kelompok atau tim kecil untuk melakukan kegiatan diskusi dan kerja sama yang dapat meningkatkan aspek partisipasi peserta didik (Rifqi, 2022). Kesimpulannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan metode yang cara penerapannya menggunakan sistem kelompok turnamen yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik karena konsep belajar sambil bermain.

Permainan ludo adalah salah satu dari sekian banyaknya permainan tradisional asal India yang dikenal sejak abad ke-6 kepada khalayak umum dengan nama *Pachisi* (Maria et al., 2021). Kata Ludo berasal dari Bahasa Latin yaitu *ludus* yang memiliki arti permainan. Secara umum permainan ludo merupakan sebuah jenis permainan papan berpetak yang biasanya dimainkan oleh 2 hingga 4 orang. Untuk memenangkan permainan ini, yaitu dengan cara turnamen agar mencapai garis *finish* yang mengandalkan lemparan mata dadu (Rosidin, 2019). Sejalan dengan (Sanjiwani et al., 2022) yang memaparkan bahwa permainan ludo merupakan permainan khas India yang hampir sama dengan permainan ular tangga, namun terdapat perbedaan pada penamaan serta aturan main. Dalam permainan ular tangga memiliki *icon* ular yang berarti turun sedangkan *icon* tangga yang berarti naik, namun dalam permainan ludo pemain bisa terus memainkan hingga mencapai garis *finish* yang disebut dengan *home* dan dapat menentukan pemenangnya. Meskipun awalnya terpengaruh dari budaya India, permainan ludo eksistensinya kembali muncul di kawasan Inggris pada tahun 1896 dan menjadikannya hak paten.

Permainan ludo merupakan permainan yang menggunakan papan berpetak berbentuk persegi yang dibagi menjadi empat bagian dan terdiri dari empat warna. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran ludo adalah pengembangan dari permainan papan dengan petak yang dibuat sebagai sarana pendukung pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik maupun guru saat proses pembelajaran (Ulfa et al., 2022). Ludo menjadi salah satu alternatif media yang digunakan sebagai sarana tes bagi peserta didik. Peserta didik akan merasa senang jika belajar dibarengi dengan bermain. Beberapa tahun terakhir, banyak kalangan masyarakat khususnya remaja anak sekolah memainkan permainan Ludo King yang tersedia di *smartphone*. Hal ini menjadi ajang untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan konsep permainan ludo (Monica & Qurrotaini, 2019). Menurut (Jihan et al., 2019), permainan ludo dianggap menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik, sehingga membuatnya cocok jika digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran. Disamping itu, karena permainan ludo melibatkan peran aktif secara keseluruhan dalam proses pembelajaran, maka akan menarik minat peserta didik. Media papan ludo dapat melatih ketelitian peserta didik, sebagai sarana untuk menanamkan pendidikan karakter dan dapat membantu mereka memahami keberagaman setiap orang (Putri et al., 2022). Permainan ludo dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan sosial, kemampuan berekspresi, dan komunikasi. Sejalan dengan (Ernanda et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media ludo membuat peserta didik lebih antusias, lebih aktif, tidak mudah bosan, serta melatih kemampuan berpikir.

Permainan ludo dalam pembelajaran memiliki filosofi yang dijelaskan secara rinci oleh (Solori & Hastuti, 2021) yaitu sebagai berikut: (1) Peserta didik tidak mengetahui angka yang akan muncul saat melempar dadu. Hal ini merupakan realita dalam kehidupan bahwa manusia hanya memiliki kemampuan untuk berusaha, sedangkan hasil akhir merupakan sebuah misteri. (2) Saat memainkan permainan, pion memiliki potensi untuk terlempar oleh keberadaan pion lain. Hal ini juga relevan dengan kehidupan dimana selama menjalani kehidupan, ada saat ketika seseorang tersingkirkan. Namun demikian, manusia harus berusaha untuk bangkit kembali dan melanjutkan perjalanan. (3) Dalam permainan ludo maka pion pasti melewati petak-petak untuk mencapai garis *finish* yaitu *home base*. Ada kalanya petak tersebut berisi kartu pertanyaan yang harus dipecahkan. Begitu juga jika petak berhenti di petak bom yang dianalogikan sebagai sebuah ujian atau permasalahan yang muncul dalam kehidupan. Namun, hal serupa tidak berlaku jika pion berhenti di petak hadiah yang bisa dianalogikan sebagai sebuah keajaiban yang tidak terduga. Seluruh analogi tersebut berkaitan dengan kehidupan dimana setiap manusia pasti akan mengalami masa kesulitan, namun harus tetap berjalan untuk bisa bertahan. Dalam perjalanan tersebut mungkin saja manusia menemukan keajaiban yang datanginya diluar dari kendali seorang makhluk lemah.

Manfaat permainan ludo dalam pembelajaran dijelaskan oleh (Khodizah, 2019), yaitu sebagai berikut: (1) Aspek kognitif, peserta didik dapat mengemangkan kemampuan literasi, pengetahuan dan mengingat materi pembelajaran. (2) Aspek motorik, peserta didik mampu melatih koordinasi anggota tubuh secara aktif saat memainkan permainan. (3) Logika, peserta didik melatih berpikir secara cepat. (4) Emosional, peserta didik akan terikat oleh hubungan yang terjadi antar sesama anggota kelompoknya sehingga dapat meningkatkan kerja sama secara positif. (5) Kreatif dan imajinatif, peserta didik memiliki kemampuan untuk mengembangkan konsep sesuai dengan materi pembelajaran. (6) Visual, peserta didik memiliki kemampuan untuk memahami bentuk dan warna objek sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton.

Konstruktivisme menurut Piaget (1971) dalam (Sugrah, 2019) merupakan sistem pemahaman mengenai cara peserta didik dapat memperbaiki pengetahuannya dan menyesuaikan diri. Teori ini merupakan evolusi dari teori behaviorisme ke teori kognitif. Fokus dari teori behaviorisme adalah kecerdasan, tujuan, pengetahuan, dan penguatan. Namun, menurut teori konstruktivisme berasumsi bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri berdasarkan interaksi mereka dengan lingkungannya. Piaget meyakini bahwa proses belajar akan lebih efisien jika sesuai dengan ranah kognitif peserta didik. Teori konstruktivisme memandang bahwa peran guru hanya sebatas fasilitator saja sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri tanpa dibingungkan oleh perspektif guru (A. A. Insani et al., 2024). Donald (2006) dalam (Masgumelar & Mustafa, 2021) berpendapat bahwa ketika peserta didik terlibat aktif dalam suatu kegiatan, mereka belajar mengkonstruksi pengetahuan: (a) merumuskan pertanyaan secara bersama-sama, (b) menjelaskan fenomena, (c) berpikir kritis mengenai permasalahan-permasalahan yang kompleks, (d) menyelesaikan masalah. Dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivisme menitikberatkan pada proses pemahaman materi yang dilakukan peserta didik dalam menghadapi permasalahan di kehidupan nyata dengan bekal pengetahuan yang telah dipelajarinya.

Pengambilan keputusan merupakan suatu proses pendekatan yang sistematis terhadap hakikat suatu permasalahan. Tindakan untuk mengumpulkan fakta dan data, menentukan alternatif yang paling efektif dan efisien, serta mengambil langkah-langkah sesuai dengan pertimbangan merupakan tindakan yang sangat tepat (Septisia et al., 2020). Pengambilan keputusan tidak hanya berhenti pada pengumpulan fakta dan data semata, melainkan juga mencakup proses analisis yang mendalam terhadap setiap informasi yang diperoleh. Menurut Rowe dan Boulgardes (1998) dalam (Handayani & Andromeda, 2017) menyatakan dua dimensi saat seseorang mengambil keputusan, yaitu berorientasi pada nilai dan toleransi terhadap ambiguitas. Dimensi tersebut ketika dipadukan akan

menghasilkan 4 gaya pengambilan keputusan, antara lain; (a) *analytical*, diartikan sebagai individu yang memiliki gaya analitis, jiwa toleransinya lebih besar terhadap ambiguitas. Sikap ini berfokus pada keputusan yang sifatnya teknis, memiliki keinginan untuk menggali informasi lebih dalam dan mempertimbangkan berbagai alternatif lain. (b) *behavioral*, Individu dengan gaya ini memiliki kemampuan kompleksitas kognitif yang relatif rendah, namun keunggulannya adalah mereka sangat perhatian terhadap perkembangan kelompok maupun orang lain. Gaya ini dicirikan ketika mereka peduli terhadap hasil kerja rekannya, mau menerima masukan dari orang lain, dan memprioritaskan suatu pertemuan untuk membangun komunikasi dan berkeinginan untuk berkompromi. (c) *conceptual*, Individu dengan gaya konseptual diartikan ketika mereka memiliki pandangan yang cenderung luas dalam hal mempertimbangkan berbagai alternatif. Bagi mereka, penting untuk berfokus jangka panjang dan sangat baik ketika menemukan hal-hal baru atau kreatif dalam memecahkan masalah. (d) *directive*, Individu dengan gaya direktif memiliki toleransi terhadap ambiguitas yang rendah dan cenderung mencari rasionalitas. Ketika membuat keputusan, mereka hanya memerlukan informasi yang tidak terlalu banyak, untuk selanjutnya dapat menilai alternatif tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 5 Sidoarjo, peserta didik menerapkan sikap individualisme dan kurang bisa berbaur dengan teman-temannya. Disamping itu, kenyataan tersebut didukung oleh proses pembelajaran IPS hanya bersifat konvensional dimana peserta didik hanya diberikan pertanyaan-pertanyaan melalui Lembar Kerja Peserta Didik atau LKPD yang harus diselesaikan dalam kurun waktu tertentu. Selama proses pembelajaran berlangsung tidak terdapat media pembelajaran interaktif kecuali *powerpoint* yang digunakan saat presentasi. Selain itu, keaktifan peserta didik saat presentasi hanyalah sebagai presentator yang menyampaikan materi dan mengajukan pertanyaan, serta *audience* yang cukup hanya menjawab pertanyaan yang disediakan presentator pada *slide powerpoint*. Dalam pelaksanaannya tidak terdapat forum diskusi di setiap presentasi yang berlangsung sehingga tidak terdapat aksi sanggah-menyanggah jawaban. Pada kenyataannya, setiap presentator mempersiapkan sebuah pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh *audience* yang belum mendapatkan poin. Sehingga *audience* yang telah mendapatkan poin cenderung ramai karena beranggapan bahwa dirinya telah tuntas memperoleh nilai. Dari pembelajaran tersebut ditemukan kurangnya kegiatan diskusi antar sesama anggota kelompok sehingga semakin mendukung sikap individualisme mereka. Efek dari penerapan pembelajaran tersebut membuat pemahaman peserta didik mengenai materi juga tergolong minim yang dibuktikan dengan perolehan nilai saat dilakukannya ujian formatif. Perlu diketahui bahwasanya untuk mata pelajaran IPS, pihak sekolah menetapkan nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80. Sedangkan saat pelaksanaan ujian formatif, peserta didik yang telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran hanya sedikit, namun peserta didik yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran lebih banyak.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 5 Sidoarjo, dapat diketahui bahwa peserta didik belum memiliki pengalaman yang cukup dalam menyelesaikan konflik yang muncul selama bekerja secara kelompok. Peserta didik juga sering ditemui mengalami kesulitan dalam mengkomunikasikan ide secara efektif karena kurangnya keterampilan berbicara atau rasa percaya diri. Disamping itu, peserta didik sering kebingungan dalam memulai diskusi atau tidak memahami cara merumuskan masalah untuk didiskusikan. Guru juga sering menjumpai keterlibatan yang tidak merata pada kelompok-kelompok tertentu sehingga keputusan yang diambil tidak mewakili seluruh anggota. Saat bekerja secara kelompok, hanya sedikit peserta didik yang aktif ketika mengambil keputusan. Anggota lain cenderung pasif dan mengikuti arahan tanpa berpartisipasi saat proses pengambilan keputusan. Maka, hal ini menunjukkan bahwa keterampilan *group decision making* peserta didik belum merata atau belum berkembang secara optimal karena kurangnya kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif.

Berdasarkan paparan tersebut dapat ditarik benang merah yaitu terjadi *gap* ketidaksesuaian antara praktik pembelajaran yang diterapkan (metode konvensional dengan memberikan LKPD) dengan kebutuhan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan kelompok. Metode tugas kelompok berbasis presentasi memang melibatkan kerja sama, namun tidak sepenuhnya mendukung pengambilan keputusan yang kolektif karena distribusi peran yang tidak merata. Sehingga peserta didik beranggapan bahwa pembelajaran IPS membosankan karena kurang melibatkan seluruh individu di dalamnya secara aktif. Oleh sebab itu, peneliti berusaha menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan berpusat pada peserta didik agar senantiasa antusias pada saat pembelajaran IPS berlangsung dan menanamkan kerja sama sehingga sikap individualisme dapat berkurang. Dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Ludo Edukatif terhadap *Group Decision Making Skills* Siswa pada Materi Perubahan Sosial di SMP Negeri 5 Sidoarjo”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian digunakan untuk membantu penyusunan suatu penelitian agar tersusun sebagai mana mestinya. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen yakni *Pre-Experimental Design* dengan jenis desain penelitian *One Shot Case Study Design*. Desain ini digunakan karena ingin melihat efek dari penggunaan media Ludo Edukatif terhadap *group decision making skills* peserta didik tanpa adanya pengukuran awal ataupun kelompok kontrol. Selain itu, desain ini memungkinkan peneliti mengamati dampak langsung dari penggunaan media Ludo Edukatif terhadap *group decision making skills* peserta didik. Penggunaan desain ini berguna jika peneliti ingin mendapatkan gambaran awal tentang seberapa efektif media Ludo Edukatif sebelum memutuskan untuk menerapkannya secara lebih luas. Oleh karena itu, meskipun tidak membandingkan dengan kelompok kontrol, desain ini tetap memberikan gambaran awal terhadap efektivitas media Ludo Edukatif yang telah diterapkan. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IX SMP Negeri 5 Sidoarjo tahun ajaran 2024/2025 dan teknik pengambilan sampel adalah teknik *probability sampling* jenis *simple random sampling* dengan hasil undian yang terpilih adalah kelas IX-4 berjumlah 33 peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrumen angket persepsi peserta didik mengenai media Ludo Edukatif dan angket persepsi peserta didik mengenai *group decision making skills*. Instrumen selanjutnya adalah observasi mengajar yang dirancang untuk mengukur kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data berupa uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji linearitas, uji regresi linear sederhana, dan uji korelasi *pearson product moment* dengan bantuan *SPSS versi 24 for windows*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di salah satu Sekolah Menengah Pertama di Sidoarjo, yaitu SMP Negeri 5 Sidoarjo. Sekolah ini beralamat di Jl. Untung Surapati No.24, Sidoklumpuk, Sidokumpul, Kec. Sidoarjo, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur. Penelitian ini berfokus pada kelas IX-6 sebagai uji coba instrumen angket, sedangkan kelas IX-4 sebagai sampel penelitian. Sebelum instrumen diujikan kepada peserta didik perlu melakukan uji validitas ahli dan uji validitas empiris. Setelah dinyatakan layak oleh dosen ahli, peneliti melakukan uji validitas empiris dengan cara menyebarkan angket kepada peserta didik di kelas IX-6 sebagai kelas untuk melakukan uji coba. Setelah tahap tersebut selesai, peneliti melakukan olah data untuk mengetes keabsahannya.

### **a. Uji Instrumen**

**Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian**

Instrumen Angket	N	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub> N=32 Taraf Signifikansi 5%	Keterangan
Media Ludo Edukatif	32	0.525	0.349	Valid
Group Decision Making Skills	32	0.393	0.349	Valid

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Tabel 1 menunjukkan hasil uji validitas angket media Ludo Edukatif dengan jumlah 35 item pernyataan yang diberikan saat tahap uji validitas di kelas IX-6 dengan responden 32 peserta didik, selanjutnya akan diuji kevalidannya menggunakan aplikasi *SPSS versi 24 for windows*. Item angket dinyatakan valid apabila nilai Pearson Correlation atau R<sub>hitung</sub> pada pernyataan 1 hingga 35 > R<sub>tabel</sub> dengan N=32 yaitu sebesar 0.349 dengan hasil nilai rata-rata sebesar 0.525. Hasil uji validitas angket ini menunjukkan bahwa terdapat 30 dari 35 butir pernyataan yang valid. Peneliti hanya mengambil 25 dari 30 item yang dinyatakan valid untuk digunakan pada kelas eksperimen yang mewakili setiap indikator. Selanjutnya hasil uji validitas angket *group decision making skills* dengan jumlah 35 item pernyataan menunjukkan hasil rata-rata sebesar 0.393. Uji angket ini menunjukkan bahwa terdapat 26 dari 35 butir pernyataan yang valid. Peneliti hanya mengambil 25 dari 26 item yang dinyatakan valid untuk digunakan pada kelas eksperimen yang dianggap mewakili setiap indikator.

**Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian**

Instrumen Angket	N	R <sub>hitung</sub> Cronbach's Alpha	R <sub>tabel</sub> Cronbach's Alpha	Keterangan
Media Ludo Edukatif	32	0.927	0.349	Sangat Reliabel
Group Decision Making Skills	32	0.839	0.349	Sangat Reliabel

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Tabel 2 menunjukkan hasil uji reliabilitas item angket media Ludo Edukatif bahwa Cronbach's Alpha atau R<sub>hitung</sub> > R<sub>tabel</sub> yaitu 0.927 > 0.349 sehingga dapat disimpulkan bahwa 25 item pernyataan dinyatakan sangat reliabel. Hasil uji reliabilitas item angket *group decision making skills* pada tabel diatas menunjukkan bahwa Cronbach's Alpha atau R<sub>hitung</sub> > R<sub>tabel</sub> yaitu 0.839 > 0.349 sehingga dapat disimpulkan bahwa 25 item pernyataan dinyatakan sangat reliabel. Setelah pengujian instrumen penelitian dilakukan, maka untuk tahap selanjutnya adalah menganalisis data penelitian. Berikut hasil analisis data penelitian menggunakan *SPSS 24 for windows*;

b. Uji Asumsi Klasik (Prasyarat)

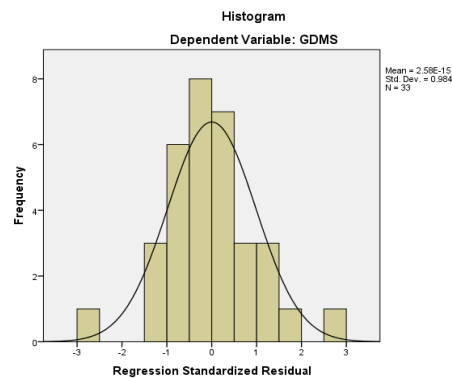
**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas**

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
Kelas	N	Nilai Signifikansi Sig. (2-tailed)	Keterangan
Eksperimen	33	0.200	Berdistribusi Normal

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

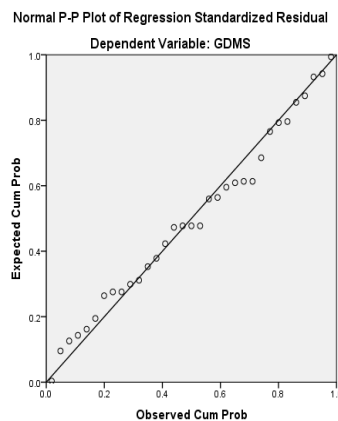
Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas residual menggunakan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan *SPSS 24 for windows* bahwa nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0.200. Karena nilai Sig. (2-tailed) > 0.05, maka residual dinyatakan berdistribusi normal.

Dengan demikian, asumsi normalitas untuk regresi linear sederhana telah terpenuhi, sehingga analisis regresi dapat dilanjutkan.



**Gambar 1 Histogram Residual Normalitas**

Berdasarkan hasil analisis menggunakan histogram residual, nilai rata-rata (mean) yang diperoleh adalah 2.58E-15 mendekati nol. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata error prediksi model regresi hampir tidak bias. Nilai standar deviasi sebesar 0.984 menunjukkan penyebaran residual yang relatif kecil dengan sebagian besar nilai residual berada disekitar rata-rata. Histogram menunjukkan distribusi residual bentuk lonceng (distribusi normal) sehingga model regresi ini memenuhi asumsi normalitas.



**Gambar 2 Grafik Normal P-Plot**

Hasil P-P Plot terlihat titik-titik mengikuti dan mendekati garis diagonalnya sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

**Tabel 4 Hasil Uji Linearitas**

Uji Linearitas	Nilai Signifikansi <i>Sig. (2 tailed)</i>	Keterangan
----------------	--	------------



Deviation from linearity	0.109	Hubungan antara variabel bersifat linear
--------------------------	-------	--

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Tabel 4 hasil uji linearitas menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) bersifat linear, dengan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) pada uji deviation from linearity sebesar 0.109. Karena nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada deviasi yang signifikan dari linearitas, yang berarti hubungan antara kedua variabel tersebut mengikuti pola linear. Dengan demikian, hubungan antara variabel bisa dianggap sesuai dengan asumsi model regresi linear.

c. Uji Hipotesis

$H_0$  : Media Ludo Edukatif tidak berpengaruh terhadap *group decision making skills* siswa pada materi perubahan sosial di SMP Negeri 5 Sidoarjo.

$H_1$  : Media Ludo Edukatif berpengaruh terhadap *group decision making skills* siswa pada materi perubahan sosial di SMP Negeri 5 Sidoarjo.

**Tabel 5 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana**

Variabel	R Square	Nilai Signifikansi Sig. (2 tailed)	Keterangan
X - Y	0.497	0.109	Berpengaruh Signifikan

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Tabel 5 hasil output regresi linear sederhana menunjukkan nilai signifikansi (sig.2-tailed) yang diperoleh adalah  $0.000 \leq 0.05$ . Ini menunjukkan bahwa hubungan antara variabel media Ludo Edukatif dan *group decision making skills* signifikan secara statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Ludo Edukatif berpengaruh kuat dan signifikan terhadap *group decision making skills*. Selanjutnya terdapat tabel nilai R Square sebesar 0.497 menunjukkan bahwa variabel media Ludo Edukatif memiliki kontribusi sebesar 49.7% terhadap peningkatan *group decision making skills*. Dengan kata lain, model regresi ini mampu menjelaskan hampir setengah dari perubahan *group decision making skills* yang disebabkan oleh penggunaan media Ludo Edukatif. Sehingga sisa 50,3% kemungkinan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dijelaskan oleh media Ludo Edukatif.

**Tabel 6 Hasil Uji Korelasi Pearson Product Moment**

Variabel	Pearson Correlation (r)	Nilai Signifikansi Sig. (2-tailed)	Keterangan
X – Y	0.705	0.000	Hubungan positif, signifikan

Sumber: Data diolah peneliti, 2024

Berdasarkan hasil uji korelasi *Pearson Product Moment*, nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0.705 yang menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara variabel media Ludo Edukatif dengan *group decision making skills*. Nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0.000 menunjukkan bahwa hubungan tersebut signifikan secara statistik karena nilai Sig. (2-tailed)  $< 0.05$ .

### **Pengaruh Media Ludo Edukatif terhadap *Group Decision Making Skills* Siswa pada Materi Perubahan Sosial di SMP Negeri 5 Sidoarjo**

Pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Ludo Edukatif, guru terlebih dahulu memberikan pertanyaan pemantik yang bertujuan untuk membangun keterlibatan awal dan mengarahkan peserta didik pada konteks materi. Pertanyaan yang diajukan antara lain, “apakah kalian menggunakan *smartphone*?” “apakah masyarakat di lingkungan tempat tinggalmu mengalami perubahan dari penggunaan alat-alat tradisional ke alat-alat modern? Sebutkan contohnya.” Pertanyaan-pertanyaan ini menjadi stimulus awal untuk mengaktifkan pengetahuan peserta didik terkait perubahan sosial yang terjadi di sekitar mereka. Setelah itu, guru memberikan penjelasan singkat mengenai penyebab perubahan sosial, salah satunya adalah perkembangan teknologi yang menjadikan *smartphone* sebagai kebutuhan primer di tengah masyarakat. Tahapan ini penting untuk menciptakan pemahaman awal yang kontekstual sebelum peserta didik melanjutkan ke aktivitas inti pembelajaran menggunakan media Ludo Edukatif. Masalah utama yang menjadi fokus dalam pembelajaran ini adalah bagaimana peserta didik dapat mengidentifikasi dan menganalisis bentuk-bentuk perubahan sosial yang terjadi di masyarakat, khususnya yang berkaitan dengan perkembangan teknologi seperti penggunaan *smartphone*. Dalam konteks ini, peserta didik diajak mendiskusikan dampak dari perubahan tersebut terhadap kehidupan sehari-hari, seperti perubahan gaya hidup, pola komunikasi, hingga interaksi sosial dalam lingkungan sekitarnya. Proses pemantik ini juga memiliki peran dalam membentuk suasana diskusi awal di kelas, dimana peserta didik mulai saling berbagi pandangan, mendengarkan pendapat satu sama lain, dan menyepakati contoh-contoh perubahan sosial yang mereka amati. Hal ini secara tidak langsung melatih keterampilan dasar pengambilan keputusan kelompok, seperti komunikasi, penyamaan persepsi, dan kerja sama itu, meskipun permainan Ludo Edukatif merupakan bagian utama dari metode, tahapan pemantik juga turut memberikan kontribusi terhadap proses penguatan keterampilan kolaboratif peserta didik.

Berdasarkan temuan penelitian, Ludo Edukatif dapat menjadi inovasi media pembelajaran yang relevan untuk diterapkan pada berbagai materi, termasuk perubahan sosial. Materi ini menuntut peserta didik untuk memahami dinamika kehidupan bermasyarakat yang memerlukan pemahaman mendalam, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kerja sama kelompok. Media Ludo Edukatif memberikan pengalaman belajar yang berbeda karena peserta didik tidak hanya menghafal materi, tetapi juga diajak untuk mempraktikkan nilai-nilai kerja sama, kepemimpinan, dan kemampuan menyelesaikan masalah dalam kelompok (Naisau et al., 2021). Oleh karena itu, penggunaan media Ludo Edukatif perlu terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Keunggulan media Ludo Edukatif yang ditemukan dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Peningkatan motivasi belajar : elemen yang terdapat dalam media Ludo Edukatif membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Dengan adanya elemen kompetitif yang menarik, peserta didik merasa lebih termotivasi untuk mengikuti setiap aktivitas pembelajaran dengan antusiasme tinggi.
- b. Pengembangan keterampilan sosial : media ini melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, mendengarkan pendapat, dan menyelesaikan konflik. Maka dari itu, dapat membentuk sikap empati dan toleransi yang kuat. Selain itu, interaksi yang intens antar anggota kelompok mendorong peningkatan komunikasi dan keterampilan sosial lainnya yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Pembelajaran yang menyenangkan : suasana belajar menjadi lebih hidup karena peserta didik menikmati proses pembelajaran. Kegiatan yang dirancang untuk pembelajaran ini membuat peserta didik merasa bebas dalam berkreasi dan berekspresi tanpa rasa takut sehingga meningkatkan keaktifan mereka dalam proses belajar. Suasana yang menyenangkan ini tidak hanya mengurangi *stress*, tetapi juga membantu meningkatkan konsentrasi dan minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

- d. Meningkatkan pemahaman materi : melalui diskusi dan kompetisi secara sehat, peserta didik lebih memahami materi perubahan sosial. Kompetisi yang dilakukan secara sehat juga menantang peserta didik untuk menganalisis dan menerapkan pengetahuan secara kritis, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih dalam. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk melihat materi dari berbagai perspektif, yang pada akhirnya membantu mereka membangun pengetahuan yang relevan dengan situasi kehidupan nyata.

Pada prosesnya peserta didik melalui berbagai tahap dari awal hingga akhir permainan. Beberapa aktivitas tersebut antara lain:

- a. Melempar dadu  
Aktivitas ini memberikan sensasi kejutan yang meningkatkan rasa antusiasme peserta didik. Peserta didik tidak hanya belajar secara teoritis tetapi juga melibatkan aspek fisik, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih aktif. Lempar dadu juga menciptakan rasa kompetisi yang sehat diantara kelompok, mendorong peserta didik untuk tetap fokus pada giliran mereka, dan memperhatikan strategi kelompok untuk memenangkan permainan. Saat hasil lemparan tidak selalu sesuai harapan, peserta didik diajak untuk berpikir kreatif dalam merumuskan solusi alternatif, sehingga mereka belajar menghadapi ketidakpastian dengan sikap positif. Kegiatan ini juga memperkuat nilai-nilai sportifitas dan kerja sama, dimana peserta didik belajar mendukung satu sama lain dan menghargai kontribusi kelompok (Mahadewi & Suniasih, 2023). Sehingga, selain meningkatkan kemampuan kognitif, permainan ini membangun karakter dan mempersiapkan peserta didik untuk tantangan di lingkungan yang terus berubah.
- b. Memainkan Pion  
Aktivitas memainkan pion tidak hanya menyenangkan tetapi juga melibatkan strategi kelompok. Peserta didik belajar untuk bekerja sama menentukan langkah selanjutnya berdasarkan angka dadu yang diperoleh. Ini melatih mereka untuk berpikir kritis dan cepat dalam situasi yang kompetitif, sekaligus memperkuat kerja sama kelompok saat menentukan langkah terbaik untuk mencapai kemenangan. Saat pion berhenti di petak pertanyaan, peserta didik ditantang untuk mencari jawaban dari soal yang diperoleh. Keunggulannya yang pertama, yaitu melatih kemampuan analisis karena peserta didik harus memahami dan mendiskusikan jawaban. Kedua, meningkatkan diskusi kelompok dimana setiap anggota berkontribusi dalam memberikan pendapat atau mencari referensi jawaban. Ketiga, mengasah daya ingat dimana peserta didik menghubungkan pertanyaan dengan materi yang telah dipelajari. Hal ini membantu memperkuat pemahaman konsep yang sebelumnya diajarkan. Kemudian, ketika pion berhenti di petak *gift*, kelompok mendapat keistimewaan, seperti maju beberapa langkah tanpa syarat, maju beberapa langkah dengan syarat menirukan suara binatang, kocok dadu 2 kali, dan lain-lain. Keunggulannya yang pertama, meningkatkan motivasi karena petak hadiah ini memberikan dorongan positif bagi kelompok untuk bermain dengan lebih semangat. Kedua, menciptakan suasana menyenangkan karena peserta didik merasakan ketertarikan saat memainkan permainan. Ketiga, meningkatkan strategi karena kelompok mulai menyusun langkah untuk memaksimalkan peluang berhenti di petak yang menguntungkan. Kemudian, ketika pion berhenti di petak bom maka kelompok dikenakan penalti, seperti mundur beberapa langkah, tidak bisa bermain 1 kali putaran, dan lain-lain. Keunggulannya yaitu melatih manajemen emosi karena peserta didik belajar menerima konsekuensi negatif dengan sportif dan tetap fokus pada permainan. Kedua, mendorong kerja sama lebih kuat karena kelompok akan berdiskusi dan mencari strategi agar tidak terulang kembali.
- c. Menghias Buffalo  
Proses menghias kertas buffalo memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengekspresikan kreativitas mereka. Aktivitas ini memungkinkan peserta didik untuk

bekerja sama merancang dan menyajikan jawaban dengan cara yang menarik dan estetik. Selain itu, menghias kertas buffalo melatih peserta didik untuk membagi tugas dengan anggota kelompok, misalnya ada yang fokus pada desain, menempelkan kartu pertanyaan dan jawaban. Ini meningkatkan rasa tanggung jawab dan peran individu dalam kelompok. Kegiatan ini berperan penting dalam memperkuat keterampilan komunikasi dan penyelesaian masalah diantara peserta didik. Saat berdiskusi mengenai desain dan penempatan elemen-elemen visual, mereka didorong untuk mendengarkan pendapat teman-teman sekelompok dan mempersatukan ide-ide tersebut ke dalam konsep yang tepat. Proses kolaboratif ini tidak hanya menumbuhkan kreativitas, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kritis dalam menentukan solusi terbaik untuk menyampaikan informasi secara visual (Meilina et al., 2024). Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan karya yang estetik, tetapi juga membentuk keterampilan interpersonal dan *problem solving* yang sangat berharga dalam menghadapi tantangan di masa depan.

d. Mempresentasikan Hasil

Dengan mempresentasikan hasil diskusi, peserta didik mengulang kembali materi yang telah dipelajari sehingga pemahaman mereka akan semakin kuat. Dalam hal ini, peserta didik juga belajar melatih keberanian berbicara di depan umum. Presentasi dilakukan berdasarkan hasil diskusi kelompok, sehingga setiap anggota memiliki peran dalam menyampaikan jawaban sehingga hal ini mengajarkan bagaimana membagi tugas dalam kelompok agar presentasi berjalan lancar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Ludo Edukatif dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan *group decision making skills* peserta didik. Hal ini selaras dengan model *cooperative learning tipe team games tournament* (TGT) yang dikemukakan oleh Slavin (2010). Slavin menyatakan bahwa pembelajaran tipe TGT dirancang untuk mendorong peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas, sekaligus memberikan motivasi tambahan melalui ajang kompetisi. Dalam pembelajaran menggunakan media Ludo Edukatif, setiap peserta didik memiliki peran aktif dalam kelompok, baik sebagai pemain yang melempar dadu, pencari jawaban dari kartu pertanyaan, maupun anggota lainnya saat berdiskusi. Proses ini menciptakan kesempatan untuk berbagi ide, mempertimbangkan berbagai alternatif solusi, dan memutuskan jawaban terbaik secara bersama-sama. Teori ini juga menegaskan bahwa pembelajaran kooperatif berbasis *game* seperti TGT dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif (Prastika et al., 2024). Media Ludo Edukatif juga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam berdiskusi dan berkolaborasi, sehingga setiap anggota kelompok memiliki peran penting dalam merumuskan solusi bersama. Proses diskusi ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi, tetapi juga membantu peserta didik belajar mendengarkan dan menghargai pendapat teman-temannya yang merupakan kunci kesuksesan dalam pengambilan keputusan kelompok.

Dilihat dari konteks penelitian ini, peserta didik tidak hanya terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga diajak untuk mengelola konflik, membangun kesepakatan bersama, dan merancang strategi kelompok untuk memenangkan permainan. Kompetisi sehat yang terjadi antar kelompok menumbuhkan semangat kerja sama sekaligus melatih kemampuan pengambilan keputusan dalam situasi yang memiliki keterbatasan waktu. Pembelajaran menggunakan Ludo Edukatif ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan pengambilan keputusan, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab individu terhadap keberhasilan kelompok. Setiap keputusan yang diambil dalam permainan akan berdampak pada hasil akhir, yang mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis dan tanggung jawab terhadap kontribusi mereka dalam kelompok. Selain itu, mendukung terbentuknya keterampilan sosial dan emosional yang mendukung kerja sama kelompok serta kemampuan pemecahan masalah secara kolektif. Maka dari itu, melalui media Ludo

Edukatif peserta didik bukan hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan hidup yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori gaya pengambilan keputusan yang dikemukakan oleh Rowe dan Boulgarides (1992), dimana gaya pengambilan keputusan dikelompokkan menjadi *analytical* (analitis), *behavioural* (perilaku), *conceptual* (konseptual), dan *directive* (direktif). Dalam proses pembelajaran menggunakan Ludo Edukatif, peserta didik cenderung menunjukkan gaya pengambilan keputusan secara konseptual dan perilaku. Gaya konseptual tercermin ketika peserta didik mencoba mempertimbangkan berbagai alternatif jawaban dari kartu pertanyaan yang diperoleh serta mendiskusikan ide-ide kreatif untuk menghias hasil jawaban. Sementara itu, gaya perilaku terlihat ketika bagaimana peserta didik secara aktif mendengarkan pendapat anggota kelompok, menyelesaikan konflik yang terjadi dalam kelompoknya, dan mengambil keputusan berdasarkan kesepakatan kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Rowe dan Boulgarides bahwa gaya pengambilan keputusan aspek perilaku menonjolkan aspek kerja sama, kepedulian terhadap orang lain, dan kolaborasi untuk mencapai solusi terbaik secara bersama-sama. Dengan demikian, media Ludo Edukatif berperan sebagai sarana yang tidak hanya meningkatkan keterampilan akademik peserta didik, tetapi juga melatih kecakapan mereka dalam mengambil keputusan kelompok secara efektif dan efisien. Mereka tidak hanya fokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses diskusi dan kerja sama kelompok.

Penelitian ini memberikan pengaruh baik berupa respon positif dari peserta didik terhadap penggunaan media Ludo Edukatif. Mereka merasa bahwa media yang diterapkan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, suasana belajar yang interaktif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengasah keterampilan sosial dan emosional, seperti dalam hal kerja sama, perasaan empati, serta pengelolaan konflik menjadi lebih baik. Respon positif ini juga diperkuat oleh peningkatan kepercayaan diri peserta didik dalam mengemukakan pendapat dan mengambil keputusan secara berkelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media Ludo Edukatif tidak hanya meningkatkan pemahaman intelektual, tetapi juga memupuk karakter positif yang diperlukan saat proses pengambilan keputusan. Selain itu, ketika dihadapkan dengan berbagai situasi yang memerlukan pengambilan keputusan bersama, mereka belajar untuk menyamakan pendapat, mengelola perbedaan, dan menemukan solusi yang menguntungkan semua pihak. Maka dari itu, media Ludo Edukatif memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dalam diri yang sangat penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Wondal et al., 2020).

Penerapan media Ludo Edukatif juga mendorong tumbuhnya kreativitas dan inovasi di kalangan peserta didik. Metode pembelajaran berbasis permainan ini tidak hanya menyajikan suasana yang menyenangkan, tetapi juga menantang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah (S. P. Insani et al., 2023). Proses ini mendorong mereka untuk mengaitkan pengetahuan teoritis dengan penerapan praktis, sehingga mempermudah pemahaman konsep secara mendalam. Interaksi intens antar peserta didik selama kegiatan pembelajaran juga mengasah kemampuan komunikasi dan kerja sama yang merupakan modal penting dalam menghadapi dinamika kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, integrasi media Ludo Edukatif ke dalam proses pembelajaran tidak hanya berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan keterampilan hidup yang adaptif dan responsif terhadap tantangan masa depan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Ludo Edukatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Hal ini selaras dengan teori konstruktivisme, yang berpandangan bahwa pengetahuan tidak diberikan secara langsung oleh guru, melainkan dikonstruksi sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, pembelajaran melalui Ludo Edukatif menciptakan ruang belajar yang mendorong peserta didik untuk mengalami sendiri proses berpikir, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah. Dalam proses permainan, peserta didik berpikir kritis terhadap pertanyaan

yang muncul saat mereka berhenti di petak pertanyaan. Mereka tidak hanya menebak jawaban, tetapi berdiskusi secara kelompok, mempertimbangkan berbagai kemungkinan jawaban, dan mengambil keputusan secara bersama. Aktivitas ini menunjukkan bahwa peserta didik sedang membangun sendiri pengetahuan mereka melalui eksplorasi dan kolaborasi. Selain itu, saat peserta didik menghias hasil jawaban di kertas buffalo dan melakukan presentasi, mereka belajar mengorganisasi ide, menjelaskan pendapat, serta menerima dan memberikan umpan balik dari teman kelompok lain. Ini mendukung aspek sosial dari teori konstruktivisme, bahwa pembelajaran terjadi secara optimal dalam konteks interaksi sosial. Kegiatan seperti melempar dadu, memainkan pion, menghadapi petak bom/gift/pertanyaan, serta strategi menjawab dan menghias menjadi pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Dari pengalaman inilah, peserta didik membangun pemahaman sendiri terhadap materi perubahan sosial, sesuai dengan karakteristik konstruktivisme bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan pengalaman langsung dan kontekstual (Firdaus et al., 2023).

Peserta didik menunjukkan aktivitas berpikir kritis terhadap permasalahan-permasalahan yang kompleks (C) saat mereka dihadapkan pada kartu pertanyaan. Mereka tidak langsung menjawab, melainkan berdiskusi, membandingkan kemungkinan jawaban, dan menimbang argumen dari anggota kelompok lain sebelum menentukan jawaban yang paling tepat. Aktivitas ini melatih peserta didik berpikir kritis dan membangun pemahaman konstruktivisme bahwa pengetahuan dibentuk dari hasil interaksi sosial dan pengalaman (Andriansyah, 2024). Peserta didik juga menyelesaikan masalah (D) dalam konteks permainan, dimana mereka harus merespons tantangan yang muncul selama proses bermain, seperti menjawab pertanyaan dengan benar, mengatur strategi kelompok, atau memutuskan giliran dalam bermain. Keputusan yang mereka ambil selama permainan mencerminkan kemampuan memecahkan masalah secara kolektif dan logis.

Walaupun peserta didik tidak secara langsung merumuskan pertanyaan bersama sama (A) karena pertanyaan telah disediakan dalam permainan, namun secara tidak langsung mereka dilatih untuk berpikir kritis terhadap isi pertanyaan dan menyusun argumen logis dalam diskusi kelompok. Hal ini tetap mendukung kemampuan mereka dalam merumuskan dan memahami esensi dari pertanyaan-pertanyaan dalam konteks yang lebih luas. Sementara itu, penjelasan terhadap fenomena (B) muncul saat peserta didik menghubungkan isi pertanyaan dengan materi pelajaran, dalam hal ini adalah perubahan sosial. Mereka mengaitkan pengalaman belajar didalam permainan dengan konteks materi, dan hal ini membantu memperkuat pemahaman terhadap konsep-konsep sosial yang sedang dipelajari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Ludo Edukatif sebagai bentuk implementasi model kooperatif berbasis permainan (*team games tournament*) selaras dengan prinsip-prinsip dalam teori konstruktivisme karena mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna, membangun pengetahuan melalui interaksi sosial, serta melatih keterampilan berpikir kritis dan pengambilan keputusan dalam kelompok. Media ini tidak hanya mendorong partisipasi aktif peserta didik, tetapi juga memperkuat aspek sosial, kognitif, dan afektif dalam proses belajar.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis, serta hasil dan pembahasan yang dijelaskan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Ludo Edukatif terhadap *Group Decision Making Skills* Siswa pada Materi Perubahan Sosial di SMP Negeri 5 Sidoarjo”. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil output data regresi linear sederhana, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Dari hasil pengujian hipotesis penelitian menunjukkan bahwa nilai R Square yaitu sebesar 0.497 atau sekitar 49.7% variasi pada variabel *group decision making skills* dapat dijelaskan oleh media Ludo Edukatif yang telah

digunakan. Namun, sisanya yaitu sebesar 50.3% menunjukkan bahwa terdapat faktor lain yang turut mempengaruhinya. Selain itu, didapatkan hasil nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar  $0.000 \leq 0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga pengaruh Ludo Edukatif terhadap *group decision making skills* dapat diterima. (2) Pengujian kekuatan hubungan dengan korelasi *Pearson Product Moment* menunjukkan hasil sebesar 0.705 yang berarti hubungan antara media Ludo Edukatif dan *group decision making skills* signifikan dan positif serta dalam kategori kuat. Media ini tidak hanya membantu peserta didik meningkatkan kemampuan kognitif, tetapi juga menumbuhkan aspek sosial seperti kolaborasi, komunikasi, dan pengelolaan konflik dalam kelompok. Hasil penelitian ini memberikan wawasan bahwa media Ludo Edukatif dapat menjadi alternatif yang efektif dalam pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan akademik peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., Astuti, D. A., Istiqomah, N. H., Hapsari, B., & Daniar, A. S. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Andriani, P., Aulia, L., & Damayanti, E. (2024). Penerapan Analisis Hipotesis Untuk Mengetahui Budaya Gotong Royong Masyarakat Dalam Perubahan Sosial. *Jurnal Bakti Sosial*, 3(1), 12–21.
- Andriansyah, D. (2024). Pembelajaran Konstruktivis Pada Pembelajaran Fiqih Di Smp Ubq Nurul Islam Mojokerto Guna Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa. *Nuris Journal Of Education And Islamic Studies*, 4(2), 89–98.
- Azhari, D. W., Asbari, M., & Santoso, G. (2022). Sikap Individualisme Dalam Konteks Pendidikan Karakter: Perspektif Obed Kresna Widyapratistha. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 1(1), 7–12.
- Ernanda, K., Hartanto, S., & Gusmania, Y. (2021). Efektifitas Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (Tgt) Dengan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Kolese Tiara Bangsa Batam. *Phythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 113–121.
- Firdaus, A., Sugilar, H., & Aditya, A. H. Z. (2023). Teori Konstruktivisme Dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis. *Gunung Djati Conference Series*, 28, 30–38.
- Firmansyah, M. I., Tantowi, Y. A., & Fawziah, G. R. (2019). Model Teams Games Tournament: Suatu Analisis Hasil Implementasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tarbany: Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(2), 104–113.
- Handayani, S. W. R. I., & Andromeda, N. (2017). Pengaruh Gaya Pengambilan Keputusan Terhadap Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa. *Psikovidya*, 50–65.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Iryaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Insani, A. A., Sholehuddin, M. S., & Khobir, A. (2024). Pemikiran Konstruktivisme Jean Piaget Dalam Filsafat Pendidikan Islam. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(1), 83–86.
- Insani, S. P., Darmiany, D., Nurmawanti, I., & Witono, A. H. (2023). Kreativitas Guru Di Abad 21 Dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Matematika Siswa. *Journal Of Classroom Action Research*, 5(3), 66–72.

- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 7(2).
- Khodizah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika Pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar*. Uin Raden Intan Lampung.
- Lawasi, E. S., & Triatmanto, B. (2017). Pengaruh Komunikasi, Motivasi Dan Kerjasama Tim Terhadap Peningkatan Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 5(1), 47–57.
- Lubis, J., Nanda, F. A., Karo, R. K., Setiawan, B., & Sari, D. P. (2021). Pengaruh Kerjasama Kelompok Dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Seluruh Pegawai Di Sekretariat Komisi Pemilihan Umum Kota Pematang Siantar. *Seminar Nasional Bidang Kesehatan, Ekonomi, Pendidikan Dan Kemasyarakatan (Sinatampan)*, 3(1), 361–376.
- Mahadewi, A. A. I. F., & Suniasih, N. W. (2023). Mengoptimalkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Model Kooperatif Berbantuan Permainan Edukatif Lempar Dadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 1–11.
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Di Kelas Viii Smp Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasinya*, 4(1), 30–35.
- Meilina, D., Hanafiah, N. A., Fatmawan, A. R., Hamzah, M. Z., Ulimaz, A., & Priyantoro, D. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(1), 27–38.
- Monica, W. A., & Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan. *Semnasfip*.
- Naisau, P. B., Jampel, I. N., & Suartama, I. K. (2021). Media Permainan Ludo Word Game Dalam Pembelajaran Kooperatif Stad Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 158–166.
- Nurhayati, N., Ekok, A. S., & Aswarliansyah, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Prastika, Y., Baidowi, B., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas Xi Pada Materi Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Di Smkn 1 Gerung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2286–2294.
- Putri, Z. I., Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Luker Pada Muatan Pembelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 196–209.
- Rifqi, M. R. M. (2022). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Cooperative Learning Model



- Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1).
- Rosidin, R. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Ludo Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Mts N 1 Bandar Lampung*. Uin Raden Intan Lampung.
- Sanjiwani, I. A. U. N., Yudiana, K., & Japa, I. G. N. (2022). Media Permainan Ludo Pada Sub Tema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia. *Indonesian Journal Of Instruction*, 3(1), 15–24.
- Septisia, R., Monia, F. A., & Hanafi, I. (2020). Gaya Pengambilan Keputusan Kepala Sekolah: Tinjauan Perbedaan Gender Dan Usia. *Jurnal Public Administration, Business And Rural Development Planning*, 2(1), 11–27.
- Solori, A. A. R., & Hastuti, H. (2021). Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Secara Daring Di Mis Borong Kapala. *Indonesian Language Education And Literature*, 7(1), 58–70.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138.
- Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)*.
- Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). Layakkah Media Papan Ludo Digunakan Pada Muatan Ipa Untuk Siswa Sekolah Dasar? *Mimbar Ilmu*, 27(3), 383–390.
- Umar, A. (2019). Analisis Kendala Kerja Sama Siswa Dalam Model Pembelajaran Jucama (Pengajuan Dan Pemecahan Masalah). *Jurnal As-Salam*, 3(3), 67–75.
- Wondal, R., Samad, R., & Kore, D. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(2), 106–116.