

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN PENATAAN PRODUK KELAS XI BISNIS DARING DAN PEMASARAN SMK NEGERI 2 BUDURAN SIDOARJO

Rannu Dyah Rahmadani

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
rannurahmadani16080324021@mhs.unesa.ac.id

Novi Marlana

Pendidikan Tata Niaga, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya
novimarlena@unesa.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendukung usaha-usaha pembaruan dalam penggunaan hasil teknologi dalam proses belajar, salah satunya pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran Ludo pada mata pelajaran Penataan Produk, dan 2) Menganalisis kelayakan pengembangan media pembelajaran Ludo. Metode penelitian ini adalah R&D menggunakan model pengembangan 4D, namun hanya dilaksanakan pada tahapan *develop*. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar telaah dan lembar validasi ahli materi serta ahli media. Lembar validasi ahli dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala likert. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Ludo digital yang dioperasikan *offline* melalui Komputer atau Laptop. Media Ludo dilengkapi dengan materi dan latihan soal bersifat objektif. Penilaian validasi oleh ahli materi memperoleh presentase sebesar 90% diinterpretasikan sangat layak dan penilaian ahli media memperoleh sebesar 95,6% diinterpretasikan sangat layak. Dengan demikian, media pembelajaran Ludo pada mata pelajaran Penataan Produk dinyatakan sangat layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 2 Buduran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pengembangan Media, Ludo

Abstract

Science and technology development supports renewal efforts of technology results' utilization in the learning process, one of which is learning media development. This study aims to 1) Describes the result of Ludo learning media development on Penataan Produk subject, and 2) Analyze the feasibility of Ludo learning media. This research method is R&D using the 4D development models. Data collection instruments used analysis sheets and expert validation sheets for material experts and media expert. Material expert validation sheets were analyzed quantitatively using a Likert scale. This study produced digital Ludo learning media that can be operated through a computer or laptop offline. Ludo media is equipped with material and objective practice questions. Validation assessment by material experts obtained a percentage of 90% with a very decent interpretation and validation assessment by media expert obtained 95,6% with a very decent interpretation. Thus, Ludo learning media on Penataan Produk subject is declared very feasible to be used in learning activities in SMK Negeri 2 Buduran.

Keywords:. Learning Media, Media Development, Ludo

tersebut dapat terwujud apabila terdapat perbaikan

PENDAHULUAN

Terjadinya proses menyeluruh pada setiap orang sepanjang hidupnya karena adanya keterhubungan antara seseorang dengan lingkungannya yang menyebabkan perubahan reaksi individu disebut dengan belajar (Azhar, 2014: 1). Perubahan reaksi individu terjadi apabila seseorang telah belajar (Sadiman, 2014: 3). Tujuan pembelajaran adalah mengubah reaksi individu dan pola pikir seseorang dari berbagai aspek baik pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Tindakan belajar yang terus-menerus dan menyebabkan perubahan reaksi individu disebut pembelajaran Thobroni (2015: 19). Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menyampaikan pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran

pembelajaran dengan lebih inovatif. Perbaikan pembelajaran tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi untuk diaplikasikan di setiap pelajaran setiap jenjang pendidikan. Segala sesuatu yang dimanfaatkan guna memberikan pesan dalam kegiatan pembelajaran untuk membangkitkan semangat belajar disebut media pembelajaran. Selain membangkitkan semangat belajar serta menimbulkan keterkaitan, media juga mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi (Azhar, 2014:29).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendukung usaha pembaruan penggunaan hasil teknologi di dalam proses belajar. Pengembangan media interaktif

tidak lepas dari dukungan kemajuan teknologi digital. Kemajuan teknologi memudahkan penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat diakses oleh siapapun. Kemajuan teknologi digital membawa banyak perubahan pada perangkat-perangkat berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, seperti komputer atau laptop. Laptop hadir untuk memudahkan pekerjaan manusia yang dapat dioperasikan kapanpun dan dimanapun. Tidak hanya untuk bekerja, komputer dan laptop juga dapat digunakan untuk belajar maupun bermain. Bidang pendidikan saat ini ada di abad ke-21 yang sering dikaitkan adanya revolusi industri 4.0. Era revolusi industri tersebut ditandai dengan kemajuan bidang ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi hal paling menonjol di dalam lembaga pendidikan (Pangaribuan, 2018). Pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan membuktikan semakin sempit dan meleburnya faktor ruang dan waktu yang menjadi penentu kecepatan dan keberhasilan penguasaan ilmu pengetahuan. Dalam menghadapi perubahan kompetitif ini sekolah dituntut untuk memperbaiki kualitasnya, baik kualitas lulusan maupun tenaga pengajarnya. SMK Negeri 2 Buduran berlokasi di Kabupaten Sidoarjo memiliki 6 jurusan atau kompetensi keahlian, salah satu diantaranya yaitu Bisnis Daring dan Pemasaran (BDP). Penataan Produk yakni salah satu pelajaran yang harus ditempuh peserta didik. Penataan produk perlu dikuasai oleh peserta didik sebelum mereka terjun ke dalam dunia kerja sesuai bidangnya, yakni tenaga penjual atau pramuniaga. Mata pelajaran ini sangat penting diajarkan agar peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis penataan produk dan menguasai teknik-teknik dalam penataan produk. Mata pelajaran ini memiliki KD 3.1 Memahami Penataan Produk Food, Fresh, dan Kosmetik di Supermarket, Fashion, dan Sport. Kompetensi dasar ini penting diajarkan agar peserta didik mampu menjelaskan pentingnya penataan produk serta mampu mengidentifikasi jenis-jenis penataan produk. Pengetahuan mengenai penataan produk dibutuhkan peserta didik sebelum terjun ke dunia kerja sehingga lulusan mampu menjadi tenaga penjual atau pramuniaga yang handal dan profesional. Pada kompetensi dasar ini terdapat istilah-istilah mengenai penataan produk disebut toko yang sulit dimengerti, sebab itu pengembangan media pembelajaran interaktif dibutuhkan untuk mengembangkan pemahaman dan pengetahuan mengenai materi tersebut. Media pembelajaran interaktif dibutuhkan supaya peserta didik terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran, baik bertanya ataupun menjawab pertanyaan.

Perkembangan aspek kognitif dapat didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran di kelas. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada peserta didiknya. Pengembangan dan pendayagunaan media pembelajaran mampu meningkatkan rasa senang dan semangat serta dapat memantapkan pengetahuan dalam benak peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru pengampu Penataan Produk, Ibu Hj. Istilahwati, S.Pd., MM media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran KD 3.1 ini masih terbatas. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Powerpoint*. Pemanfaatan media ini kurang efektif untuk

mengembangkan pengetahuan peserta didik karena mereka hanya memperhatikan materi dan tidak mengajak mereka untuk terlibat secara dominan di dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media interaktif yang lebih melibatkan mereka dalam penggunaannya. Penggunaan media *PowerPoint* di dalam kegiatan pembelajaran Penataan Produk kurang melibatkan peserta didik secara aktif untuk bertanya ataupun menjawab pertanyaan. Pasifnya peserta didik saat proses pembelajaran menyebabkan guru sulit mengetahui apakah materi dapat dipahami oleh peserta didik. Guru beranggapan media yang lebih efektif diperlukan guna menunjang kegiatan pembelajaran agar peserta didik menjadi lebih aktif. Terbatasnya pemanfaatan media untuk memudahkan tenaga pengajar dalam menyampaikan materi agar lebih efektif serta sebagai acuan untuk memudahkan memahami materi yang diajarkan menyebabkan semangat dan minat belajar peserta didik rendah. Banyak jenis media untuk menciptakan pembelajaran efektif, interaktif serta menyenangkan. Salah satunya adalah game atau permainan.

Permainan dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif juga menyenangkan. Kelemahan yang ditemukan pada media pembelajaran *PowerPoint* dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran berupa permainan atau *game*. Menurut Thobroni (2015: 26), saat bermain juga terjadi proses belajar sehingga mengubah reaksi individu, sikap serta pengalaman peserta didik. Sedangkan, menurut Azhar (2014: 154) program permainan dirancang dengan baik dapat memotivasi peserta didik, meningkatkan pengetahuan serta keterampilannya. Permainan atau game sebagai media pembelajaran mempunyai kelebihan, yakni: (1) Permainan sangat menyenangkan, menghibur, dan menarik untuk dilakukan karena terdapat unsur kompetisi di dalamnya; (2) Terdapatnya partisipasi aktif dari peserta didik; dan (3) Menimbulkan umpan balik langsung sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih membuahkan hasil (Sadiman, 2014: 78-79). Keputusan memilih media pembelajaran harus selaras berdasarkan permasalahan serta kebutuhan juga tujuan yang hendak dicapai.

Penerapan media berbasis teknologi tidak lepas dari tujuan maupun sasaran atau kebutuhan yang ingin dicapai (Sadiman, 2014: 200). Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif peserta didik karena mereka terlibat secara aktif di dalam proses belajar (Sadiman, 2014: 78). Terdapat rancangan beberapa jenis permainan menjadi sebuah media, salah satunya adalah Ludo. Ludo ialah permainan balapan yang dijalankan 2 hingga 4 pemain. Setiap pemain memiliki masing-masing 4 pion atau bidak untuk dijalankan mengelilingi papan dari mulai start sampai finish atau rumah. Permainan Ludo yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran akan dikembangkan sesuai dengan materi pembelajaran Penataan Produk dan dimodifikasi dari sisi aturan main serta desain permainan serta dilengkapi dengan uraian materi dan latihan soal bersifat objektif. Media ini sangat tepat digunakan karena saat ini pendidikan berada dalam abad 21 yang dikaitkan dengan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan dominannya penggunaan alat teknologi dalam proses pembelajaran. Media ini mampu mengajak peserta didik

untuk memanfaatkan perkembangan teknologi saat proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat dioperasikan dengan mudah oleh peserta didik yakni tanpa membutuhkan akses internet untuk mengoperasikannya sehingga dapat meminimalisir terjadinya gangguan jaringan internet saat proses belajar. Media ini melibatkan keterhubungan antar peserta didik sepanjang pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi sumber belajar bagi sesamanya. Pengembangan media Ludo menjadi lebih efektif juga menyenangkan mampu membangkitkan semangat peserta didik saat belajar. Selain dapat meningkatkan semangat peserta didik, Ludo juga mampu meningkatkan pemahaman atau aspek kognitif peserta didik. Didukung oleh Bayir (2014) bahwa papan permainan Ludo dapat membantu peserta didik memperkuat konsep kimia tentang unsur, senyawa dan tabel periodik dengan cara yang menyenangkan. Jannah & Wiyatmo (2018) menjelaskan media Ludo dapat mengembangkan penguasaan materi fisika serta meningkatkan semangat belajar. Selengkapnya, menurut Sari & Munoto (2018) media Ludo dapat menambah peningkatan prestasi belajar peserta didik dari ranah kognitif beserta psikomotorik. Menurut beberapa penelitian di atas disimpulkan bahwa pengembangan media Ludo dapat memantapkan pemahaman materi juga dapat meningkatkan minat belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*). Produk yang dihasilkan yakni media pembelajaran Ludo. Pengembangan media Ludo ini menggunakan *4D models* yakni terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap pengembangan, namun hanya dilaksanakan validasi ahli saja tanpa melihat respons peserta didik karena tidak memungkinkan untuk pengambilan data di lapangan karena Pandemi Covid 19. Untuk tahapan *disseminate* peneliti tidak melakukan karena terbatasnya waktu penelitian.

Jenis data yang digunakan yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran serta masukan validator materi serta validator media melalui lembar telaah para validator untuk perbaikan media yang akan dikembangkan. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian hasil validasi materi serta media melalui lembar validasi para validator tujuannya untuk mengukur kelayakan media. Validator materi yakni dosen Program Pendidikan Tata Niaga UNESA beserta guru Penataan Produk SMKN 2 Buduran, sedangkan validator media yakni guru Penataan Produk SMKN 2 Buduran

Instrumen penelitian yang digunakan yakni lembar telaah validator materi juga validator media yang dianalisis secara deskriptif kualitatif, serta lembar validasi dari validator materi juga validator media dianalisis secara kuantitatif.

Skala penilaian yang digunakan dalam lembar validasi materi serta lembar validasi media menggunakan

Skala Likert dengan pilihan jawaban yakni “Sangat Baik, Baik, Sedang, Buruk, dan Buruk Sekali”.

Analisis penilaian validator ahli ini akan dianalisis dengan menggunakan rumus agar memperoleh presentase. Adapun rumus yang dipakai, yakni:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor total hasil validasi}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

Jumlah skor maksimal kriteria = skor tertinggi setiap aspek \times jumlah aspek \times jumlah validator

Sumber: Riduwan (2013: 39)

Setelah memperoleh hasil presentase di atas, maka dapat ditentukan kelayakan media menggunakan kriteria interpretasi skala validasi.

Table 2. Kriteria Interpretasi Penilaian Validasi

<u>Presentase</u>	<u>Kriteria</u>
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Sumber: Riduwan (2013: 39)

Mengacu pada tabel tersebut media dikategorikan layak apabila memperoleh presentase \geq 61% (Riduwan 2013: 39).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo

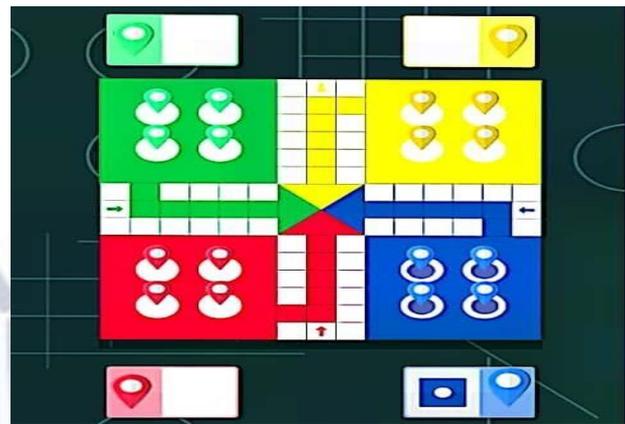
Pengembangan media Ludo dilaksanakan mulai dari tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*develop*). Penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahapan *develop* saja namun terbatas pada validasi ahli tanpa melihat respons peserta didik karena tidak memungkinkan untuk pengambilan data di lapangan karena Pandemi Covid 19. Untuk tahapan *disseminate* peneliti tidak melakukan karena terbatasnya waktu penelitian.

Tahap pertama yang dilaksanakan adalah Pendefinisian (*Define*) menerangkan bahwa di dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI BDP SMKN 2 Buduran terdapat masalah dasar yang dihadapi yaitu banyaknya istilah-istilah di dalam materi penataan produk yang sulit dipahami oleh peserta didik serta terbatasnya penggunaan media pada proses pembelajaran. KD 3.1 ini diajarkan dengan menggunakan media Powerpoint. Media tersebut kurang membangkitkan perhatian peserta didik karena memungkinkan peserta didik hanya menyimak materi saja tanpa melibatkan mereka secara dominan dalam kegiatan pembelajaran. Data beserta informasi yang dapat ditampilkan media Powerpoint sangat terbatas, yaitu hanya seluas layar komputer. Media ini juga kurang menimbulkan kesenangan terhadap karakteristik peserta

didik serta kurang mendayagunakan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi menyebabkan lemahnya pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran KD 3.1 ini.

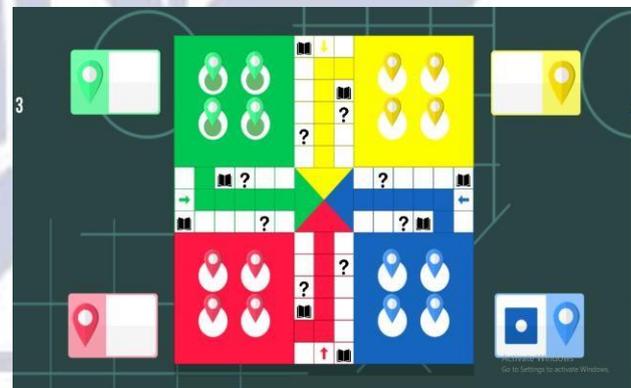
Karakteristik peserta didik meliputi kecakapan akademik, pengalaman serta semangat belajar terhadap mata pelajaran Penataan Produk di kelas XI BDP. Peserta didik diteliti mempunyai rentang usia antara 16-18 tahun yang mana menurut pendapat Piaget peserta didik memasuki tahapan operasional formal, sehingga peserta didik mampu mengoperasikan Komputer atau Laptop dengan mandiri. Pada usia ini, peserta didik cenderung menyukai hal yang menarik, menyenangkan dan menantang khususnya dalam pembelajaran yaitu permainan. Karakteristik peserta didik usia 16-18 tahun peserta didik lebih menyukai permainan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik terlibat aktif saat proses belajar. Menurut Thobroni (2015: 26), saat bermain juga terjadi proses belajar sehingga mengubah reaksi individu, sikap dan pengalaman peserta didik. Sedangkan, menurut Azhar (2014: 154) baiknya rancangan program permainan dapat memotivasi peserta didik serta mengembangkan pengetahuan juga keterampilannya. Menurut (Sadiman (2014 78-79), media pembelajaran berbasis permainan memiliki kelebihan, yakni: (1) Permainan sangat menyenangkan, menghibur, dan menarik karena terdapat unsur kompetisi di dalamnya; (2) Terdapatnya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar; dan (3) Menimbulkan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Tahap kedua yakni tahap perancangan (*design*), peneliti membuat desain permainan ludo menggunakan *software* Unity. Permainan Ludo terdiri dari 4 kotak besar dan 72 kotak kecil, serta 4 pion yang mewakili warna yang berbeda-beda. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan materi dan latihan soal bersifat objektif yang disesuaikan dengan KD 3.1. Peneliti memilih media yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik saat ini, yaitu media berupa permainan Ludo digital yang dioperasikan melalui komputer atau laptop. Media ini dipilih peneliti karena dirasa sejalan dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik sebagai generasi milenial yang akrab dengan alat teknologi digital. Adapun tugas pokok peserta didik adalah menjawab latihan soal dengan benar. Apabila mereka dapat menjawab pertanyaan dengan benar, maka pion maju tiga langkah. Sebaliknya, apabila mereka menjawab pertanyaan dengan salah maka pion mundur 3 langkah. Pemain yang terlebih dahulu mencapai finish atau rumah adalah pemenangnya, yang artinya pemenangnya adalah peserta didik yang memahami materi atau konsep pada KD 3.1 ini dengan baik. Peneliti menentukan konten, desain layout, warna serta format yang sesuai dengan media Ludo. Peneliti membuat desain awal menggunakan *software* Unity untuk membuat permainan Ludo. Sehingga, peserta didik dapat mengakses media Ludo ini dengan mudah. Hasil dari pengembangan media pembelajaran Ludo adalah permainan balapan yang dijalankan 2 hingga 4 orang mengelilingi papan ludo yang dapat dioperasikan melalui Komputer ataupun Laptop. Penelitian pengembangan media ini mengacu pada 4D *models* oleh Thiagarajan.

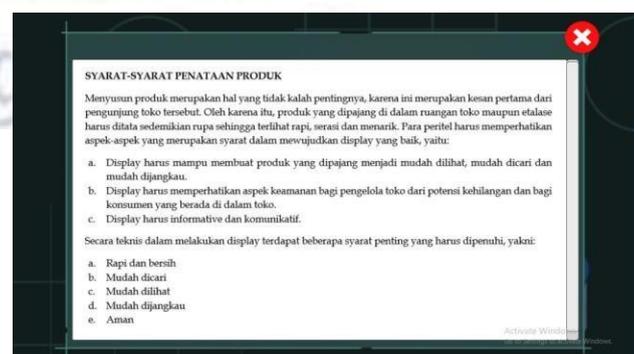


Gambar 1. Design Awal Ludo
Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)

Design awal media ini, peneliti membuat rancangan media Ludo yang memuat materi dan latihan soal mengenai KD 3.1 Penataan Produk, yang mana media ini memuat 8 materi dan 8 latihan soal. Berdasarkan saran dan masukan dari ahli, penyusunan kalimat pada materi harus jelas dan menghindari kalimat yang ambigu, serta rumusan pertanyaan dalam latihan soal harus baku sehingga peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dan masukan ahli. Berikut design akhir media Ludo setelah dilakukan perbaikan dan dinyatakan layak oleh validator:

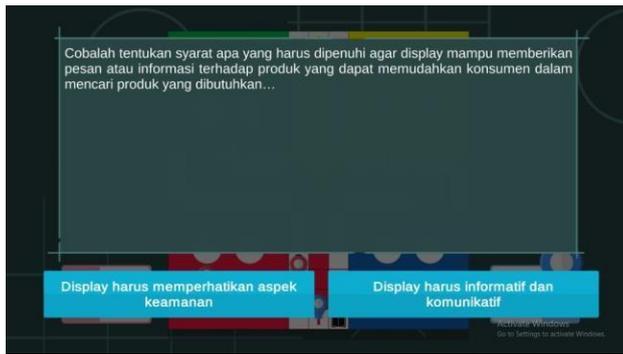


Gambar 2. Tampilan Papan Ludo
Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)



Gambar 3. Tampilan Materi

Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)



Gambar 4. Tampilan Latihan Soal
Sumber: Diolah oleh peneliti (2020)

Tahap ketiga yakni tahap pengembangan (*develop*). Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berdasarkan pada aktivitas telaah beserta validasi oleh validator. Telaah serta validasi dilaksanakan oleh validator media dari guru Penataan Produk SMKN 2 Buduran dan validator materi yakni dosen Pendidikan Tata Niaga serta guru mata pelajaran Penataan Produk SMKN 2 Buduran. Melalui aktivitas validasi, validator menilai media pembelajaran yang dikembangkan apakah layak digunakan atau tidak, serta melalui telaah validator memberikan komentar beserta saran akan media. Pembetulan media dilaksanakan sesuai komentar beserta saran dari validator atau ahli. Hasil penelitian validator materi memperoleh presentase 90% diinterpretasikan “sangat layak”, sehingga materi pada media Ludo dikategorikan layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian validator media memperoleh presentase 95,6% diinterpretasikan “sangat layak”, menunjukkan bahwa media pembelajaran Ludo yang dikembangkan dikategorikan layak untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo

Kelayakan pengembangan media ludo diperoleh melalui perolehan perhitungan persentase penilaian validasi oleh validator materi juga validator media menggunakan lembar validasi materi serta media. Validasi materi dilaksanakan oleh dosen Pendidikan Tata Niaga UNESA beserta guru Penataan Produk SMKN 2 Buduran. Sedangkan validasi media dilakukan oleh guru Penataan Produk SMKN 2 Buduran. Unsur kelayakan media berpedoman pada beberapa unsur yang diajukan oleh Walker & Hess (dalam Azhar, 2014: 219-220) yaitu komponen kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknik. Berikut merupakan perolehan kelayakan oleh validator:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Kelayakan oleh Validator

No.	Komponen	Presentase	Kriteria
1	Kelayakan Materi	90%	Sangat Layak
2	Kelayakan Media	95,6%	Sangat Layak
	Rata-rata	92,8%	Sangat Layak

Sumber: Data diolah peneliti (2020)

Perolehan penelitian validator materi terhadap komponen kualitas isi dan tujuan serta kualitas instruksional yang terdiri dari sub-variabel ketepatan, memberikan kesempatan untuk belajar, memberikan bantuan untuk belajar, kualitas memotivasi dan keterbacaan berdasarkan tabel diatas didapat presentase 90% diinterpretasikan “sangat layak”, sehingga materi pada media Ludo dikatakan layak guna dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Perolehan penelitian ahli media terhadap komponen kualitas instruksional dan kualitas teknis yang terdiri dari sub-variabel ketepatan, minat atau perhatian, keterbacaan, kemudahan dalam penggunaan, dan kualitas tampilan berdasarkan tabel di atas didapat presentase 95,6% diinterpretasikan “sangat layak”, menunjukkan bahwa media Ludo yang dikembangkan dikatakan layak guna dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Permainan Ludo dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran efektif serta menyenangkan, sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik saat belajar sambil bermain. Selain dapat meningkatkan semangat peserta didik, Ludo juga mampu meningkatkan pemahaman atau aspek kognitif peserta didik mengenai materi pembelajaran. Didukung oleh Bayir (2014) di dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa media Ludo dapat membantu peserta didik memperkuat konsep kimia tentang unsur senyawa serta tabel periodik dengan cara menyenangkan. Jannah & Wiyatmo (2018) menjelaskan media Ludo dapat mengembangkan penguasaan materi fisika serta meningkatkan semangat belajar. Sari & Munoto (2018) menjelaskan permainan Ludo dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dari ranah kognitif serta psikomotorik. Selain itu, menurut Badri & Iswendi (2018) menjelaskan bahwa media Ludo dapat memantapkan konsep peserta didik mengenai materi Hidrokarbon. Menurut Febriyeni, Iswendi, & Zonalia Fitriza (2019) , media pembelajaran Ludo mampu menarik perhatian peserta didik, membangkitkan keaktifan peserta didik serta mengembangkan konsep atau materi Kimia. Yolanda & Iswendi (2019) menjelaskan media Ludo dapat memantapkan konsep peserta didik mengenai materi bentuk molekul. Media Ludo Kimia menarik minat peserta didik, karena mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan menurut Ningsih & Pritandhari (2019) berpendapat bahwa media pembelajaran permainan ludo mempermudah peserta didik mempelajari materi APBN dan APBD di Indonesia. Menurut Siswono, Yatimah, & Adiansha (2018) serta menurut Erviana & Dahlan (2019), menjelaskan media Ludo mampu meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik. Selengkapnya, menurut Morris & McGowan (2015) menjelaskan pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan permainan ludo dapat membantu peserta

didik memperoleh hasil pembelajaran tingkat tinggi serta meningkatkan persepsi diri peserta didik. Simbolon & Satria (2016) menjelaskan bahwa Ludo mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai *grammar* dalam bahasa Inggris. Menurut Khodizah, Irwandani, & Kholid (2019), media Ludo merupakan media pembelajaran yang praktis dan mudah untuk menyampaikan materi gerak melingkar. Mahardi (2019), menjelaskan bahwa pengembangan permainan ludo sangat efektif untuk pembelajaran penjasorkes, peningkatan denyut jantung menjadi indikator yang menandakan bahwa permainan yang dikembangkan berimplikasi baik pada subjek penelitian. Unengan, Ainy, & Mursyidah (2020), menjelaskan Media Ludo Math dapat menaikkan perolehan serta semangat belajar peserta didik pada pelajaran matematika.

KESIMPULAN

Hasil penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Bisnis Daring dan Pemasaran SMK Negeri 2 Buduran disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran Ludo menggunakan 4D *models* oleh Thiagarajan, namun hanya dilaksanakan hingga tahapan pengembangan (*develop*) saja dikarenakan terbatasnya waktu penelitian. Tahap *develop* hanya dilaksanakan validasi ahli tanpa melihat respons peserta didik dikarenakan tidak memungkinkan untuk pengambilan data di lapangan karena Pandemi Covid 19. Pada penelitian ini produk yang dihasilkan yakni media Ludo digital yang dioperasikan melalui Komputer atau Laptop secara *offline*. Media Ludo dilengkapi dengan materi dan latihan soal bersifat objektif yang disesuaikan dengan KD 3.1 Memahami Penataan Produk Food, Fresh, dan Kosmetik di Supermarket, Fashion, dan Sport pada pelajaran Penataan Produk.
2. Kelayakan media Ludo didasarkan pada penilaian validator materi serta validator media. Penilaian validator materi diperoleh sebesar 90% diinterpretasikan “sangat layak”. Sedangkan, penilaian validator media diperoleh sebesar 95,6% diinterpretasikan “sangat layak”, sehingga pengembangan media Ludo pada pelajaran Penataan Produk dikategorikan layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas XI BDP SMKN 2 Buduran.

DAFTAR RUJUKAN

Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Badri, S. S., & Iswendi. (2018). *Pengembangan Ludo Word Game sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Hidrokarbon Kelas XI SMA. XII(12)*, 70–80.

Bayir, E. (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>

- Erviana, V. Y., & Dahlan, U. A. (2019). *The Development of Ludo Media to Improve Social Studies Learning Outcomes of Fifth Grade Elementary School Students. 317(IConProCS)*, 11–15.
- Febriyeni, R., Iswendi, & Zonalia Fitriza. (2019). Pengembangan Ludo Kimia berbasis Chem-Edutainment (CET) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Koloid Kelas XI SMA/MA. *Journal of RESIDU*, 3(14), 122–131.
- Jannah, M. M., & Wiyatmo, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 240–249.
- Khodizah, S., Irwandani, & Kholid, I. (2019). *Development of Ludo Game as Learning Media in Circular Motion. 7(1)*.
- Mahardi. (2019). *Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Sekolah Dasar. 7*, 19–31.
- Morris, K. W., & McGowan, J. (2015). *Gamified Learning: A rationale for ludo-pedagogy and gamified classrooms. (12)*, 23–31.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7(1), 50–59.
- Pangaribuan, P. (2018). Tantangan Revolusi Industri 4.0 Untuk SMK. Retrieved November 20, 2019, from <https://psmk.kemdikbud.go.id/konten/3854/tantangan-revolusi-industri-40-untuk-smk>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, S., & . M. (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*, 7(2).

Simbolon, N., & Satria, A. (2016). *Making Ludo Word Game (LWG) To Learn Grammar. 1(2)*.

Siswono, E., Yatimah, D., & Adiansha, A. A. (2018). *Improving IPS Learning Results through Learning Media Playing King Ludo. 6(8)*, 1078–1084. <https://doi.org/10.12691/education-6-8-3>

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.

Thobroni, M. (2015). *Belajar & Pembelajaran* (M. Sandra, Ed.). Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Unengan, I. R., Ainy, C., & Mursyidah, H. (2020). *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Implementasi Model Kooperatif TGT dengan Media Ludo Math untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Siswa. 3(1)*, 113–126.

Yolanda, N. S., & Iswendi. (2019). *Pengembangan Permainan Ludo Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X SMA / MA. 1(3)*, 9–14.

