

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATERI PERUMUSAN DAN PENETAPAN PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA DI SMPN 1 NGADIROJO PACITAN

Anjar Wisnu Nugroho

15040254001 (PPKn, FISH, UNESA) anjarnugroho@mhs.unesa.ac.id

Listyaningsih

0020027505 (PPKn, FISH, UNESA) listyaningsih@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara di SMPN 1 Ngadirojo Kabupaten Pacitan ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Data dikumpulkan menggunakan lembar penilaian (validasi dan respon peserta didik), lembar observasi dan tes. Subjek penelitian terdiri dari 2 validator ahli (ahli materi dan ahli media), 2 observer (guru) dan 16 peserta didik. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada teori kerucut pengalaman Dale yang menyatakan bahwa pengalaman belajar seseorang akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran PPKn kelas VII. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan perolehan skor 80.7% pada aspek kevalidan, skor 89.8% pada aspek kepraktisan, skor 90% hasil observasi aktivitas pembelajaran dan skor 81.2% nilai ketuntasan pada aspek keefektifan. Dengan demikian, media pembelajaran ludo dapat memberikan pengalaman belajar yang baik sehingga memengaruhi hasil belajar menjadi lebih baik.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, ludo.

Abstract

The research aim to describe the appropriateness of ludo learning media on the formulation and designation of Pancasila as the country's foundation in SMPN 1 Ngadirojo Pacitan Regency in terms of validity, practicality and effectiveness. This research uses methods *research and development* (R&D). Data were collected using an assessment sheet (students' validation and response), observation sheets and tests. The subjects in this study consisted of 2 expert validators (material experts and media experts), 2 observers (teachers) and 16 students. The development of instructional media in this research is based on Dale's experience cone theory which states that one's learning experience will affect the learning outcomes obtained. The results showed that the Ludo learning media was declared suitable for use as a learning media for Class VII PPKn. This is evidenced by the results of research showing the acquisition of a score of 80.7% in the validity aspect, a score of 89.8% in the practical aspect, a score of 90% in the observation of learning activities and a score of 81.2% in the effectiveness aspect. Thus, Ludo learning media can provide a good learning experience so that it affects learning outcomes for the better.

Keywords: development, learning media, ludo.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 3 menjelaskan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”

Hal tersebut menjelaskan bahwa terselenggaranya pendidikan nasional ditujukan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia sehingga membentuk peradaban bangsa yang bermartabat dan memiliki watak yang baik. Oleh sebab itu dibutuhkan strategi yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Salah satu masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan adalah kesulitan peserta didik untuk mempelajari suatu materi pelajaran di kelas. Sabri (2007:88) mengemukakan bahwa kesulitan belajar adalah kesukaran siswa dalam menerima atau memahami materi belajar di sekolah. Hal ini dapat berpengaruh terhadap

upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang diturunkan ke dalam tujuan-tujuan pembelajaran. Apabila peserta didik kesulitan untuk mempelajari suatu materi pelajaran, maka hasil belajar bahkan prestasi yang akan dicapai oleh peserta didik juga tidak maksimal.

Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan (Sudjana, 2011:22). Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan terdapat hubungan antara tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga apabila pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran rendah atau kurang bagus maka hasil belajar yang didapat kemungkinan kurang bagus pula. Maka diperlukan pembenahan dalam proses pembelajaran tersebut. Didalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru mempunyai kewajiban untuk mengatasi masalah tersebut apabila terjadi pada peserta didik yang dibimbingnya.

Masalah kesulitan belajar yang dialami peserta didik akan sangat riskan apabila terjadi dalam mata pelajaran PPKn. Hal ini karena di dalam mata pelajaran PPKn siswa dituntut mempunyai empat kompetensi dasar yaitu kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan. Selain itu menurut PP No 32 Tahun 2013 Pasal 77 J, ayat 1 menjeaskan bahwa:

“Pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air dalam konteks nilai dan moral Pancasila, kesadaran berkonstitusi Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, nilai dan semangat Bhinneka Tunggal Ika, serta komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.”

Artinya, apabila peserta didik mengalami kesulitan belajar pada mata pelajaran PPKn, maka tujuan-tujuan tersebut sulit diwujudkan.

SMPN 1 Ngadirojo merupakan sekolah menengah tingkat pertama yang terletak di Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan tanggal 20 Februari 2019 kepada 30 Peserta didik kelas VII G dengan menggunakan tes objektif dengan jumlah soal 30 butir (10 pertanyaan faktual, 10 pertanyaan konseptual, dan 10 pertanyaan kontekstual) pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara dan materi Norma dan Keadilan. Diketahui rata-rata peserta didik berhasil menjawab soal yang bersifat faktual dengan benar sebanyak 6 soal, soal bersifat konseptual sebanyak 7 soal dan soal yang bersifat kontekstual sebanyak 9 soal.

Dari perolehan hasil tes yang didapat, disimpulkan bahwa peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngadirojo Kabupaten Pacitan memiliki masalah untuk memahami materi yang bersifat faktual. Hal ini sesuai dengan wawancara yang dilakukan dengan peserta didik yang

mengaku sulit untuk mempelajari materi yang bersifat faktual. Mereka mengaku mengalami kesulitan untuk mengingat dan sering lupa tentang materi tersebut meskipun telah dipelajari di kelas. Peserta didik juga mengaku sering bosan terhadap pembelajaran PPKn karena waktu pembelajaran yang lama dan aktivitas pembelajaran tidak menarik.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru PPKn kelas VII SMPN 1 Ngadirojo, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan ceramah dan penugasan, sedangkan media yang digunakan hanya menggunakan papan tulis. Hal tersebut dapat mengurangi kualitas pembelajaran, karena aktifitas pembelajaran lama-lama akan berjalan membosankan apalagi dengan waktu pembelajaran PPKn di SMPN 1 Ngadirojo yang adalah tiga jam pelajaran dalam satu pertemuan. Dengan penggunaan metode dan media tersebut, maka akan dapat berpengaruh terhadap penyerapan informasi yang akan diterima oleh peserta didik sehingga mempengaruhi hasil belajar dalam hal ini adalah materi yang bersifat faktual. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru PPKn juga diketahui bahwa guru PPKn kelas VII E, VII F, VII G, VII H sebenarnya adalah guru mata pelajaran IPS yang bukan lulusan sarjana PPKn.

Salah satu materi PPKn yang bersifat faktual adalah materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara karena materi ini banyak mendeskripsikan peristiwa sejarah tentang proses perumusan dan penetapan dasar negara. Berdasarkan masalah yang terjadi pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngadirojo yang mengalami kesulitan untuk mempelajari materi yang bersifat faktual, perlu diciptakan cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dalam pembelajaran.

Undang-undang No 14 Tahun 2005 Pasal 1, Ayat 1 menjelaskan bahwa:

“Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”

Oleh karenanya guru merupakan salah satu instrumen pendidikan yang bertugas untuk mendidik peserta didik serta memajukan pendidikan itu sendiri.

Menurut UU No 14 tahun 2005 Pasal 8, pasal 9, Pasal 10, guru yang profesional wajib memiliki kualifikasi akademik yang diperoleh melalui pendidikan tinggi program sarjana atau program diploma empat kompetensi meliputi: (1) kompetensi pedagogik; (2) kompetensi kepribadian; (3) kompetensi social; (4) kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi sertifikat pendidik yang diberikan kepada guru yang telah

memenuhi persyaratan oleh perguruan tinggi yang memiliki program pengadaan tenaga kependidikan yang terakreditasi dan ditetapkan oleh pemerintah. Apabila seorang guru membiasakan dan mengembangkan syarat profesinya dalam melaksanakan tugas atau pekerjaan sehari-hari, dikatakan guru telah profesional.

Salah satu kompetensi pedagogik bagi guru adalah mampu menerapkan pembelajaran inovatif untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Masalah-masalah yang timbul dalam pembelajaran perlu dicarikan solusinya. Walaupun suatu model yang baru dikembangkan di daerah lain telah teruji berhasil mengatasi suatu masalah bila model itu diterapkan di daerah tertentu, namun jika diterapkan di tempat lain tidak berhasil mengatasi masalah maka model tersebut bukan pembelajaran inovatif. Jadi faktor utama pembelajaran inovatif yaitu adalah kebaruan dan dapat mengatasi masalah pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk selalu kreatif, inovatif dan dapat menyesuaikan kebutuhan pembelajaran dengan perkembangan zaman agar tujuan diselenggarakannya pendidikan dapat terwujud.

Dalam dunia pendidikan, belajar dapat ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik. Menurut Sadiman (2010:3) perubahan yang dialami tersebut dapat dilihat berdasarkan perubahan pengetahuan, keterampilan dan menyangkut sikap. Belajar merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menambah pengetahuan, dan mengasah keterampilan seseorang menjadi lebih baik atau hal yang bersifat positif. Menurut Sadiman (2010:17) media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengarahkan proses belajar ke hal yang bersifat positif dan dapat meningkatkan minat belajar.

Penggunaan media pembelajaran yang sifatnya inovatif termasuk alternatif cara untuk mengatasi masalah-masalah dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bermanfaat untuk (1) membangkitkan keinginan dan minat yang baru; (2) membangkitkan rangsangan dan (3) bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran akan sangat berperan dalam mengaktifkan kegiatan belajar dalam menyampaikan pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Di samping itu, manfaat lain media pembelajaran yaitu berperan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi dengan penyajian data yang lebih menarik dan terpercaya.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 menyebutkan bahwa,

“Pembelajaran sebaiknya menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.” Maka dari itu untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, menantang, dan mampu memotivasi peserta didik, diperlukan suatu inovasi seperti misalnya dengan membuat media pembelajaran yang inovatif.

Menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)* media dapat diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan pesan. Adapun menurut *National Education Association (NEA)* mengartikan media sebagai alat yang dapat memanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam berbagai kegiatan. Sedangkan secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat-alat untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Fungsi media pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan bagi peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peranan sangat besar bagi guru yaitu untuk menyampaikan konsep-konsep kepada peserta didik dalam menerima pengetahuan yang disampaikan guru kepada peserta didik. Hal ini akan mempermudah penyampaian materi ajar dalam suatu proses belajar untuk dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Penggunaan media yang tepat akan dapat mendorong peserta didik agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga akan dapat memudahkan terwujudnya tujuan pendidikan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik kelas VII, diketahui bahwa peserta didik memiliki karakter gemar bermain *game* atau permainan. Permainan yang sering mereka mainkan adalah *game* Hago dan *Mobile Legends*. Menurut mereka, aktivitas bermain *game* merupakan aktivitas yang menyenangkan. Karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik yang gemar bermain *game* ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif penyelesaian masalah yang terjadi pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngadirojo. Salah satu alternatif tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan. Permainan-permainan dalam kehidupan sehari-hari dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dengan syarat telah disesuaikan dengan materi-materi serta tujuan-tujuan pembelajaran. Berbagai contoh permainan yang dapat dijadikan media pembelajaran misalnya: ular tangga; *flash card*; kuis dan lain sebagainya.

Dengan adanya aktivitas bermain yang dilakukan oleh peserta didik, maka aktivitas yang dilakukan tersebut

menjadi aktivitas yang menyenangkan. Menurut Yulianty dalam Sadiman (2010:7), bermain merupakan suatu proses alamiah yang dengan sendirinya dilakukan oleh anak-anak. Dalam dunia pendidikan, proses alamiah peserta didik sangat berperan untuk mengefektifkan pembelajaran yang berlangsung. Melalui media permainan inilah, peserta didik dapat memperoleh kesenangan belajar tanpa adanya paksaan.

Berdasarkan pendapat Sadiman dkk (2010: 78-81) sebagai salah satu media dalam pendidikan, permainan mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) permainan bersifat menghibur, oleh karenanya merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk dikerjakan; (2) peserta didik akan lebih berpartisipasi aktif untuk belajar; (3) permainan dapat memungkinkan proses belajar yang lebih efektif karena dapat memberikan umpan balik secara lebih cepat dan langsung; (4) peranan-peranan yang *real* dalam masyarakat akan lebih dikenali; (5) permainan bersifat fleksibel, oleh sebab itu permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan dengan memodifikasi media permainan yang dipakai sesuai kebutuhan pembelajaran; (6) proses pembuatan mudah dan dapat diperbanyak oleh pendidik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Aryun Nailun Nasikhah 2016 dengan judul “Pengembangan *Game Education* Pembelajaran PKn Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD”. Berdasarkan hasil penelitian ditunjukkan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan perhitungan t hitung yaitu 8,484 lebih besar dari t tabel yaitu 1,667 dengan uji peningkatan rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 0,656 dengan kriteria sedang. Selain itu, penggunaan media *game education* materi menghargai keputusan bersama berhasil meningkatkan aktivitas siswa dengan persentase 85,4% pada pertemuan pertama dan persentase 90,8% pada pertemuan kedua yang berada pada kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game education* efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran PKn.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sasanty Ratna Gumelar tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran PKn Utak-Atik (Ular Tangga Anti Korupsi) Kelas V Semester I” yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi anti korupsi kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan: (1) uji kelayakan ahli materi mendapat skor 4,25 yang berada pada kategori sangat baik; (2) uji kelayakan ahli media mendapat skor 4,15 yang berada pada kategori baik; (3) uji kelayakan

pengguna pada uji coba produk awal mendapat skor 4,17 yang berada pada kategori baik, dan skor 4,50 yang berada pada kategori sangat baik pada uji coba pemakaian. Berdasarkan hasil dari serangkaian uji kelayakan tersebut, media pembelajaran ular tangga layak digunakan sebagai salah satu media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi anti korupsi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Chindhe Anggana Raras tahun 2012 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran PKn Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas I Rintisan Sekolah Dasar Negeri Bertaraf Internasional Tlogowaru”. Penelitian bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ular Tangga Pada Mata Pelajaran PKn Materi Nilai-Nilai Pancasila pada aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hasil analisis ahli media dinyatakan valid dengan persentase 82% yang dikategorikan layak untuk digunakan. Berdasarkan tinjauan hasil analisis ahli materi dinyatakan valid dengan persentase 83% dikategorikan layak untuk digunakan. Berdasarkan angket siswa uji coba kelompok kecil dinyatakan valid dengan persentase 93% dikategorikan layak untuk dipakai. Berdasarkan angket siswa uji coba lapangan dinyatakan valid dengan persentase 95,4% dan berada pada kategori layak. Berdasarkan ketuntasan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga, siswa mengalami peningkatan hasil belajar sebanyak 15,75% dan dari hasil *posttest* siswa secara keseluruhan telah mencapai SKM. Berdasarkan beberapa referensi di atas maka penggunaan media pembelajaran permainan terbukti dapat menjadi media yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Ludo merupakan salah satu jenis permainan konvensional yang sedari dulu dimainkan. Ludo merupakan permainan papan yang biasanya dimainkan oleh 2 sampai 4 pemain. Permainan papan adalah permainan yang dimainkan di atas papan dengan beberapa bagian dapat berupa kotak, lingkaran, atau bentuk lainnya yang digunakan sebagai tempat bermain. Beberapa contoh permainan papan adalah catur, dam, monopoli, ular tangga, dan sebagainya. Permainan Ludo merupakan permainan strategi dimana para pemain berlomba dengan masing-masing memiliki 4 pion dari awal hingga akhir sesuai dengan gulungan dadu tunggal. Pemenang pada permainan ini adalah siapa saja yang terlebih dahulu mencapai garis akhir.

Menurut Alvi dan Ahmed (2011) ludo merupakan permainan yang kompleks dan memiliki berbagai aspek strategi untuk dimainkan. Salah satu aturan dalam permainan ini yaitu apabila pion milik salah satu pemain berhenti di petak pion lawan maka pion lawan tersebut akan kembali ke petak asal untuk memulai kembali dari

awal permainan. Dengan adanya aturan sedemikian rupa, maka dibutuhkan strategi yang tepat untuk memenangkan permainan.

Di dalam dunia pendidikan, dengan dimodifikasi sesuai dengan kaidah-kaidah pembelajaran permainan ludo sangat dimungkinkan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini permainan Ludo dimodifikasi menjadi permainan yang dipadukan dengan pertanyaan dimana peserta didik harus menjawab pertanyaan tersebut. Dengan dipadukannya permainan ludo dengan pemberian pertanyaan, hal ini dapat melatih peserta didik untuk memahami materi yang kerap sekali menjadi kesulitan dalam mempelajari materi yang bersifat faktual seperti materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara. Dengan dimodifikasi menjadi sedemikian rupa maka ludo dalam penelitian ini dapat memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar dan bermain. Berdasarkan argumentasi di atas, maka judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara di SMPN 1 Ngadirojo Pacitan”.

Dalam penelitian ini, pemilihan lokasi di SMPN 1 Ngadirojo dilatar belakangi karena adanya masalah kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik kelas VII untuk memahami materi yang bersifat faktual pada mata pelajaran PPKn, latar belakang guru PPKn kelas VII yang sebenarnya bukan berasal dari alumni sarjana PPKn, karakter peserta didik kelas VII yang dijadikan sebagai potensi penyelesaian masalah, dan belum pernah digunakan media pembelajaran permainan di sekolah ini.

Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran ludo didasarkan pada teori kerucut pengalaman Dale. Teori ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman menurut Bruener dalam Arsyad (2013:10) terdapat tingkatan modus belajar antara lain pengalaman langsung, pengalaman pictorial/gambar dan pengalaman abstrak .

Pengalaman langsung merupakan aktivitas mengerjakan suatu hal yang nyata, misalnya arti kata ‘simpul’ dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’. Tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (gambar), kata simpul dipelajari dengan melihat gambar, video ‘simpul’. Selanjutnya, tingkatan ketiga yang diberi label *symbol*, siswa membaca atau mendengar kata ‘simpul’ dan selanjutnya menesuaiakannya dengan pengalaman yang dimilikinya untuk membuat ‘simpul’. Ketiga pengalaman ini saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru.

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar seperti itu digambarkan oleh Dale dalam Arsyad

(2013:11) sebagai suatu proses komunikasi. Materi yang disampaikan oleh guru disebut pesan. guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan kedalam symbol-symbol tertentu (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan symbol-symbol tersebut sehingga dipahami sebagai suatu pesan (*decoding*).

Levie dan Levie dalam Arsyad (2013:12) yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus berupa gambar dapat memberikan hasil lebih baik terhadap pekerjaan-pekerjaan seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, serta menghubungkan-hubungkan informasi yang sifatnya faktual dan konseptual. Sementara stimulus verbal mempengaruhi kemampuan belajar seseorang dalam mengingat sesuatu yang berurut-urutan menjadi lebih baik ketika pembelajaran.

Menurut Dale, pengalaman belajar yang didapatkan akan mempengaruhi pengetahuan, keterampilan dan sikap seseorang. Maka dalam dunia pendidikan, semakin abstrak pengalaman yang didapatkan siswa dalam proses pembelajaran maka akan semakin kecil pula informasi yang diberikan tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan dalam waktu yang lama. Sebaliknya semakin konkret pengalaman yang didapatkan siswa dalam pembelajaran, maka akan semakin besar pula informasi diberikan tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan dalam waktu yang lama. Gambar kerucut pengalaman Dale sebagai berikut:



Gambar 1. Kerucut pengalaman Dale
Sumber: Media Pembelajaran (Arsyad , 2013)

Dasar teori kerucut pengalaman Dale bukanlah tentang tingkat kesulitannya, melainkan terletak pada tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang terlibat dalam penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pada gambar 1 di atas, pengalaman belajar yang abstrak hingga paling konkret diurutkan dari atas hingga ke bawah. Semakin konkret pengalaman belajar yang didapatkan, maka akan semakin dapat memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut. Proses belajar ini akan memberi dampak langsung terhadap pemerolehan dan pertumbuhan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sedangkan semakin abstrak pengalaman yang didapat akan mempengaruhi kemampuan imajinasi seseorang untuk semakin berkembang. Menurut Dale, pengalaman konkret dan pengalaman abstrak akan silih berganti dialami oleh manusia. Hasil belajar dari pengalaman langsung akan mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang, dan sebaliknya, kemampuan seseorang dalam mengabstraksi sesuatu dapat membantu untuk memahami pengalaman yang sedang dirasakan. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkatan-tingkatan pengalaman belajar dalam kerucut pengalaman Dale masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan yang tidak sama. Oleh karena itu untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang didasarkan pada teori ini memerlukan pertimbangan-pertimbangan yang relevan dengan kebutuhan pengembangan.

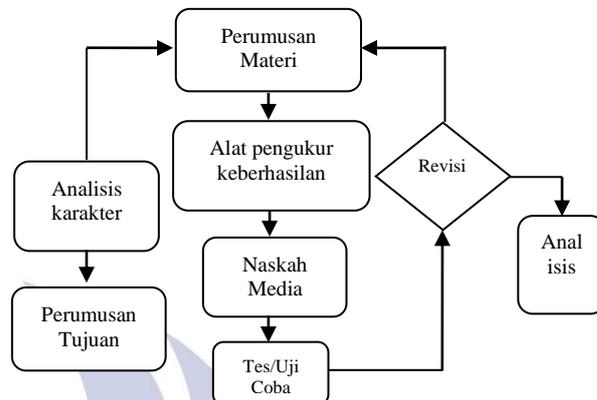
Dalam penelitian ini media pembelajaran ludo yang dikembangkan diuji kelayakannya berdasarkan pendapat Nieveen (2010:89-100) yang menyatakan bahwa kelayakan media pembelajaran harus mempertimbangkan tiga aspek kelayakan yaitu aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan. Kevalidan media ditentukan oleh pencapaian kriteria-kriteria tertentu pada media yang dinilai oleh ahli dalam setiap bidang kriteria kevalidan media. Kepraktisan suatu media dinilai dari kemudahan pengguna untuk menggunakan media tersebut sebagai media pembelajaran. Sedangkan pada aspek keefektivan dinilai dari pengaruh media pembelajaran terhadap capaian hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah menggunakan media tersebut.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D) dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Pemilihan metode pengembangan ini didasari karena metode R&D digunakan sebagai dasar pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui pengembangan (Sugiyono 2009:407). Pendekatan deskriptif dipilih

karena penelitian bermaksud ingin menggambarkan kelayakan media dari data kuantitatif dan data kualitatif.

Dalam penelitian ini prosedur pengembangan mengacu pada prosedur yang dikemukakan oleh Sadiman dkk (2011:101). Adapun alur prosedur pengembangan media yang dilalui sebagai berikut:



Gambar 2. Prosedur pengembangan media pembelajaran
Sumber: Media pendidikan (Sadiman dkk., 2011)

Berdasarkan bagan prosedur pengembangan media di atas, pengembangan media ludo dimulai dengan analisis karakter dan kebutuhan siswa, dalam tahap ini ditemukan adanya masalah kesenjangan antara kemampuan dan sikap yang dimiliki peserta didik dengan kemampuan dan sikap yang diinginkan. Dimana peserta didik kelas VII mengalami kesulitan untuk memahami materi yang bersifat faktual pada mata pelajaran PPKn yang dibuktikan dengan perolehan hasil tes yang telah dilakukan.

Selain itu dalam tahapan ini perlu dicari potensi penyelesaian masalah yang dapat digunakan sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi. Dimana menurut wawancara yang dilakukan diketahui bahwa peserta didik kelas VII SMPN 1 Ngadirojo menyukai berbagai jenis permainan. Berdasarkan fakta tersebut dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media permainan ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara karena merupakan materi yang bersifat faktual pada mata pelajaran PPKn kelas VII.

Tahap yang kedua adalah tahap perumusan tujuan. Dimana dalam tahap ini disusun tujuan-tujuan instruksional yang akan dicapai menggunakan media yang dikembangkan. Tahap ini juga dapat memberikan arah kepada hasil atau perilaku yang kita inginkan. Selain itu perumusan tujuan dapat memberi arah kepada tindakan yang akan kita lakukan untuk mencapai tujuan itu.

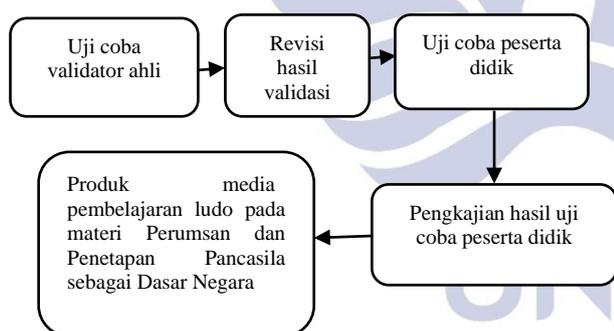
Tahap selanjutnya yaitu tahap perumusan materi. Dimana pada tahapan ini dirumuskan materi-materi yang akan dimuatkan didalam media yang dikembangkan sesuai dengan materi yang ingin dimasukkan kedalam

media tersebut. Tahap ini memberikan isi yang sifatnya substantif terhadap media yang sedang dikembangkan.

Tahap selanjutnya yaitu merumuskan alat pengukur keberhasilan media yang dikembangkan. Dimana pada tahapan ini dirumuskan alat pengukur keberhasilan media yang dikembangkan apakah memenuhi unsur kelayakan atau tidak.

Tahap selanjutnya yaitu perumusan naskah media. Dimana dalam tahap ini media pembelajaran yang ingin dikembangkan kemudian dibuat untuk selanjutnya dilakukan tes atau uji coba. Apabila pada saat uji coba media pembelajaran dirasa masih perlu perbaikan maka dilakukan revisi kembali untuk meniadakan kekurangan yang masih ditemukan.

Dalam penelitian ini subjek uji coba terdiri atas 3 jenis, yaitu: (1) validator ahli (satu orang validator ahli materi dan satu orang validator ahli media); (2) Observer yang bertugas menilai aktivitas pembelajaran dengan melibatkan dua orang guru PPKn yang berasal dari SMPN 1 Ngadirojo; (3) Peserta didik kelas VII G SMPN 1 Ngadirojo dengan jumlah populasi 30 orang yang diambil 16 siswa sebagai sampel uji coba. Sampel penelitian diperoleh dengan menggunakan teknik *random sampling* karena seluruh siswa kelas VII SMPN 1 Ngadirojo belum pernah merasakan aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan. Adapun tahapan uji coba yang dilalui terdiri dari tahapan seperti gambar berikut:



Gambar 3. Tahapan uji coba media pembelajaran
Sumber: Media pendidikan (Sadiman dkk., 2011)

Variabel dalam penelitian ini adalah kelayakan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara. Kelayakan media merupakan tolak ukur suatu media layak atau tidak digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Nieveen (2010:89-100) kelayakan media pembelajaran mempertimbangkan tiga aspek kelayakan yaitu (1) Aspek Kevalidan yang mengacu pada penilaian menurut Walker & Hess dalam Arsyad (2013) pada kriteria kriteria materi, pembelajaran, penggunaan dan tampilan; (2) Aspek Kepraktisan yang mengacu pada pendapat Walker & Hess dalam Arsyad (2013) pada kriteria penggunaan, tampilan, kebahasaan dan kemenarikan; dan (3) Aspek

Keefektifan yang dinilai berdasarkan pengaruh permainan terhadap capaian tujuan pembelajaran pada ranah sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan.

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data kualitatif yang berasal dari kritik, saran, dan komentar dari para ahli terhadap produk media dan data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen penilaian validasi, angket respon peserta didik dan data aktivitas pembelajaran pada aspek sikap dan keterampilan pada saat pembelajaran dan hasil belajar sebelum dan setelah uji produk media pembelajaran ludo.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dibedakan menjadi tiga yaitu: (1) analisis data kevalidan media; (2) analisis kepraktisan media; (3) analisis data keefektifan media. Teknik analisis data kevalidan media digunakan untuk mengolah data tentang penilaian media pembelajaran ludo oleh validator ahli sehingga hasil pengolahan dapat mencerminkan kelayakan media berdasarkan aspek kevalidan. Teknik analisis data kepraktisan media digunakan untuk mengolah data tentang respon peserta didik terhadap media pembelajaran ludo sehingga hasil pengolahan dapat mencerminkan kelayakan media berdasarkan aspek kepraktisan. Teknik analisis data keefektifan media digunakan untuk mengolah data observasi aktivitas pembelajaran dan tes sehingga hasil pengolahan dapat mencerminkan kelayakan media berdasarkan aspek keefektifan.

Dalam penelitian ini terdapat tiga aspek kelayakan media yang harus dianalisis. Akan tetapi tahapan analisis data dalam penelitian ini hanya dibedakan menjadi dua tahapan, yaitu: (1) tahapan analisis data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang dilihat dari aktivitas pembelajaran dan (2) tahapan analisis data keefektifan media yang dilihat dari ketuntasan hasil belajar pada menggunakan tes.

Meskipun dalam penelitian ini terdapat tiga aspek kelayakan yang berbeda, akan tetapi terdapat kesamaan tahapan analisis data pada data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media yang dilihat dari aktivitas pembelajaran. Tahapan analisis data tersebut, antara lain: Pertama, mengubah penilaian dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Metodologi penelitian pendidikan (Sukardi, 2009)

Kedua, dari data yang terkumpul kemudian menghitung skor dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

R : Jumlah skor tiap kriteria

SM : Skor tertinggi

Ketiga, menghitung rata-rata hasil dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata (\%)} = \frac{\text{jumlah Persentase indikator}}{\text{Jumlah indikator}} \times 100$$

Keempat, menginterpretasikan hasil presentase menggunakan interpretasi skor berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skor

Skor	Kategori
81%-100%	Sangat layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup layak
21%-40%	Kurang layak
0%-20%	Sangat kurang layak

Sumber: Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian (Riduwan,2012)

Media pembelajaran ludo dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif dilihat dari aktivitas pembelajaran jika persentase skor sebesar $\geq 61\%$. Skor yang diperoleh juga menunjukkan tingkatan kategori kelayakan media pembelajaran.

Pada data keefektifan media yang dilihat dari ketuntasan hasil belajar, tahapan analisis yang digunakan berbeda dengan tahapan analisis data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang dilihat dari aktivitas pembelajaran. Tahapan analisis data ini digunakan untuk melihat ketuntasan hasil belajar peserta didik melalui pemberian tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran ludo. Tahapan analisis data keefektifan media yang dilihat dari ketuntasan hasil belajar menggunakan tes antara lain:

Pertama, mengubah penilaian skor dari bentuk kualitatif menjadi kuantitatif dengan pedoman sebagai berikut:

Tabel 3. Pedoman penilaian skor tes

Kriteria	Skor
Benar	1
Salah	0

Sumber: Metodologi penelitian pendidikan (Sukardi,2009)

Kedua, menghitung perolehan nilai atau skor akhir tiap peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{jumlah skor tertinggi}} \times 100$$

Ketiga, menghitung persentase ketuntasan hasil belajar dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Peserta didik yang tuntas}}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Media pembelajaran ludo dapat dinyatakan efektif jika hasil belajar mengalami peningkatan dan peserta didik yang memperoleh nilai minimal dari KKM (70) sebesar 75%. Data diketuntasan hasil belajar selanjutnya dipadukan dengan data kevalidan, kepraktisan dan observasi aktivitas pembelajaran untuk melihat kelayakan media pembelajaran ludo secara menyeluruh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kelayakan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara ditinjau berdasarkan tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, berikut ini rincian hasil pengolahan kelayakan media pembelajaran ludo.

Pertama, kevalidan media pembelajaran ludo. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran ludo, pada penelitian ini dilakukan dua kali validasi yaitu oleh validator materi dan validator media. Selain melakukan penilaian, tugas validator lainnya yaitu sebagai pembimbing media yang dikembangkan. Berdasarkan validasi yang dilakukan berikut hasil penilaiannya.

Pertama, kevalidan materi dalam media. Kevalidan materi dalam media diperlukan agar butir-butir materi yang telah dirumuskan telah siap untuk diujucobakan kepada peserta didik. Berikut ini hasil penilaian kevalidan media oleh ahli materi :

Tabel 4. Hasil penilaian oleh validator ahli materi

No	Kriteria	Rata-Rata Persentase (%)	Kategori
1	Materi	80	Layak
2	Pembelajaran	80	Layak
Rata-rata		80	Layak

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa perolehan rata-rata skor pada kriteria materi sebesar 80% yang berada pada kategori layak. Adapun indikator dalam kriteria materi meliputi: (1) kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar; (2) kebenaran pengetahuan; (3) kesesuaian pertanyaan dengan kunci jawaban dan (4) kesesuaian dengan kemampuan berpikir. Pada kriteria pembelajaran skor penilaian menunjukkan rata-rata skor sebesar 80% yang berada pada kategori layak. Adapun indikator dalam kriteria pembelajaran

meliputi: (1) dapat melatih kemampuan mengingat; memberikan tantangan; (2) dapat memberikan bantuan belajar dan (3) dapat meningkatkan minat peserta didik. Sedangkan apabila rata-rata skor kriteria materi dan pembelajaran diakumulasikan, maka rata-rata skor kevalidan media pembelajaran ludo oleh ahli materi sebanyak 80% dan berada pada kategori layak.

Meskipun hasil penilaian oleh validator materi media pembelajaran ludo dikategorikan layak untuk diuji cobakan, tetapi media harus terlebih dahulu direvisi untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan. Adapun saran dan masukan yang diberikan oleh validator materi sebagai acuan perbaikan pengembangan media pembelajaran antara lain: (1) terdapat beberapa pertanyaan yang sama; (2) terdapat banyak kesalahan penulisan ejaan kata; (3) terdapat beberapa kesalahan konseptual dalam pertanyaan.

Kedua yaitu kevalidan media. Kevalidan media diperlukan agar media yang dikembangkan telah sesuai dengan penilaian secara *desain* media dan siap untuk diujicobakan kepada peserta didik. Adapun hasil penilaian kevalidan media oleh ahli media sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil penilaian oleh validator ahli media

No	Kriteria	Rata-Rata Presentase (%)	Kategori
1	Penggunaan	80	Layak
2	Tampilan	82.8	Sangat Layak
Total		81.4	Sangat Layak

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa perolehan rata-rata skor pada kriteria penggunaan sebesar 80% yang berada pada kategori layak. Adapun indikator dalam kriteria penggunaan meliputi: (1) kemudahan penggunaan; (2) dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan (3) kejelasan petunjuk. Pada kriteria tampilan skor penilaian menunjukkan rata-rata skor sebesar 82.8% yang berada pada kategori sangat layak. Adapun indikator dalam kriteria pembelajaran meliputi: (1) penggunaan jenis huruf; (2) keterbacaan huruf; (3) *background*; (4) gambar; (5) tata letak; (6) komposisi warna dan (7) desain media. Sedangkan apabila diakumulasikan, rata-rata skor kriteria penggunaan dan tampilan diakumulasikan, maka rata-rata skor kevalidan media pembelajaran ludo dari penilaian validator media sebesar 81.4% dan dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Meskipun berdasarkan penilaian oleh validator media, media pembelajaran ludo dikategorikan sangat layak untuk diuji cobakan, tetapi media pembelajaran ludo harus terlebih dahulu direvisi untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan. Adapun saran

dan masukan yang diberikan oleh validator ahli media untuk perbaikan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara antara lain: (1) sebaiknya menggunakan warna cerah; (2) pengaturan tata letak gambar harus disesuaikan dengan posisi hadap pengguna; (3) ukuran media disesuaikan dengan ukuran tubuh pengguna agar lebih praktis digunakan.

Berdasarkan perolehan skor penilaian dari validator ahli media dan validator ahli materi, jumlah skor rata-rata kevalidan media sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata}(\%) &= \frac{\text{jumlah skor hasil penilaian validator}}{\text{jumlah validator}} \\ &= \frac{80\%+81.4\%}{2} \\ &= 80.7\% \end{aligned}$$

Dengan perolehan persentase sebanyak 81.4%, maka media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara dilihat dari aspek kevalidan media dikatakan valid dan dikategorikan sangat layak untuk digunakan.

Aspek kelayakan media yang kedua adalah kepraktisan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara. Data tingkat kepraktisan media pembelajaran ludo diperoleh dengan menggunakan angket yang diisi oleh peserta didik sebanyak 16 anak yang dipilih secara acak. Berikut hasil angket respon peserta didik yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil angket respon peserta didik

No	Kriteria	Rata-rata Persentase(%)	Kategori
1	Penggunaan	87.5	Sangat Layak
2	Tampilan	88.7	Sangat Layak
3	Kebahasaan	88.7	Sangat Layak
4	Kemenarikan	94.3	Sangat Layak
Total		89.8	Sangat Layak

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan tabel 6, diketahui bahwa perolehan rata-rata skor pada kriteria penggunaan sebesar 87.5% yang berada pada kategori sangat layak dengan indikator dalam kriteria penggunaan meliputi: (1) kemudahan penggunaan; (2) petunjuk mudah dilakukan dan (3) peraturan mengaktifkan pembelajaran. Pada kriteria tampilan, skor penilaian menunjukkan rata-rata skor sebanyak 88.7% dengan berada pada kategori sangat layak dengan indikator dalam kriteria tampilan meliputi: (1) kesesuaian tema; (2) komposisi warna dan (3) penggunaan huruf. Pada kriteria kebahasaan, skor penilaian menunjukkan rata-rata skor sebanyak 88.7%

dengan berada pada kategori sangat layak dengan indikator dalam kriteria kebahasaan yaitu bahasa mudah dipahami. Pada kriteria kemenarikan, skor penilaian menunjukkan rata-rata skor sebanyak 88.7% dengan berada pada kategori sangat layak dengan indikator dalam kriteria kemenarikan meliputi: pertanyaan dalam media menarik dan aktivitas pembelajaran menarik. Sedangkan apabila semua kriteria diakumulasikan, maka rata-rata skor kepraktisan media ludo sebanyak 89.8% dengan berada pada kategori sangat layak dan dikatakan praktis untuk digunakan.

Aspek kelayakan media yang ketiga yaitu keefektifan media pembelajaran ludo. Kelayakan media pada aspek keefektifan digunakan untuk melihat pengaruh media terhadap capaian hasil belajar yang didapatkan siswa. Dalam penelitian ini pengolahan data keefektifan media ludo ditinjau dari dua hasil yaitu hasil observasi aktivitas pembelajaran dan hasil belajar menggunakan tes.

Pertama, hasil observasi aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ludo. Data tentang aktivitas pembelajaran didapat dengan observasi yang dilakukan dua guru SMPN 1 ngadirojo. Berikut hasil pengolahan data aktivitas pembelajaran menggunakan media pembelajaran ludo yang disajikan dalam tabel dibawah:

Tabel 7. Hasil observasi aktivitas pembelajaran

No	Aspek	Rata-rata persentase (%)	Kategori
1	Sikap Sosial	90	Sangat layak
2	Keterampilan	90	Sangat layak
Total		90	Sangat layak

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa perolehan rata-rata skor pada aspek sikap sosial sebesar 90% yang berada pada kategori sangat layak. Adapun indikator dalam kriteria penggunaan meliputi: (1) kerjasama; (2) menyimak; (3) perilaku sopan dan (4) toleransi. Pada aspek keterampilan skor penilaian menunjukkan rata-rata skor sebanyak 90% dengan berada pada kategori sangat layak. Adapun indikator dalam aspek keterampilan yaitu komunikasi. Sedangkan apabila rata-rata skor kriteria penggunaan dan tampilan diakumulasikan, maka rata-rata skor aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ludo sebesar 90% yang berada pada kategori sangat layak.

Kedua, ketuntasan hasil belajar menggunakan tes sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran ludo. Ketuntasan hasil belajar sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran yang ludo sehingga dapat mengetahui kelayakan media dilihat dari pengaruhnya terhadap

kemampuan kognitif peserta didik. Berikut hasil pengolahan data ketuntasan hasil belajar menggunakan tes sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menggunakan media ludo yang disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Ketuntasan hasil belajar

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	MD	35	60
2	KA	70	85
3	GP	60	85
4	DA	60	85
5	DD	40	65
6	AK	65	85
7	AP	75	90
8	NM	60	75
9	HN	35	55
10	CI	70	90
11	AH	55	70
12	FN	60	85
13	NK	65	90
14	ED	55	70
15	RK	55	80
16	SP	70	85
Persentase ketuntasan		25%	81,2%

Sumber: Data primer, diolah 2019

Berdasarkan tabel 8, diketahui bahwa persentase hasil belajar sebelum (*pretest*) menggunakan media ludo sebesar 25% sedangkan persentase hasil belajar setelah (*posttest*) menggunakan media ludo sebesar 81,2% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap materi tersebut. Selain itu, berdasarkan hasil belajar yang didapat menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo dikatakan efektif dan layak untuk digunakan karena persentase ketuntasan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran ludo lebih dari KKM (≥ 70) sebanyak 81.2%.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian dalam penelitian ini difokuskan pada pembahasan mengenai tingkat kelayakan yang ditinjau dari aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Hal ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah dirumuskan yaitu bagaimana kelayakan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara ditinjau dari aspek kevalidan, praktisan dan keefektifan. Selain itu hasil penelitian yang telah didapatkan akan dikomparasikan dengan teori-teori terkait.

Berdasarkan teori kerucut pengalaman Dale, secara garis besar menjelaskan bahwa pemerolehan pengetahuan, keterampilan dan sikap dan kemampuan berimajinasi pada peserta didik dipengaruhi oleh pengalaman yang didapat dalam pembelajaran. Semakin konkret pengalaman belajar yang didapat, maka

informasi yang dibelajarkan akan mudah untuk dipahami. Sedangkan semakin abstrak pengalaman yang didapat, maka informasi dibelajarkan akan sulit untuk dipahami, tetapi akan mempengaruhi kemampuan imajinasi seseorang untuk semakin berkembang. Berdasarkan pandangan teori tersebut, maka media pembelajaran yang dikembangkan di dalam penelitian ini yaitu permainan ludo *didesain* agar dapat memberikan pengalaman belajar pada tingkatan 'dramatisasi' terhadap peserta didik dengan menambahkan beberapa modifikasi pada permainan aslinya.

Media pembelajaran ludo yang dikembangkan berdasarkan teori kerucut pengalaman Dale dikatakan layak untuk digunakan setelah melewati beberapa proses yaitu validasi untuk menilai kevalidan media dan uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan dan keefektifan media. Proses pengujian dilakukan berdasarkan kriteria kelayakan menurut Nieveen (2010) dan prosedur pengembangan menurut Sadiman dkk (2011)

Pada proses validasi media dikatakan valid apabila telah memenuhi syarat kelayakan yang dinilai oleh validator ahli dalam masing-masing bidangnya. Pada tahapan uji coba ini, media pembelajaran ludo yang dikembangkan berdasarkan teori kerucut pengalaman Dale dinilai atau diuji oleh validator ahli untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum diuji cobakan terhadap peserta didik.

Berdasarkan interpretasi skor oleh Riduwan (2012,15), media dikatakan valid atau layak apabila skor hasil penilaian $\geq 61\%$. Berdasarkan interpretasi skor tersebut, media ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara dikatakan valid karena hasil penilaian pada aspek materi media menunjukkan skor 77.7%. Adapun penjabaran dari telaah hasil penilaian validasi terhadap media pembelajaran ludo yaitu:

Berdasarkan penilaian pada kriteria materi, media pembelajaran ludo telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran kepada peserta didik dilihat dari aspek materi. Hal ini tentu dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman mengenai materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara karena materi yang ada dalam media telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik. Di samping itu, penggunaan materi yang dimuat dalam media sangat berpengaruh terhadap tujuan dari digunakannya media tersebut. Suatu materi yang dimuat dalam media harus dapat mewujudkan tujuan-tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik.

Berdasarkan penilaian pada kriteria pembelajaran, media ludo dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sudrajat dalam (Putri 2011) yang

mengemukakan bahwa salah satu kegunaan media yaitu media membangkitkan minat dan merangsang anak untuk belajar. Selain itu dengan aktivitas pembelajaran yang menarik dan dapat membangkitkan minat untuk belajar, maka peserta didik akan merasa proses pembelajaran yang dirasakan menjadi menyenangkan untuk diikuti.

Selain itu penggunaan media ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara yaitu digunakan untuk mengatasi keterbatasan pengalaman peserta didik untuk memahami materi yang sifatnya kesejarahan karena dengan menjawab pertanyaan dalam media, maka dapat membantu peserta didik untuk mengingat peristiwa sejarah yang sedang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sudrajat dalam Putri (2011:20) yang mengemukakan bahwa salah satu kegunaan media yaitu keterbatasan pengalaman yang dialami oleh peserta didik dapat diatasi dengan media pembelajaran. Selain itu menurut Arsyad (20013:29) mengemukakan bahwa keterbatasan indera, ruang, dan waktu dapat diatasi dengan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran ludo merupakan media yang dapat memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk menceritakan kembali peristiwa yang terjadi pada masa lalu dengan bermain.

Berdasarkan penilaian pada kriteria penggunaan, media ludo mudah untuk digunakan dan dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran. Dengan kemudahan penggunaan dan adanya indikasi bahwa suatu media dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran menunjukkan bahwa media ludo dapat memberikan kesan yang baik dalam menciptakan kesenangan belajar. Kesenangan dalam proses belajar sangat penting diciptakan dalam suatu kondisi pembelajaran, hal ini karena kesenangan belajar akan menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik menjadi semangat untuk belajar lagi dan lagi.

Berdasarkan penilaian tampilan, media ludo memiliki tampilan yang layak untuk digunakan. Dengan tampilan yang menarik, media akan mampu membangkitkan minat peserta didik untuk belajar. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sudrajat dalam Putri (2011:20) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan merangsang anak untuk belajar. Tampilan suatu media sangat penting untuk diperhatikan, apabila tampilan media tidak sesuai dengan kriteria tampilan yang diinginkan pengguna, maka pengguna media tersebut akan lebih cepat bosan menggunakannya. Sebaliknya apabila tampilan dianggap menarik, maka pengguna akan merasa nyaman menggunakan media tersebut.

Meskipun telah dikatakan valid, tetapi media terlebih dahulu direvisi untuk memperbaiki kekurangan yang

ditemukan. Proses revisi dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari validator ahli. Pada proses validasi, media pembelajaran ludo berulang kali mengalami revisi. Hal ini membuat biaya pengembangan media menjadi cukup mahal. Selama pengembangan media dilakukan pada tahap validasi hingga kemudian dicetak untuk diuji cobakan, total biaya yang dikeluarkan sebesar Rp 300.000. Revisi yang dilakukan berulang-ulang tersebut dimaksudkan agar media siap dan layak untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ludo yang didasarkan pada teori kerucut pengalaman Dale telah lolos uji validitas.

Setelah dinyatakan valid, kemudian media pembelajaran pembelajaran ludo diuji cobakan terhadap peserta didik dengan jumlah terbatas. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang ditinjau dari aspek kepraktisan dan keefektifan.

Pada aspek kepraktisan, media dinyatakan praktis apabila pengguna (peserta didik) merasa mudah menggunakan suatu media. Pada uji kelayakan ini, media Ludo yang dikembangkan berdasarkan pada teori kerucut pengalaman Dale akan dilihat apakah media yang dikembangkan ini mudah untuk digunakan atau tidak. Pada penelitian ini, data tingkat kepraktisan media didapat dari angket respon peserta didik setelah penerapan media ludo dalam pembelajaran. Berdasarkan data respon peserta didik setelah menggunakan media ludo, data kemudian diolah agar tingkat kepraktisan media pembelajaran ludo dapat diketahui.

Berdasarkan interpretasi skor oleh Riduwan (2012,15), media dikatakan valid atau layak apabila skor hasil penilaian $\geq 61\%$. Berdasarkan interpretasi skor tersebut, media ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara dikatakan praktis karena hasil respon peserta didik menunjukkan skor 89,8%. Adapun penjabaran dari telaah hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara yaitu:

Berdasarkan kriteria penggunaan, peserta didik merasa cara, petunjuk dan aturan dalam media pembelajaran ludo mudah untuk diikuti. Hal ini akan membuat kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran ludo lancar. Kelancaran kegiatan belajar mengajar sangat penting terhadap penyampaian pengetahuan terhadap peserta didik. Dengan kegiatan belajar mengajar yang lancar, maka proses penyampaian tersebut akan tidak terganggu dan dampaknya siswa akan lebih cepat untuk mengerti substansi materi yang sedang dipelajari dibandingkan dengan masalah prosedural seperti misalkan cara bermain menggunakan media pembelajaran permainan.

Berdasarkan kriteria tampilan, hasil yang didapat menunjukkan bahwa peserta didik merasa tampilan dalam media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara menarik secara visual sehingga peserta didik akan merasa nyaman menggunakannya. Apabila peserta didik merasa nyaman menggunakan media pembelajaran, maka kegiatan belajar yang dialami peserta didik juga akan lancar dan tidak terkendala dengan visualisasi dalam menggunakan media.

Berdasarkan kriteria kebahasaan, respon peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran ludo mudah untuk dipahami sehingga pembelajaran menjadi lancar. Selain itu kebahasaan dalam media pembelajaran ludo telah sesuai dengan tingkatan kemampuan kognisi peserta didik dimana hal ini sangat penting agar tidak terjadi *miss* komunikasi pada saat menggunakan media untuk peserta didik tingkat SMP.

Di samping itu, berdasarkan kriteria kemenarikan, respon peserta didik menunjukkan bahwa aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ludo menyenangkan dan menarik dilakukan. Dengan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, motivasi belajar peserta didik juga akan meningkat. Hal di atas selaras dengan amanat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 103 Tahun 2014 yang menyebutkan bahwa, "Pembelajaran sebaiknya menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif." Hal ini sangat baik terhadap suasana belajar di kelas. Dengan kegiatan yang menyenangkan, pembelajaran tidak akan membosankan dan peserta didik juga termotivasi untuk belajar lagi dan lagi. Hal tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar yang nantinya akan diperoleh peserta didik. Dengan suasana belajar yang baik maka besar kemungkinan hasil belajar yang diperoleh juga baik.

Berdasarkan hasil di atas, maka media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara yang dikembangkan dengan teori kerucut pengalaman Dale dinyatakan praktis. Uji coba media pembelajaran ludo yang dilakukan terhadap peserta didik juga bertujuan untuk memperoleh data tentang keefektifan media. Media dikatakan efektif apabila penggunaan media dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara digunakan pada pertemuan ke empat sesuai RPP yang telah dibuat karena materi ajar yang dimuat dalam media merupakan materi review dari materi-materi sebelumnya. Hal ini dimaksudkan agar dapat melatih daya ingat peserta didik terhadap materi yang telah diberikan sebelumnya. Pada

penelitian ini keefektifan media diukur dari aktivitas pembelajaran dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan interpretasi skor oleh Riduwan (2012,15), media dikatakan efektif dilihat dari aktivitas pembelajaran apabila skor hasil penilaian $\geq 61\%$. Berdasarkan interpretasi skor tersebut, media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara dikatakan efektif dilihat dari aktivitas pembelajaran karena hasil observasi aktivitas pembelajaran menunjukkan skor 89.8%. Adapun aktivitas pembelajaran yang dinilai mengacu pada tiga aspek yaitu aspek sosial dan keterampilan.

Berdasarkan aspek sikap sosial, penggunaan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara dapat menanamkan nilai toleransi, sportivitas, sopan santun, dan kerja sama dalam kelompok karena media pembelajaran digunakan secara berkelompok. Dengan pengkondisian dimainkan secara berkelompok, media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara juga dapat menjadi alat peserta didik untuk saling berinteraksi. Hal tersebut selaras dengan pendapat Sudrajat dalam Putri (2011) yang mengemukakan bahwa salah satu kegunaan media yaitu memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik terhadap lingkungannya. Dengan adanya interaksi yang terjalin antara peserta didik, maka akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta peserta didik dapat melatih kemampuan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya.

Di samping itu, media ludo yang dikembangkan dapat melatih kejujuran, kerja sama, serta dapat menanamkan nilai sportivitas ketika bermain. Hal ini sangat baik bagi siswa karena sikap dan sifat mereka akan senantiasa terbentuk ketika apa yang dialami memberikan dampak positif terhadap perkembangan siswa.

Berdasarkan aspek keterampilan, penggunaan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara akan melatih peserta didik untuk berkomunikasi di depan orang banyak. Hal ini juga dapat melatih kepercayaan diri dari peserta didik. Kepercayaan diri sangat penting dimiliki oleh manusia, dengan kepercayaan diri yang tinggi seseorang akan lebih berani untuk mewujudkan keinginannya. Begitu juga bagi peserta didik, dengan melatih berbicara di depan banyak orang melalui media pembelajaran ludo ini, diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri peserta didik. Dengan memiliki sikap percaya diri, peserta didik diharapkan juga lebih berani untuk berprestasi.

Selain itu berdasarkan tes yang dilakukan, penggunaan media pembelajaran ludo pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara juga terbukti

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ludo terbukti dapat membantu peserta didik untuk memahami materi tersebut.

Pengembangan media dalam penelitian ini didasarkan pada teori kerucut pengalaman Dale. Berdasarkan teori tersebut, semakin kongkret pengalaman belajar yang didapatkan peserta didik, maka akan memberikan kesan yang bermakna mengenai informasi ataupun gagasan yang terkandung dalam pengalaman tersebut. Pengalaman-pengalaman tersebut akan memberi dampak langsung terhadap pertumbuhan pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang dimiliki peserta didik. Sedangkan semakin abstrak pengalaman yang didapat akan mempengaruhi kemampuan imajinasi seseorang untuk semakin berkembang.

Media pembelajaran ludo yang dipadukan dengan pemberian pertanyaan untuk dijawab oleh peserta didik secara berkelompok seputar pengetahuan-pengetahuan pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara secara runtut akan memberikan pengalaman belajar terhadap peserta didik untuk berimajinasi terkait dengan peristiwa tersebut yang diungkapkan secara lisan dalam satu kelompok belajar. Artinya dengan demikian penggunaan media pembelajaran ini dapat dikatakan berada pada tingkatan 'dramatisasi' karena fakta-fakta dalam peristiwa perumusan dan penetapan Pancasila direka ulang secara berurutan dalam suatu kondisi aktivitas belajar. Hal ini akan mempermudah proses mengingat materi karena meskipun peserta didik tidak pernah mengalami peristiwa sejarah dalam materi ajar, peserta didik pernah menjawab pertanyaan tentang materi tersebut.

Dengan pengkondisian penggunaan permainan secara berkelompok juga dapat mempermudah peserta didik untuk mengetahui jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam media karena peserta didik bisa berdiskusi terkait pertanyaan yang muncul. Selain itu media pembelajaran ludo dapat digunakan sebagai media bersosialisasi antara satu peserta didik dengan peserta didik lainnya. Dengan begitu kedekatan emosional antar peserta didik akan terbentuk dan menjadikan kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih *humanness*.

Berdasarkan tingkat keefektifan penggunaan media pembelajaran ludo pada peningkatan hasil belajar, dapat diketahui bahwa penggunaan media ludo berhasil mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari. Selain itu berdasarkan wawancara setelah penggunaan media pembelajaran ludo, peserta didik mengaku bahwa aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ludo ini menyenangkan, memudahkan untuk mengingat materi yang sedang dipelajari, dan terbantu untuk

membayangkan peristiwa sejarah perumusan dan penetapan Pancasila sebagai Dasar Negara.

Hal di atas selaras dengan pandangan teori Dale yang menjelaskan bahwa semakin konkret pengalaman belajar yang didapat peserta didik, maka akan memberikan dampak bagi pertumbuhan pengetahuan siswa karena media mampu memberikan kesan yang bermakna mengenai materi yang dipelajari. Selain itu berdasarkan hasil wawancara terhadap peserta didik diketahui bahwa peserta didik mengaku terbantu membayangkan peristiwa sejarah perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran ludo ini juga berperan terhadap kemampuan imajinasi seseorang.

Meskipun menurut Dale pengalaman belajar yang kongkret juga dapat memberikan dampak pertumbuhan keterampilan dan sikap, penilaian aktivitas pembelajaran yang mencakup aspek sikap sosial dan keterampilan pada penelitian ini tidak dapat dikomparasikan dengan teori kerucut pengalaman Dale. Hal tersebut karena penilaian penggunaan media untuk melihat aktivitas pembelajaran tidak melihat peningkatan sikap dan keterampilan, dan penilaian terhadap aktivitas pembelajaran hanya dilakukan satu kali saja karena keterbatasan waktu penelitian.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ludo pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai dasar negara telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran PPKn kelas VII. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo telah memenuhi kriteria kelayakan oleh validator ahli, pengguna merasa media mudah digunakan, media dapat membantu peserta didik dalam bersosialisasi di kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar pada ranah kognitif.

Tiga aspek yang menjadi tolak ukur untuk dapat melihat kelayakan media pembelajaran ludo pada materi Perumusan dan Penetapan Pancasila sebagai dasar negara yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektivan. Pada aspek kevalidan, media pembelajaran ludo yang tergolong ke dalam kategori layak. Pada aspek kepraktisan, media pembelajaran ludo tergolong ke dalam kategori sangat layak. Dan pada aspek keefektifan, media pembelajaran ludo tergolong ke dalam kategori sangat layak.

Hasil penelitian yang saling berkaitan menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran ludo telah sesuai dengan teori kerucut pengalaman Dale yang menyatakan bahwa pengalaman belajar yang dirasakan oleh peserta didik akan berpengaruh terhadap hasil

belajar yang diperoleh. Dikatakan sesuai karena media pembelajaran ludo dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan dapat melatih pemahaman peserta didik terhadap materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara sehingga hasil belajar yang didapat peserta didik menjadi lebih baik.

Media pembelajaran ludo yang dikembangkan juga tidak luput dari kekurangan, antar lain (1) proses pembuatan memerlukan biaya yang cukup mahal; (2) pengembangan yang dilakukan terbatas pada materi perumusan dan penetapan Pancasila sebagai dasar negara; (3) Penelitian ini hanya mengkaji pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar peserta didik yang mencakup aspek sosial, kognitif dan psikomotor peserta didik.

Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat diberikan saran, antara lain : (1) Media pembelajaran ludo dibuat bersama-sama (guru PPKn lain) agar biaya pembuatan dapat ditekan dan proses pengerjaan lebih cepat dan ringan; (2) diperlukan penelitian lebih lanjut agar media dapat digunakan pada materi lain; (3) diperlukan penelitian lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran ludo dalam rangka mengetahui pengaruhnya terhadap ketercapaian hasil belajar pada aspek sikap spiritual.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Putri. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Surakarta: PGSD UMS.
- Akker, Jvd, Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen. 2010. *Educational Design Research*. London: Routledge Taylor and Francis Group.
- Alvi dan Ahmed. 2011. *Analisis Kompleksitas dan Bermain Strategi untuk Ludo dan Game Balapan Variannya*. Konferensi IEEE tentang Komputasi Kecerdasan dan Game (CIG)
- Arsyad, Ashar . 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Gumelar, Sasanty Ratna. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Utag-Atik (Ular Tangga Anti Korupsi) Kelas V Semester I*. PPs. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nasikhah, Aryun Nailun. 2016. *Pengembangan Game Education Pembelajaran PKN Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD*. Skripsi tidak diterbitkan. PPs Universitas Negeri Semarang.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.

- Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan menengah.
- Raras, Chindhe Anggana. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas Ii Rintisan Sekolah Dasar Negeri Bertaraf Internasional Tlogowaru*. PPs. UM.
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Vaiabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, Ahmad. 2013. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sabri, Ahmad. 2007. *Strategi Belajar Mengajar dan Micro Teaching, QuantumTeaching*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sadiman, Arif dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tantang Guru dan Dosen.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003.

