

# Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Board Games untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Binatang Halal dan Haram pada Siswa Kelas VI A Sekolah Dasar Negeri 258 Sinongko

Helmalia Nasaruddin, Nurdin K, Makmur

Institut Agama Islam Negeri Palopo

2001951743@iainpalopo.ac.id

## Abstract

*This article presents the findings of a study on the development of Ludo Board Game materials focusing on halal and haram animals for Class VI A at SD Negeri 258 Sinongko. The research aimed to identify the stages of development, assess the validity, and evaluate the effectiveness of these materials in teaching Islamic Religious Education. Utilizing the ADDIE model within a Research and Development (R&D) framework, the study involved Class VI A students and employed observation, questionnaires, interviews, and documentation for data collection. Analysis methods included needs assessment and quantitative descriptive analysis. The results demonstrated that the Ludo Board Game materials were highly feasible, receiving validation scores of 94% from media experts, 93% from content and language experts, and 94% from educational specialists, with student responses indicating a 95% feasibility. Additionally, the materials were deemed effective, showing a participant achievement gain of 79%.*

**Keywords :** Learning Media, Ludo Board Games, Halal and Haram Animals

## Pendahuluan

Pembelajaran adalah salah satu cara guru membantu siswa mempelajari hal-hal baru, meningkatkan keterampilan mereka, dan mengembangkan perilaku, pengetahuan, penguasaan keterampilan, serta proses transfer ilmu dan pengetahuan, termasuk pengembangan sikap (moral) dan keyakinan siswa (Qodir, 2017). Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran merupakan proses pembentukan siswa dalam belajar yang berhasil memerlukan pembelajaran yang maksimal. Selain itu, proses pembelajaran akan berjalan secara optimal jika didukung oleh antusiasme siswa terhadap materi pembelajaran dan kreativitas guru (Albina dkk., 2022).

Guru yang memiliki kreativitas tinggi akan selalu berusaha membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswanya dengan menggunakan berbagai strategi, seperti penggunaan media pembelajaran (Abusiri, 2017). Minat belajar siswa dan motivasi dalam belajar sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yang juga berdampak pada psikologis siswa (Abusiri, 2017; Azimah & Dafit, 2022; Fitria, 2021; Silmi & Hamid, 2023). Oleh karena itu, memanfaatkan media pembelajaran selama fase orientasi pengajaran akan sangat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka secara maksimal.

Proses pembelajaran menggunakan media sangat penting bagi siswa karena dapat memberikan solusi atas kekurangan pendidikan konvensional yang biasanya menggunakan metode ceramah tanpa melihat atau memahami materi pelajaran yang dijelaskan guru (Nurseto, 2011; Yaumi, 2018). Metode pembelajaran konvensional yang digunakan dalam proses pembelajaran akan memperoleh hasil belajar yang tidak memuaskan (Agustin dkk., 2020). Kemajuan dalam dunia pendidikan sesungguhnya telah memberikan alternatif bagi guru

untuk melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media sebagai bagian dari proses pembelajaran (Munawir, 2020; Pralisaputri dkk., 2016).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI kelas VI A di SD Negeri 258 Sinongko, Kecamatan Wasuponda, Kabupaten Luwu Timur, diketahui bahwa guru hanya menyampaikan materi secara teoritis dan bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket dengan menerapkan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton dan membosankan, banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran, seperti tidak memperhatikan penjelasan guru dan bercerita dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran.

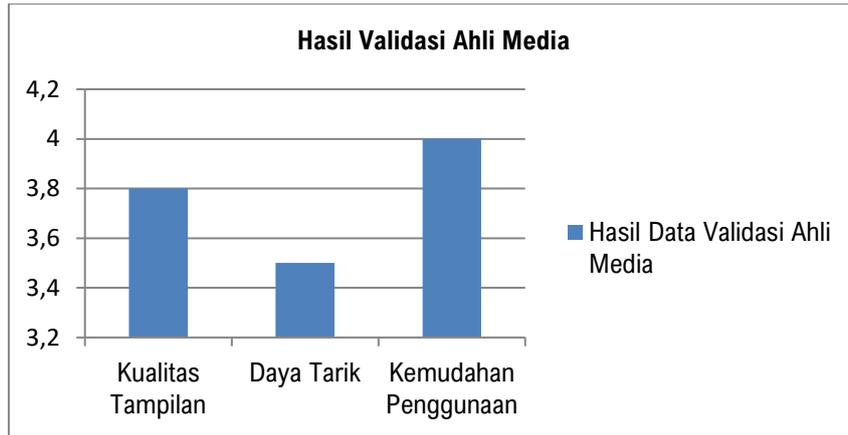
Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Ludo Board Games pada materi binatang halal dan haram dengan tujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media Ludo Board Games dan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Ludo Board Games pada materi binatang halal dan haram di kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko, Kecamatan Wasuponda, Kabupaten Luwu Timur. Penelitian ini didasarkan pada pemahaman akan pentingnya pendekatan pembelajaran yang beragam (diferensiasi) dalam konteks Pendidikan Agama Islam. Studi literatur menunjukkan bahwa diferensiasi pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan mengakomodasi berbagai gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda (Arfandi dkk., 2023; Purnawanto, 2023; Putri dkk., 2019).

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Branch, t.t.). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 258 Sinongko yang beralamat di Jln. Sultan Hasanuddin, Kecamatan Wasuponda, Kabupaten Luwu Timur, Provinsi Sulawesi Selatan, pada bulan April hingga Mei 2024. Langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan menunjukkan suatu siklus yang diawali dengan analisis permasalahan yang membutuhkan pemecahan menggunakan suatu produk tertentu. Langkah selanjutnya adalah menentukan karakteristik atau spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI A yang berjumlah 23 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari analisis kevalidan media, kelayakan media, dan hasil belajar untuk setiap pernyataan dengan skala Likert.

## **Hasil dan Pembahasan**

Penilaian validator dan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran Ludo Board Games pada materi binatang halal dan haram telah disusun dan menghasilkan data hasil validasi produk serta data hasil respon peserta didik. Produk ini divalidasi dengan menggunakan angket, dan respon peserta didik juga dikumpulkan melalui angket sehingga data yang disajikan merupakan data hasil validasi dan respon peserta didik. Validasi yang dilakukan oleh ahli media digunakan untuk menilai produk media Ludo Board Games.



Gambar 1. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel dan gambar tersebut data hasil validasi oleh validator ahli media di atas, diperoleh persentase skor 94% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan penelitian sebelumnya, validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,25% dan ahli media sebesar 96,7%, dengan interpretasi sangat kuat. Respon siswa melalui uji coba terbatas menunjukkan nilai persentase sebesar 87,6% dengan interpretasi sangat kuat, serta peningkatan hasil belajar siswa dengan skor gain 0,5 yang diinterpretasikan tinggi (Angguntari & Nugraha, 2019). Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media papan Ludo sangat layak digunakan dengan persentase 86% dan sangat menarik bagi siswa (Ulfa dkk., 2022). Selain itu, penelitian juga menunjukkan bahwa media pembelajaran Ludo Game pada materi kelangkaan memperoleh respon siswa sebesar 100% dengan kategori sangat menarik (Kisma Khairah, 2024).

Hasil analisis validasi ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis wattpad dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 1. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1.	Aspek Materi	4	Sangat Valid
2.	Kelayakan isi	3,3	Sangat Valid
3.	Aspek Kebahasaan	3,6	Sangat Valid
4.	Daya Tarik	4	Sangat Valid

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator ahli materi di atas, diperoleh persentase skor 93% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis ahli bahasa terhadap media pembelajaran ludo board games dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 2. Rekap Data Hasil Validasi Ahli bahasa

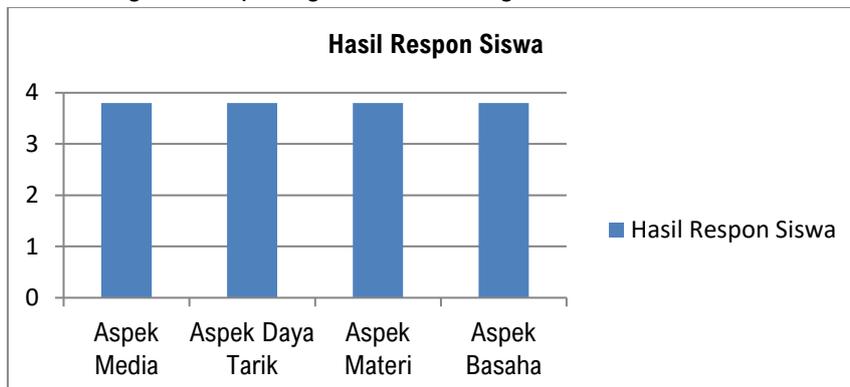
No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1.	Kualitas Tampilan	4	Sangat Valid
2.	Daya Tarik	3,5	Sangat Valid
3.	Aspek Bahasa	3,7	Sangat Valid

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator ahli bahasa tersebut, diperoleh persentase skor 93% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis validasi ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran ludo board games dapat dijabarkan sebagai berikut.

Tabel 4. Rekap Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

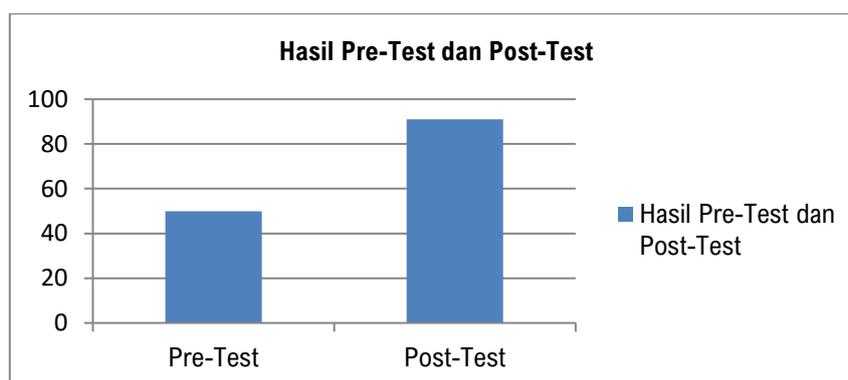
No	Aspek yang dinilai	Skor	Kriteria
1.	Aspek Materi	3,3	Sangat Valid
2.	Aspek Kebahasaan	4	Sangat Valid
3.	Kualitas Tampilan	3,8	Sangat Valid
4.	Kemudahan Penggunaan	4	Sangat Valid

Berdasarkan data hasil validasi oleh validator ahli pembelajaran diatas, diperoleh persentase skor 94% dengan kategori sangat valid. Hasil analisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran ludo board games dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. Hasil Respon Siswa

Berdasarkan data hasil respon peserta didik diatas, diperoleh persentase skor 95% dengan kategori sangat valid. Uji keefektifan dilakukan dengan memberikan tes yang terdiri dari pre-test dan post-test. Tes dilakukan oleh 23 peserta didik kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur yang telah disusun dan menghasilkan data hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut.



Gambar 3. Hasil Pre-Test & Post-Test

Berdasarkan data hasil pre-test dan post-test diatas diperoleh persentase skor 79% dengan kategori tinggi.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran ludo board games dalam penelitian ini, evaluasi terhadap media pembelajaran ludo board games yang berfokus pada mata pelajaran PAI materi binatang halal dan haram kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur menghasilkan penilaian yang sangat positif dari berbagai aspek. Validasi yang dilakukan melibatkan ahli media yang memberikan kualifikasi sangat valid, ahli materi yang memberikan kualifikasi sangat valid, ahli bahasa yang memberikan kualifikasi sangat valid, dan ahli pembelajaran memberikan kualifikasi sangat valid. Respon peserta didik yang memberikan kualifikasi sangat layak serta evaluasi sumatif dengan pre-test dan post-test memberikan kualifikasi tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa dari sisi penyajian, dan penggunaan bahasa, media ludo board games tersebut telah memenuhi standar yang diharapkan.

Berdasarkan validasi oleh para ahli, respon peserta didik, dan evaluasi peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ludo board games materi binatang halal dan haram sangat layak dan efektif untuk digunakan di kelas VI A SD Negeri 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda

Kabupaten Luwu Timur. Kesimpulan ini menegaskan kelayakan dan keefektifan penggunaan media ludo board games sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman materi secara lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

## Kesimpulan

Penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran kreatif dalam pendidikan. Media Ludo Board Games menunjukkan potensinya dalam memfasilitasi pembelajaran yang mendalam dan berkesan, tidak hanya untuk materi binatang halal dan haram tetapi juga untuk materi lainnya. Temuan ini sejalan dengan teori kognitif, menunjukkan bahwa media ini membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri. Validasi kuat dari ahli dan respon positif dari guru serta siswa menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, penelitian ini terbatas pada satu konteks spesifik, sehingga diperlukan penelitian lanjutan untuk memastikan efektivitasnya dalam konteks berbeda dan mengevaluasi dampak jangka panjangnya terhadap pencapaian akademik siswa.

## Referensi

- Abusiri, A. (2017). Media Pembelajaran Dan Upaya Membangun Kesadaran Belajar Siswa. *Hikmah: Journal Of Islamic Studies*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.47466/Hikmah.V13i1.81>
- Agustin, A., Yahmin, Y., & Pujiharti, Y. (2020). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Dari Pembelajaran Konvensional Menjadi Pembelajaran E-Learning Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah Ikip Budi Utomo Malang Di Era Perkembangan Tehnologi Dan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Ikip Budi Utomo*, 1(01), Article 01. <https://doi.org/10.33503/Prosiding.V1i01.1104>
- Albina, M., Safiâ€™mi, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), Article 4. <https://doi.org/10.46576/Wdw.V16i4.2446>
- Angguntari, Y. P., & Nugraha, J. (2019). Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X Otkp Di Smk Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 43–50.
- Arfandi, M. S., Nasution, W. N., & Halimah, S. (2023). Kemampuan Membaca Dan Menghafal Alquran Santri Melalui Penguasaan Kitab Tuhfatul Athfal. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(3), Article 3. <https://doi.org/10.32832/Tadibuna.V12i3.10967>
- Azimah, N., & Dafit, F. (2022). Pengembangan Media Lift The Flap Book Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/Jippg.V5i2.51391>
- Branch, R. M. (T.T.). *Instructional Design: The Addie Approach*. Diambil 28 April 2024, Dari <https://link.springer.com/book/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Fitria, I. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Sejarah Nabi Muhammad Saw Membangun Masyarakat Berekonomi (Studi Di Mts Nurul Falah Tangerang)* [Diploma, Uin Smh Banten]. <https://repository.uinbanten.ac.id/7838/>
- Kisma Khairah, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Game Pada Materi Kelangkaan Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu* [Phd Thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau]. <http://repository.uin-suska.ac.id/77224/>

- Munawir, A. (2020). Penguasaan Konsep Arah Mata Angin Dengan Metode Treasure Hunt Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.58230/27454312.36>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/Jep.V8i1.706>
- Pralisaputri, K. R., Soegiyanto, H., & Muryani, C. (2016). Pengembangan Media Booklet Berbasis Sets Pada Materi Pokok Mitigasi Dan Adaptasi Bencana Alam Untuk Kelas X Sma (Eksperimen Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 8 Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015). *Geoeco*, 2(2), Article 2. <https://jurnal.uns.ac.id/geoeco/article/view/8930>
- Purnawanto, A. T. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), Article 1.
- Putri, D. K., Sulianto, J., & Azizah, M. (2019). Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah. *International Journal Of Elementary Education*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/ijee.V3i3.19497>
- Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.33650/Pjp.V4i2.17>
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.24252/ip.V12i1.37347>
- Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). Layakkah Media Papan Ludo Digunakan Pada Muatan Ipa Untuk Siswa Sekolah Dasar? *Mimbar Ilmu*, 27(3), 383–390.
- Yaumi, D. M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.