

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUNAS (*LUDO NATURAL SCIENCE*) PADA MATERI HUBUNGAN ANTAR MAHLUK HIDUP DALAM EKOSISTEM UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR

Siti Fatimah^{1)*}, Nyiyau Fahriza Fuadiah²⁾, Patricia H.M Lubis³⁾
^{1,2,3)}PGSD, FKIP, Universitas PGRI Palembang, Palembang, 30251
^{1)*}fatimahsiti010719@gmail.com

Diterima: 10 01 2024

Direvisi: 02 05 2024

Disetujui: 07 05 2024

ABSTRACT

The development research aims is to produce ludo natural science media on the relationship between living things in ecosystems that is valid, practical and effective for class V elementary schools. This research method uses the R&D (research and development) research method, with the ADDIE development model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was carried out using questionnaires, tests and documentation. This research produced lunas media (ludo natural science) in concrete form. Data analysis techniques were carried out using validity analysis using expert validation questionnaire sheets, practicality analysis using student response questionnaire sheets, and effectiveness analysis using student tests. The results of the data on the development of lunas media (ludo natural science) on the material of relationships between living things in ecosystems carried out by researchers have been developed, namely the validity results obtained an average value of 85.2% in the very valid category. The practicality results of the student response questionnaire obtained an average score of 85,2% in the "very practical" category and the effectiveness results obtained an average score of 86%. Based on the validation results, practicality results and effectiveness results, it was concluded that lunas (ludo natural science) media is suitable for use in learning.

Keywords: ADDIE, Effective, Thematic Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media ludo natural science pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem yang valid, praktis dan efektif untuk kelas V sekolah dasar. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (Research And Development), dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation. Pengumpulan data dilakukan dengan angket, tes dan dokumentasi, Penelitian ini menghasilkan media lunas (ludo natural science) berbentuk konkret. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kevalidan dengan menggunakan lembar angket validasi para ahli, analisis kepraktisan dengan menggunakan lembar angket respon peserta didik, dan Analisis keefektifan menggunakan tes siswa. Adapun hasil data pengembangan media lunas (Ludo Natural Science) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem yang dilakukan peneliti yang telah dikembangkan yaitu hasil kevalidan memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,2% kategori sangat valid. Hasil kepraktisan angket respon peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,2% kategori "sangat praktis" dan hasil keefektifan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86%. Berdasarkan hasil validasi, hasil kepraktisan dan hasil keefektifan disimpulkan bahwa media lunas (ludo natural science) ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: ADDIE, Efektif, Pembelajaran Tematik

PENDAHULUAN

Komponen penting dalam belajar salah satunya media belajar. Menurut Ardhani (Ardhani, 2021) media pembelajaran merupakan tempat memberi pesan yang bisa menyalurkan rangsangan untuk peserta didik, sehingga tujuan belajar tercapai. Penggunaannya dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang kemudahan dalam penyampaian materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik.

Interaksi terlihat, pendidik memberikan peserta didik belajar dengan rasa nyaman dan mendorong kemampuannya sendiri mempelajari yang ada pada kurikulum sebagai kebutuhan. Menurut (Trimurjo, 2019) pembelajaran adalah sebuah proses perkembangan tingkah-laku akibat kegiatan adaptasi dengan lingkungan memiliki makna. Menurut (Ariani, 2022) pembelajaran adalah proses adaptasi peserta didik dengan lingkungannya, menjadikan perubahan karakter yang lebih baik.

Menurut Moh Suardi (Moh Suardi, 2018) pembelajaran adalah proses memberi bantuan kepada peserta didik agar belajarnya lebih baik. Menurut Susanto (Susanto Rudy et al., 2018) Proses pembelajaran merupakan salah satu tahap dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan (Tobing et al., 2021). Proses belajar mengajar bertujuan pengembangan perilaku dengan beradaptasi pada lingkungan yang menjadikan perubahan karakter yang baru.

Media pembelajaran merupakan komponen belajar yang sangat penting yang berfungsi sebagai alat bantu memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi sejalan dengan pendapat menurut (Hikmah, 2022) Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai sarana perantara dalam meningkatkan pemahaman materi yang awalnya abstrak menjadi konkrit. Menurut (Farida et al., 2022) menyatakan bahwa manfaat dari media pembelajaran seperti pembelajaran menjadi

lebih jelas, menarik, belajar yang lebih bersemangat, tidak menggunakan banyak waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas dan guru dapat meningkatkan peran kearah yang lebih positif. Berdasarkan definisi di atas Media pembelajaran adalah bentuk perantara digunakan pendidik untuk menyampaikan materi dengan mudah.

Salah satu pelajaran yang membutuhkan media yaitu pelajaran ilmu pengetahuan alam agar proses pembelajaran lebih bermakna dan lebih mudah dimengerti. Pada pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu mempelajari gejala yang dilakukan secara ilmiah yang dibangun pada dasar ilmiah dan hasil sebagai produk ilmiah terdiri dari tiga komponen yaitu konsep, prinsip dan teori (Marmaini, 2020). Ilmu Pengetahuan Alam ialah pengetahuan yang dibelajarkan di SD (Ningsih et al., 2022). Pelajaran tersebut terdapat di buku tematik yakni tema 5 ekosistem dan subtema 2 hubungan antar mahluk hidup dalam ekosistem.

Media yang sudah tersedia di SD Negeri 136 Palembang, media gambar 2D dan *power point*. Pada media gambar ini terdapat 2 jenis media gambar yaitu dapat dilihat langsung dari buku cetak dan gambar 2D yang menjadi pajangan di dinding kelas sekaligus menjadi media dalam pembelajaran. Pada media *power point* digunakan dengan menanyakan materi pelajaran dengan menggunakan alat yang disebut proyektor materi sudah tersedia dalam *power point* sehingga tidak perlu lagi pendidik menulis materi di papan tulis. Pada media yang sudah ada, seringkali digunakan secara berulang-ulang dan belum adanya inovasi yang baru yang lebih menarik dari media tersebut menjadikan proses pembelajaran monoton, membosankan sehingga minat belajar menurun, peserta didik tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh pendidik dan sibuk bermain sehingga hasil belajar tidak maksimal. Hal ini, menjadi dasar penelitian dilakukan, yaitu pengembangan media pembelajaran dari permasalahan tersebut perlu

usaha menghasilkan media terbaru dan lebih menarik untuk peserta didik berperan aktif dalam belajar, mudah memahami materi. Dilihat dari karakteristik anak sekolah dasar senang bermain maka cocok pengembangan sebuah permainan ludo yang dijadikan media pembelajaran dikarenakan media ini bisa membuat peserta didik belajar dengan bermain.

Permainan sederhana 2-4 pemain melangkah dengan menggunakan pion setelah dadu dilemparkan ke lantai itulah yang disebut permainan ludo (Trimurjo, 2019). Beberapa kelebihan permainan ludo sebagai berikut: Kelebihan menurut Nur (Nur Aprilia, 2019) permainan ludo cocok dijadikan media pembelajaran dikarenakan salah satu media tradisional, menyenangkan, menghibur dan mudah digunakan. Kelebihan media ludo menurut Trimurjo (Trimurjo, 2019) yaitu 1) Cara pembuatannya mudah dan dapat diperbanyak. 2) Permainan ludo didesain untuk bermain dan belajar. Menurut Siti (Siti, 2021) kelebihan media ludo 1) Mudah dimainkan dimana saja dan kapanpun. 2) Membantu merangsang peserta didik 3) Meningkatkan interaksi satu sama yang lainnya. 4) Permainan menyenangkan dan menghibur.

Adapun kajian terdahulu yang relevan yaitu pertama, pada penelitian yang dilakukan oleh Dahlan hasil penelitian menunjukkan media ludo “sangat baik” dan layak digunakan (Dahlan, 2020). Kedua, pada penelitian yang dilakukan oleh Nur Aprilia, hasil dari penelitian menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa media ludo layak digunakan dalam pembelajaran (Nur Aprilia, 2019). Ketiga pada penelitian yang dilakukan oleh Siti Maria hasil dari penelitiannya media ludo layak pakai dalam proses pembelajaran (Siti, 2021).

Berdasarkan kajian terdahulu yang relevan menunjukkan bahwa pengembangan media ludo memiliki fokus materi yang berbeda-beda seperti materi pecahan pada pelajaran matematika, sedangkan dalam materi penelitian ini yaitu pelajaran IPA, peneliti

tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran ludo dengan fokus materi pada buku tematik tema 5 dan subtema 2. Media ludo dimodifikasi dengan ukuran media 50 cm x 60 cm yang dibuat sesuai dengan permainan ludo pada umumnya, dalam penggunaan media setiap peserta didik mendapat giliran melempar dadu sebelum melangkah dengan pion, peserta harus menjawab kartu pertanyaan dengan benar. Media ludo ini memiliki beberapa keunggulan yang tidak didapat dari media lainnya, seperti media dilakukan secara berkelompok sehingga meningkatkan interaksi antar peserta didik, media ini dapat membuat belajar menyenangkan dan tidak membosankan, serta media ini memberikan tantangan kepada peserta didik seperti berlomba-lomba untuk mencapai garis *finish* yang membuat semangat belajar semakin bertambah.

Pengembangan media memudahkan dalam pemahaman peserta didik menjadikan proses pembelajaran efektif dan menyenangkan. Dilakukannya penelitian untuk dapat media yang valid, praktis dan efektif untuk mengatasi masalah yang terjadi terhadap peserta didik. Penelitian dilakukan oleh (Dahlan, 2020) dengan judul: “Mengembangkan Media *Ludo Math* Pada Materi Pecahan sederhana Bagi Peserta Didik Kelas III sekolah Dasar“. Persamaan dari penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran modifikasi dari permainan ludo, perbedaan dari penelitian ini yaitu pada penelitian ini menggunakan materi pecahan dan menggunakan model pengembangan dari *Brog and Gall*. Keseluruhan dari para ahli, peserta didik dan pendidik, media ludo math mendapatkan nilai 92 dengan kategori “sangat baik” dinyatakan layak digunakan pada materi pecahan sederhana kelas III SD.

Penelitian dilakukan oleh Nur (Nur, 2019) dengan judul: “Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan media

berupa permainan ludo, perbedaannya yaitu fokus materi yang berbeda yaitu tentang berhemat energi. Hasil dari penelitian mendapatkan nilai angket validasi media sebesar 95,13%, angket validasi materi 95,23 %, angket peserta didik 99,07%, dan angket pendidik 96,52 %. Hal ini menunjukkan media ludo raksasa valid dan praktis.

Penelitian dilakukan oleh Siti (Siti, 2021) dengan judul: “ Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik Di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak”. Persamaan dari penelitian ini yaitu menggunakan media pembelajaran ludo dan menggunakan model ADDIE, perbedaan yaitu fokus materi pelajaran fisika dan objek pada peserta didik SMP. Berdasarkan hasil dapat diketahui bahwa media permainan ludo layak digunakan dan diterapkan di SMP Negeri 13 pontianak. 1) Hasil penilaian ahli materi mendapat skor rata- rata 79% dengan kriteria layak. 2) Hasil penilaian ahli media dengan skor 86%. 3) Respon peserta didik terhadap media ludo 71% dengan kriteria layak.

Berdasarkan permasalahan telah dipaparkan, maka penelitian ini mengembangkan permainan ludo menjadi media pembelajaran yang di beri nama media Lunas yaitu *Ludo Natural Science* sehingga peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Lunas (*Ludo Natural Science*) Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar”

METODE PENELITIAN

Desain pada penelitian ini yaitu pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan yaitu sebagai cara ilmiah dalam meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validasi produk yang sudah dihasilkan (Sugiono, 2019).

Pada pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ini merupakan salah satu

model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam pengembangan suatu produk di kelas. Model ADDIE merupakan model yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya memiliki sifat yang interaktif terhadap lingkungan peserta didik dan pendidik (Hidayat & Nizar, 2021). Pada penelitian ini produk yang dikembangkan ialah permainan ludo yang dikembangkan sebagai media pembelajaran pada muatan materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem untuk kelas V sekolah dasar. Model pengembangan ini menggunakan model ADDIE.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang ditempuh yang paling utama didalam penelitian, memiliki tujuan utamanya adalah mendapatkan data-data. Kuesioner merupakan teknik mengumpulkan data yang dapat dilakukan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan dan pernyataan secara tertulis kepada responden (Sugiono, 2019). Angket ini digunakan sebagai alat mengukur ketepatan media yang memiliki tujuan untuk mengetahui tanggapan tentang pengembangan media pembelajaran, sehingga memperoleh data kelayakan media tersebut.

Bentuk tes yang digunakan penelitian ini yaitu dalam bentuk soal uraian. Tes ini dilakukan untuk menguji keefektifan media pembelajaran. Pada pengujian ini mengamati bagaimana tingkat keberhasilan peserta didik dalam hasil belajar dengan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran Lunas (*Ludo Natural Science*), dengan cara mengambil 10 butir pertanyaan dari media pembelajaran dijadikan sebagai acuan tes tertulis.

Menurut Sugiono (Sugiono, 2019) mengemukakan bahwa dokumentasi merupakan suatu catatan peristiwa yang sudah terjadi. Teknik analisis data dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran Lunas (*Ludo Natural Science*) yang valid, praktis dan efektif. Pengolahan data dari dokumen dapat digunakan

untuk mendukung data penelitian (Martina, Lubis P. H. M, 2021)

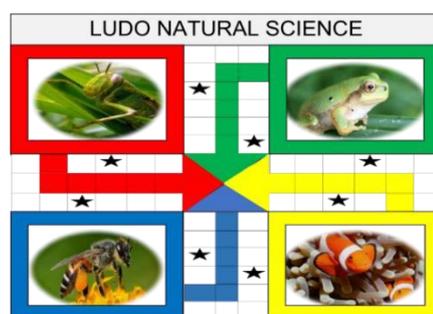
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) tentang hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem layak digunakan untuk kelas V. Media yang dikembangkan berbasis permainan ludo yang dimodifikasi untuk mendukung peserta didik dalam belajar. Proses pengambilan data penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 136 Palembang pada peserta didik kelas V dengan menyajikan produk berupa media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dan dilakukan dengan menggunakan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation)*.

Berdasarkan observasi dapat terlihat bahwa untuk mendukung proses pembelajaran guru media dan bahan ajar yaitu menggunakan buku siswa dan media gambar yang ada dibuku siswa, media gambar 2D dan menggunakan ppt, namun tidak semua menggunakan media sedangkan jika proses pembelajaran yang menggunakan media dapat meningkatkan pemahaman peserta didik, pembelajaran tidak menggunakan media peserta didik kesulitan dalam menghubungkan materi dengan kenyataan dan sulit untuk memahami materi. Disaat guru menjelaskan materi, peserta didik merasa bosan menjadikan peserta didik sibuk bermain dengan teman sebangkunya. Dalam hal ini peneliti ingin mengembangkan media lunas (*ludo natural science*), dilihat SD Negeri 136 Palembang guru belum menggunakan media *ludo natural science*, peneliti berharap peserta didik dan guru bersemangat untuk menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti dalam proses pembelajaran.

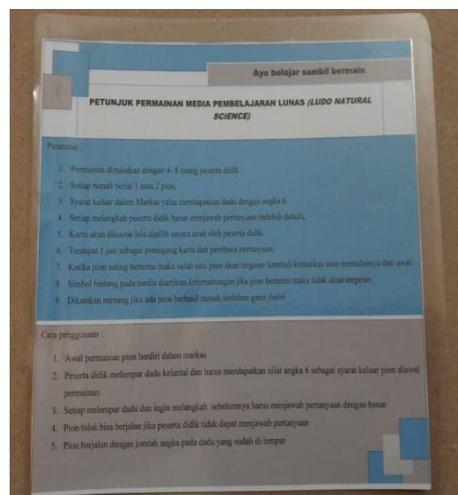
Pada tahap Merancang produk dan menyusun media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) oleh peneliti. Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan *prototype I*

bahan ajar berupa lunas (*ludo natural science*). Pembuatan produk media lunas (*ludo natural science*) sesuai dengan tahap *design*. Bagian yang dibuat terdiri dari 1). Lapangan media lunas (*ludo natural science*). 2). Kartu Pertanyaan dan jawaban. 3). Peraturan pemakaian dari media lunas (*ludo natural science*). 4). Pion. 5). Dadu 6).Wadah alat dari media. Produk ini nantinya diperiksa kevalidan oleh para validator.



Gambar 1. Papan Ludo

Gambar tersebut papan media lunas (*ludo natural science*) memodifikasi dari permainan ludo. Media ini terbuat dari kayu dengan ukuran papan media tersebut yaitu 50 cmx 60cm.



Gambar 2. Peraturan media papan lunas (*Ludo Natural Science*).



Gambar 3. Pion

Pion yang berfungsi menjalankan langkah yang ditentukan dari jumlah nilai dadu yang didapatkan. Bahan akrilik dengan ukuran 3 cm.



Gambar 4. Dadu

Gambar dadu yang berfungsi untuk mengatur jumlah langkah pion. Bahan yang digunakan yaitu akrilik dengan ukuran 3cm.

Gambar 5. Wadah alat untuk media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Mangkuk dadu terlalu kebesaran	Mangkuk dadu yang sudah direvisi

Hasil dari kevalidan media yang dilihat dari nilai angket yang telah diberikan oleh para

ahli terhadap media Lunas (*ludo natural science*)

Tabel 1. Hasil Validasi Para Ahli

Validator	Skor validasi	Kriteria Validasi
1	81%	Sangat valid
2	82,5%	Sangat valid
3	92,1 %	Sangat valid
Jumlah rata-rata	85,2%	Sangat valid

Hasil dari ketiga validator menunjukkan bahwa rata-rata mencapai 85,2% kategori “**sangat valid**”. Dapat disimpulkan bahwa media lunas (*ludo natural science*) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem untuk kelas V sekolah Dasar sangat valid. Hasil dari angket yang di berikan kepada peserta didik memperoleh nilai keseluruhan 85,2% yang dinyatakan “sangat praktis”.

Dari hasil presentase ketuntasan peserta didik terhadap hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) menghasilkan presentase 85,2% kategori “**sangat efektif**” berarti bahwa media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) yang sudah dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan dalam sekolahan untuk kelas V.



Gambae 6. Uji coba *one to one*

Uji coba *one to one* bertujuan mendapat respon peserta didik terhadap dari media Lunas (*Ludo Natural Science*) telah dibuat oleh peneliti. Penilaian dilakukan setelah peserta didik menggunakan Lunas (*Ludo Natural Science*) di kelas V SDN 136 Palembang.

Dibawah ini merupakan penjelasan hasil angket uji coba berikut ini:

Tabel 3. Hasil Angket *One To One*

No	Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AH	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97,5 %
2	MKA	3	4	3	4	4	3	2	4	3	4	34	85%
3	KS	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	37	92,5 %
4	NP	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	38	95%
		Persentase Keseluruhan = 92,5%											

Sumber : Olah data (2023)

Berdasarkan hasil penilaian angket respon peserta didik di kelas V SDN 136 Palembang memperoleh persentase 92,5% dengan kriteria “sangat praktis”. Dapat disimpulkan 4 peserta didik menyatakan bahwa media Lunas (*Ludo Natural Science*) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem sudah layak digunakan.



Setelah revisi, tahap *Small Group* (kelompok besar) untuk mengkaji respon siswa terhadap kepraktisan media lunas (*ludo natural science*). Penilaian dilakukan dengan angket setelah menggunakan lunas media (*ludo natural science*). Dari hasil memperoleh skor 572 dengan persentase nilai 88,2% dengan kriteria “sangat praktis”. Disimpulkan media lunas (*ludo natural science*) layak digunakan dalam proses pembelajaran tanpa revisi. Setelah media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) sudah direvisi sudah mendapatkan kevalidan dan kepraktisan selanjutnya melakukan tahap *field test* (uji coba lapangan dengan kelompok

besar) bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap keefektifan media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian dilihat dari hasil belajar dan penggunaan media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) dengan cara melakukan tes.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini digunakan untuk melihat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran. kevalidan dapat dilihat dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan mendapatkan nilai rata-rata 85,2% yang dikategorikan “sangat valid. Pada nilai kepraktisan yang dilakukan dengan angket peserta didik memperoleh nilai rata-rata 85,2% dikategorikan “sangat praktis” dan keefektifan dilakukan dengan tes tertulis kepada peserta didik dengan rata-rata 86% yang dikategorikan “Sangat Efektif”. Sehingga media lunas *ludo natural science* media yang valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran, hal ini sejalan dengan Dahlan (Dahlan, 2020) menyatakan bahwa media ludo termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan layak untuk digunakan, Jadi dapat disimpulkan bahwa media ludo ini sudah menjadi produk akhir dengan kualitas dan kelayakan yang sangat baik untuk digunakan dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil pengembangan dari media lunas (*ludo natural science*) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem untuk kelas V Sekolah. Pada tahap hasil penelitian validitas sejalan dengan (Dahlan, 2020) Media Ludo yang dikembangkan dinyatakan berkualitas dengan proses revisi sesuai dengan masukan-masukan para ahli dan memperoleh nilai rata-rata 88,33 dengan kategori “Sangat Baik”. Selanjutnya penelitian (Nur Aprilia, 2019) Penilaian kevalidan dengan validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan materi pada media Ludo sebelum dilakukan uji coba lapangan. hasil rata-rata persentase kevalidan penilaian ahli materi tahap pertama sebesar 95,23% sehingga media Ludo termasuk

dalam kriteria “dapat digunakan tanpa revisi” atau dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah. selanjutnya peneliti (Mufida lizumroti isma, 2022) hasil validasi oleh ahli media, media ludo tergolong sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan skor perolehan sebanyak 92,31%.

Media lunas (*ludo natural science*) yang telah di validasi selanjutnya dilakukan uji coba pada tahap *one to one* dengan melibatkan 4 peserta didik, tahap ini dilakukan untuk prototype II secara keseluruhan 4 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 92,5%, kemudian diujicobakan pada tahap *small group* dengan melibatkan 16 peserta didik kelas V, mengisi angket sebagai penilaian dan mendapatkan nilai rata-rata 88,2%. Pada tahap *field test* pengisian angket kepada seluruh peserta didik yang berjumlah 23 orang mendapatkan nilai rata-rata 85,2%. Jadi hasil rata-rata dari nilai kepraktisan yaitu 88,6% dengan presentase nilai diantara 81-100% yang dapat disimpulkan bahwa media lunas (*ludo natural science*) sangat praktis.

Sejalan dengan penelitian oleh Siti (Siti, 2021) Penilaian siswa terhadap media pembelajaran permainan ludo pada uji coba yang telah dilakukan di SMP Negeri 13 Pontianak dengan 4 orang siswa secara keseluruhan mendapatkan skor rata-rata presentase 71% sehingga mendapat kategori “Layak”. Berdasarkan data yang telah didapat maka media pembelajaran permainan ludo layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran, selanjutnya sejalan dengan penelitian Trimurjo (Trimurjo, 2019) uji coba kelompok kecil dengan jumlah 913 dengan skor rata-rata 91% dengan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut media Ludo dapat digunakan sebagai media pembelajaran, pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa media ludo yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena berisi materi disertai soal dan kartu materi sehingga mempermudah peserta didik dalam mengerti dan memahami materi.

Pada tahap keefektifan dilakukan dengan tes tertulis yang dikerjakan oleh peserta didik setelah penggunaan media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) yang dikembangkan oleh peneliti. Nilai ketuntasan yang diperoleh peserta didik dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 75. Berdasarkan hasil dari tes yang telah dilakukan bahwa dapat diperoleh nilai presentase 86% termasuk kategori “Sangat efektif”.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang terdahulu yaitu pada penelitian Dahlan (Dahlan, 2020) yang media ludo yang di kembangkan mendapatkan nilai presentase 98,78% yang dapat dikategorikan “sangat efektif” untuk digunakan didalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan dari hasil penelitian dan penelitian terdahulu terhadap media ludo bahwa media lunas (*ludo natural science*) ini sangat efektif digunakan didalam proses pembelajaran untuk peserta didik dikelas V SD Negeri 136 Palembang.

SIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti “pengembangan media pembelajaran lunas (*ludo natural science*) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem untuk kelas V Sekolah Dasar” dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Hasil pengembangan media lunas (*ludo natural science*) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem untuk kelas V adalah “valid”. Hal ini diperoleh data melalui lembar angket validasi dengan hasil nilai rata-rata sebesar 85,2% kriteria “sangat valid”
- b. Hasil pengembangan media lunas (*ludo natural science*) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem untuk kelas V adalah “praktis”. Hal ini diperoleh data melalui lembar angket respon peserta didik dengan hasil nilai rata-rata sebesar 85,2% kriteria “sangat praktis”

- c. Hasil pengembangan media lunas (*ludo natural science*) pada materi hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem untuk kelas V adalah “efektif”. Hal ini diperoleh data melalui lembar angket respon peserta didik dengan hasil nilai rata-rata sebesar 86% kriteria “sangat efektif”

REFERENSI

- Ardhani, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), 170–175. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>
- Ariani Nurlina. (2022). *Buku bahan ajar dan pembelajaran* Widina Bhakti Persada. www.penerbitwidina.com
- Dahlan, A. (2020). *Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar Alfiatun Nur Azizah dan Meita Fitriawanawati Info Artikel Abstrak*.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hikmah, N., Kuswidianarko, A., & Lubis, P. H. M. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Marmaini. (2020). *PEMBELAJARAN IPA SD*. Noerfikri Palembang. noefikri@gmail.com
- Martina, Lubis P.H.M.N. (2021). Pengembangan LKPD berbasis HOTS Pada Pembelajaran Matematika Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SD Negeri 91 Palembang Marnita., 6(1), 103-109
- Moh suardi. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. CV BUDI UTAMA. www.penerbitandeeepublish.com
- Ningsih, E. W., Kuswidianarko, A., & Lubis, P. H. M. (2022). *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 4 Juli 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Development Of Local Wisdom-Based Students Worksheets On Temperature And Heat Materials For Students At Class V Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran) Volume 6 Nomor 3 Mei 2022 | ISSN Cetak : 2580 - 8435 | ISSN Online : 2614 - 1337 DOI : http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v6i4.8881*. 6(2019), 1166–1178.
- Nur Aprilia, dkk. (2019). *Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 107–113.
- Nurmalia, L. (2022). *Pengembangan Media Monopoli Pembelajaran IPA Materi “ Sumber Energi ” Pada Siswa Kelas IV SDN Margahayu VI*. <http://jurnal.umj.sc.id/index.php/semnaslit>
- Siti, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Aplikasi (JPISA)*, 4, 30–35. <https://jurnal.ikipgripta.ac.id/index.php/JPISA/index>
- Sugiono. (2019). *Metode penelitian pendidikan* (A. Nuryanto (ed.))
- Susanto Rudy, Zulkarnain, A., & Patricia, L. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Cs3 Profesional Terhadap Hasil Belajar Siswa

Kelas X Di Sma Pгри Pangkalan Kersik
Tungkal Jaya.

Trimurjo, S. M. A. P. (2019). 1) , 2). 7(1), 50–
59. Ardhani, dkk. (2021). Pengembangan
Media Pembelajaran Berbasis Permainan
Monopoli pada Pelajaran IPA. *Jurnal
Pijar Mipa*, 16(2), 170–175.
<https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>