

## **PENGEMBANGAN MEDIA LUDO PINTAR UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA KELAS IV PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA DI MIS AL-IKHLAS NAGA TIMBUL**

**Abdul Gani Jamora Nasution & Rabiatal Adawiyah Batubara**

**Universitas Islam Negeri Sumatera Utara**

Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Sumatera Utara 20371, Indonesia

e-mail: [abdulganijamoranst@uinsu.ac.id](mailto:abdulganijamoranst@uinsu.ac.id); [rabiatal306211020@uinsu.ac.id](mailto:rabiatal306211020@uinsu.ac.id)

**Abstract:** This research aims to develop Smart Ludo as a learning medium designed to enhance the social skills of fourth-grade students in the topic of Indonesian Cultural Heritage at MIS Al-Ikhlash Naga Timbul. The research method adapted the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research instruments included validation sheets for material and media experts, practicality questionnaires for teachers and students, and learning achievement tests in the form of pretests and posttests. The research findings show that the feasibility level of the media, based on the assessment of the material expert, reached 90%, and the media expert assessment reached 92.5%, both of which fall into the very valid category. The practicality of the media, according to the teacher, scored 91% very practical, while the student assessment was 89.5% practical. The effectiveness of the media was reflected in the increase in students' average scores from 63.33 in the pretest to 85.95 in the posttest, with an N-Gain value of 0.61, categorized as medium to high. Observations and interviews during the learning process showed that students became more enthusiastic, actively engaged in discussions, and demonstrated better teamwork skills. Teachers also noted that the use of this medium successfully created active, interactive, and enjoyable learning experiences. Therefore, Smart Ludo is proven to be feasible, practical, and effective for use in teaching Indonesian Cultural Heritage material, while contributing positively to improving students' social skills.

**Keywords:** Learning Media, Smart Ludo, Social Skills, Indonesian Cultural Heritage, ADDIE Model.

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu alat utama yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan membantu siswa memahami informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media pembelajaran sangat penting digunakan terutama dalam mengajar siswa SD/MI. Adapun Menurut Nirwana (2024:282) Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar, sekaligus memperkuat interaksi antara guru dan siswa. Sedangkan menurut Riris (2023:140) penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran lebih bermakna sehingga anak tidak merasa bosan dan anak akan menjadi lebih aktif berkat media pembelajaran tersebut.

Media Ludo pintar pada tingkat sekolah dasar merupakan alat bantu pembelajaran yang menggabungkan beberapa unsur termasuk unsur permainan dengan materi pelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna. Secara umum, penggunaan media ludo pintar di sekolah dasar di Indonesia sudah meluas dan mulai dikenal serta diterapkan di beberapa sekolah, terutama pada sekolah yang aktif mengembangkan metode pembelajaran kreatif dan berbasis permainan. Dalam dunia pendidikan, keberadaan media pembelajaran sangat penting sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami peserta didik. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi juga dapat menjadi sarana interaktif yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar. Salah satu sekolah yang belum menerapkan media ludo pintar menjadi sebuah media pembelajaran adalah MIS Al-Ikhlas Naga Timbul.

Media pembelajaran di MIS Al-Ikhlas Naga Timbul digunakan sebagai sarana untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Para guru memanfaatkan berbagai jenis media, mulai dari yang sederhana hingga yang lebih modern, tergantung pada kebutuhan dan kondisi siswa. Dalam pembelajaran biasanya guru menggunakan alat bantu visual seperti gambar, benda konkret, dan papan tulis untuk menjelaskan konsep-konsep yang abstrak. Sedangkan pada mata Pelajaran lainnya, guru menggunakan media audio seperti rekaman suara yang dimanfaatkan untuk melatih kemampuan membaca dan membantu siswa dalam menghafal.

Keterampilan sosial menjadi salah satu aspek penting dalam perkembangan siswa, terutama pada siswa sekolah dasar. Pada umumnya, keterampilan sosial siswa di tingkat sekolah dasar di Indonesia menunjukkan arah perkembangan yang positif. Banyak sekolah yang mulai menyadari pentingnya aspek sosial dan emosional dalam pendidikan, sehingga mulai mengintegrasikan pembelajaran yang menumbuhkan interaksi antar siswa. Siswa kelas rendah maupun tinggi kini memiliki lebih banyak kesempatan untuk berkomunikasi, bekerja sama dalam kelompok, dan belajar menyelesaikan konflik secara damai melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat kolaboratif.

Adapun surah pada Al-Qur'an yang membahas tentang keterampilan sosial, yaitu terdapat pada surah Al-Hujurat 49/13. Yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya : “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sungguh, yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Maha Teliti.”(QS. Al-Hujurat 49: Ayat 13)

Quraish Shihab dalam ayat ini menafsirkan bahwasanya ayat diatas menjelaskan tentang prinsip dasar hubungan antar manusia. Karena itu, ayat diatas tidak lagi menggunakan panggilan yang ditujukan kepada orang-orang beriman, tetapi kepada jenis manusia. Pada ayat tersebut, Allah SWT, menegaskan bahwa semua manusia derajat kemanusiaannya sama disisi-Nya. Serta tidak ada satupun perbedaan antara satu suku dan yang lainnya. Ayat tersebut juga menjelaskan tentang Sesama manusia harus saling bantu membantu serta saling melengkapi, Sehingga tidak ada sesuatu pun yang tersembunyi bagi-Nya (Fitrah Sugiarto, Sumarlin, 2021:13).

Penggunaan media pembelajaran di MIS Al-Ikhlash Naga Timbul masih menghadapi berbagai kendala yang memengaruhi kelancaran dan efektivitas proses belajar-mengajar di sekolah tersebut. Meskipun terdapat inisiatif dari pihak guru untuk memanfaatkan media sebagai alat bantu mengajar, kenyataannya pemanfaatan media tersebut belum berjalan secara maksimal. Media yang digunakan cenderung terbatas pada alat bantu visual sederhana, seperti gambar atau kartu, dan belum banyak melibatkan teknologi interaktif atau media digital yang lebih modern. Hal ini menjadikan pengalaman belajar siswa kurang bervariasi

dan kurang mampu merangsang minat belajar secara optimal. Selain itu, guru belum banyak melibatkan media yang bersifat interaktif atau partisipatif.

Akibatnya, siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan peluang untuk mengembangkan keterampilan sosial, berkomunikasi, maupun bekerja sama secara kelompok menjadi terbatas. Adapun kendala lainnya yaitu, Keterampilan sosial siswa kelas IV di MIS Al Ikhlas Naga Timbul belum menunjukkan perkembangan yang positif dan masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan. Beberapa siswa tampak belum sepenuhnya percaya diri saat berkomunikasi, terutama dalam situasi yang menuntut mereka untuk berbicara di depan kelas atau menyampaikan pendapat dalam kelompok. Kerja sama antar siswa juga belum sepenuhnya optimal, karena masih ada siswa yang menunjukkan kecenderungan untuk bekerja sendiri dan belum terbuka terhadap perbedaan pandangan. Pembelajaran materi kekayaan budaya Indonesia di MIS Al Ikhlas Naga Timbul pada umumnya telah dilaksanakan, namun dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Penyampaian materi cenderung masih bersifat teoritis dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia belum sepenuhnya mendalam.

Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di MIS Al-Ikhlas Naga Timbul, solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Ludo Pintar. Media ini dapat menjadi alternatif yang menarik karena menggabungkan unsur pendidikan dan permainan, sehingga menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa. Melalui penggunaan Ludo Pintar, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sambil mengembangkan keterampilan sosial mereka. Dengan media ini siswa dapat belajar berbagai materi pembelajaran melalui tantangan yang ada dalam media.

Selain itu, Ludo Pintar juga dapat mengajarkan nilai-nilai yang terkandung dalam budaya Indonesia, seperti gotong royong, toleransi, dan saling menghargai. Misalnya, siswa dapat belajar tentang pentingnya menghargai perbedaan budaya dan bagaimana berinteraksi dengan teman dari berbagai latar belakang. Dengan memahami adat dan kebiasaan dari berbagai suku di Indonesia, siswa akan lebih terbuka terhadap keberagaman dan belajar untuk bekerja sama demi menciptakan kerukunan dalam masyarakat.

Dengan dilakukannya pengembangan Ludo Pintar sebagai media pembelajaran, diharapkan siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, lebih terlibat, dan lebih interaktif. Selain itu, media ini juga dapat memperkuat keterampilan sosial siswa

melalui kolaborasi, komunikasi, dan saling menghargai dalam interaksi kelompok. Dengan pendekatan ini, pembelajaran di MIS Al-Ikhlash Naga Timbul dapat menjadi lebih efektif dan mendalam, serta mendukung perkembangan karakter dan keterampilan sosial siswa secara optimal.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. (Sugiyono, 2019:30) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Model Penelitian Pengembangan ADDIE sesuai namanya merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima Langkah atau fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluation* (Taufik Rusmayana, 2021:14). Alasan mengapa peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE ini, dikarenakan model ini memiliki kerangka kerja yang jelas dan sistematis pada pengembangan media pembelajaran. model ini juga membantu peneliti dalam mengidentifikasi kebutuhan siswa seperti materi, gaya belajar dan juga media pembelajaran yang harus digunakan. Dikarenakan peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dan untuk menentukan susunan media tersebut, dibutuhkan model pengembangan yang memiliki susunan secara bertahap seperti model ADDIE ini agar media yang dihasilkan akan menjadi bagus dan terstruktur.

## HASIL

Penelitian pengembangan media *Ludo Pintar* menghasilkan beberapa temuan penting yang berkaitan dengan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Uji validitas dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan skor 100% dengan kategori **sangat valid**. Hal ini menunjukkan bahwa konten yang dimuat dalam media sesuai dengan indikator pembelajaran, serta relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, khususnya dalam materi Kekayaan Budaya Indonesia. Validator materi juga menilai bahwa soal-soal yang disajikan dalam permainan

telah sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, mudah dipahami, dan mampu mendorong diskusi antar peserta didik.

Sementara itu, ahli media memberikan skor 100% dengan kategori **sangat valid**. Penilaian ini didasarkan pada aspek desain visual, keterbacaan teks, kualitas gambar, serta tata letak media yang dinilai menarik dan sesuai untuk anak usia sekolah dasar. Media juga dinilai memiliki tingkat kemenarikan tinggi karena memadukan unsur permainan tradisional dengan pendekatan edukatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Ludo Pintar* memiliki tingkat kelayakan yang tinggi baik dari sisi isi maupun tampilan.

Skor validasi tinggi yang diperoleh menunjukkan bahwa media *Ludo Pintar* memiliki kualitas isi yang baik, desain yang menarik, serta struktur penyajian yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Selain itu, media ini juga disusun secara sistematis dan mudah digunakan di dalam pembelajaran. Hal ini memperkuat bahwa media *Ludo Pintar* layak digunakan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung peningkatan keterampilan sosial siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mahardika, dkk. 2022 :3) yang menyebutkan bahwa suatu media pembelajaran dikatakan valid apabila telah melalui uji kelayakan dari para ahli dan memenuhi kriteria dari segi isi, tampilan visual, serta kemudahan penerapannya dalam kegiatan pembelajaran.

Aspek kepraktisan media diperoleh dari hasil angket yang diberikan kepada guru dan siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Guru memberikan skor sebesar 94,00% dengan kategori **sangat praktis**. Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan dalam proses pembelajaran, tidak memerlukan persiapan yang terlalu rumit, serta dapat diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang sudah ada. Selain itu, guru merasa media ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif karena siswa terlibat aktif dalam diskusi dan permainan. Dari sisi siswa, hasil angket menunjukkan skor 92,67% dengan kategori **praktis**. Hal ini menandakan bahwa siswa merasa media ini mudah dipahami, aturan permainan jelas, serta aktivitas bermain tidak hanya menyenangkan tetapi juga membantu memahami materi. Respon positif siswa juga terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti setiap tahap permainan tanpa menunjukkan kebosanan.

Hasil tersebut diperkuat oleh pendapat Milala, dkk. (2021:5) yang mengemukakan bahwa suatu media pembelajaran dapat dikategorikan praktis apabila lebih dari 80% peserta didik memberikan tanggapan positif terhadap media yang digunakan. Selain itu, Meylinda dan Reinita (2023:9) menjelaskan bahwa produk hasil pengembangan dinyatakan praktis apabila:

(1) guru atau pengguna menyatakan bahwa media dapat diterapkan di lingkungan pembelajaran, (2) media dapat digunakan dengan baik dalam pelaksanaan nyata, serta (3) media dianggap sesuai dalam kondisi pembelajaran normal oleh tenaga pendidik atau ahli lainnya. Temuan ini juga diperkuat oleh Eka Yusnaldi, dkk. (2025:13) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dianggap praktis jika peserta didik merasa media tersebut mudah digunakan, mudah dipahami, dan menarik untuk dipelajari. Penilaian kepraktisan tersebut dilihat dari beberapa aspek seperti isi materi, penyajian, penggunaan bahasa yang sesuai, dan tampilan grafis yang mendukung keterlibatan siswa. Jika media mencapai skor 60% hingga 80% dan hasil wawancara mendukung temuan positif, maka media tersebut layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media *Ludo Pintar* terlihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan signifikan. Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata siswa adalah 41,66% yang menunjukkan bahwa pemahaman awal terhadap materi Kekayaan Budaya Indonesia masih tergolong rendah. Setelah pembelajaran menggunakan media *Ludo Pintar*, hasil posttest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 85,95%. Peningkatan ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap capaian hasil belajar siswa. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,61 menunjukkan kategori **sedang hingga tinggi**, yang berarti bahwa penggunaan media *Ludo Pintar* efektif dalam meningkatkan penguasaan materi siswa.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Oktaria, dkk. (2024:7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan efektif jika mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya media tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil posttest yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai di atas KKM ( $\geq 70$ ), sehingga mencapai ketuntasan secara klasikal.

Selain itu, menurut Ningsi, dkk. (2020:12), media pembelajaran yang efektif adalah media yang mampu memberikan dampak positif terhadap proses belajar peserta didik. Apabila lebih dari 80% siswa mencapai ketuntasan belajar, maka media tersebut layak dikategorikan sebagai efektif karena mampu memenuhi tujuan pembelajaran secara menyeluruh.

Selain data kuantitatif, temuan kualitatif dari hasil observasi dan wawancara juga mendukung efektivitas media ini. Selama proses pembelajaran, siswa tampak lebih fokus,



aktif menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan anggota kelompok. Mereka juga menunjukkan rasa tanggung jawab dalam menyelesaikan soal serta sikap sportivitas selama permainan berlangsung. Guru yang terlibat dalam penelitian memberikan tanggapan bahwa media ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menumbuhkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerja sama, dan menghargai pendapat teman. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Ludo Pintar* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa.

## KESIMPULAN

Media *Ludo Pintar* yang dikembangkan pada materi Kekayaan Budaya Indonesia dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain berfungsi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, media ini juga berperan penting dalam mengembangkan keterampilan sosial, karena mampu menumbuhkan kerja sama, komunikasi, penghargaan terhadap pendapat orang lain, serta sikap tanggung jawab dan sportivitas. Dengan demikian, *Ludo Pintar* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif di sekolah dasar yang tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar, tetapi juga membentuk keterampilan sosial siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Deby dan Nirwana. 2024. "Pengembangan Media Siklus Air Tiga Kreatif Siswa Else ( Elementary School Education" 8 (2).
- Fitrah Sugiarto, Sumarlin, Muhammad Subki,. 2021. "Penafsiran QS. Al-Hujurat [49] Ayat 13 Tentang Kesetaraan Gender Dalam Al-Qur'an Menurut Quraish Shihab Dan Sayyid Quthb." *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir* 4 (1).
- Lestari dan Eka Yusnaldi. 2024. "Pengembangan Media Monopoli Pintar Keragaman Budaya Sumatera Utara Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa" 13 (001).
- Meylinda, dkk. 2023. "Validitas Dan Praktikalitas Pengembangan Media Video Digital KineMaster Pada Pembelajaran PPKn di Kelas IV." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6 (4).
- Milala, dkk. 2021. "Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 11 (02).
- Ningsi, dkk. 2020. "Pengembangan Media Game Ludo Materi Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Islam Darussalam Pannyangkalang Gowa." *Jurnal Al-Ahya* 2 (2).
- Oktaria, dkk. 2024. "Pengembangan Media Lupirpa ( Ludo Pintar IPA ) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Palembang *Development Of Lupirpa Media ( Ludo Pintar IPA ) On Class IV Plant Body Parts Material SD Negeri 13 Palembang*"



10 (2).

Riris Nurkholidah Rambe dan Sahkholid Nasution. 2023. “Pengaruh Media Pembelajaran Ular Tangga Raksasa Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas 4 SD Muhammadiyah 08 Medan.” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 1 (4).

Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. 3rd ed. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Taufik Rusmayana. 2021. *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan dimasa Pandemi Covid-19*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.