

Pengembangan Media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Palembang

Nabila Oktaria¹, Tika Dwi Nopriyanti^{2*}, Puji Ayurachmawati³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas PGRI Palembang
Sumatera Selatan Palembang, Indonesia

Email : nabilaoktariajoc@gmail.com tikadwinoprianti@univpgri-palembang.ac.id*
pujiar299@gmail.com

Abstrak.

Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang valid, dan praktis untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD). Penelitian pengembangan ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementational*), evaluasi (*Evaluation*). Hasil dari penelitian pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada materi bagian tubuh tumbuhan dinyatakan valid hal tersebut dapat dilihat dari tiga ahli media, materi, dan bahasa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 82% dengan kriteria Sangat Valid. Berdasarkan nilai yang telah diberikan tiga validator ahli, maka media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dinyatakan valid untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat dilihat dari respon siswa pada uji coba yang dilakukan yaitu uji coba *One to one* memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,9% dengan kriteria Sangat Praktis, pada tahap uji coba *Small Group* nilai rata-rata sebesar 89,3% dalam kriteria Sangat Praktis dan *Big Group* nilai rata-rata sebesar 89,2% dalam kriteria Sangat Praktis dan uji coba dapat dilihat dari respon guru yang mendapatkan rata-rata nilai 95,3% yang masuk ke dalam kriteria media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) Sangat Praktis maka dari hasil uji coba respon siswa dan guru media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat dinyatakan memiliki kepraktisan

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Lupirpa*

Development Of Lupirpa Media (Ludo Pintar IPA) On Class IV Plant Body Parts Material SD Negeri 13 Palembang

Abstract

The aim of this research is to determine the effect of the method of telling impressive experiences on the This development research aims to produce learning media for the game *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) that is valid and practical for fourth grade elementary school (SD) students. This development research uses the *Research and Development* (R&D) type of research using the ADDIE development model which consists of 5 stages, namely analysis, planning, development, implementation, evaluation. The results of research into the development of *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) media on plant body parts were declared valid. This can be seen from three media, material and language experts who obtained an average score of 82% with the criteria Very Valid. Based on the scores given by three expert validators, the *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) learning media was declared valid and can be used in the learning process. The results of research into the development of *Lupirpa* media (Ludo Pintar IPA) can be seen from the students' responses to the trials carried out, namely the *One-to-One* trial, which obtained an average score of 94.9% with the Very Practical criteria, at the *Small Group* trial stage. the average score was 89.3% in the Very Practical criterion and the *Big Group* average score was 89.2% in the "Very Practical" criterion and the trial can be seen from the teacher's response who got an average score of 95.3 % that fall into the criteria for the *Lupirpa* (Ludo Pintar Science) learning media Very Practical, then from the results of the trial responses of students and teachers the *Lupirpa* (Ludo Pintar Science) learning media can be stated to have practicality.

Keywords: Development, Learning Media, *Lupirpa*

1. PENDAHULUAN

Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan memberikan kepuasan tersendiri bagi para pelakunya (Wijayanti, 2021). Di kehidupan sehari-hari, sering kali kita temui anak-anak bermain untuk mengisi waktu luang mereka. Dari masa lampau hingga saat ini, kesukaan anak-anak terhadap bermain tidak pernah pudar karena dengan bermain, mereka dapat menggali pemahaman lebih dalam tentang dunia

luar dan lingkungan di sekitarnya. Di Indonesia, terdapat beragam jenis permainan, mulai dari permainan individu hingga permainan kelompok. Aktivitas bermain dapat dianggap sebagai bentuk pembelajaran karena memanfaatkan media yang menyenangkan dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga mempermudah penerapan konsep-konsep yang diajarkan (Aulya, et al., 2021). Alat bantu instruksional memiliki peran krusial dalam dinamika belajar-mengajar karena penggunaan media pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran serta mampu merangsang semangat belajar siswa (Nurmala, et al., 2021). Siswa memanfaatkan permainan sebagai alat bantu dalam proses belajar, yang bisa meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, memungkinkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih mudah (Muharam, et al., 2023). Media permainan dapat menimbulkan semangat siswa untuk meningkatkan keterampilan melalui kesenangan yang menyenangkan dengan ini mendorong siswa untuk terus berlatih, permainan yang dimainkan siswa akan dapat memotivasi dan meningkatkan keaktifan siswa untuk saling berkompetisi. Oleh karena itu, Metode pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan signifikan dalam proses belajar mengajar karena mampu meningkatkan semangat, motivasi, dan partisipasi siswa, serta membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Permainan ini sangat menyenangkan tetapi dalam mendesain permainan ini memerlukan keterampilan dan banyak sekali tantangan.

Tantangan yang dihadapi dalam pembuatan media permainan ini yaitu kurangnya pemahaman di kalangan guru untuk mengimplementasikan dan mendesain banyaknya aplikasi yang teknologi yang tersedia yang dapat digunakan bahkan dapat memudahkan penggunaannya untuk menghasilkan media pembelajaran yang benar-benar diperlukan dalam proses pembelajaran (Magfirah, et al., 2023). Tantangan dalam pembuatan permainan bukan hanya dari segi teknologi tetapi juga dalam kurangnya kreatif dan efektif guru merencanakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, bahan pembelajaran yang terbatas, sulit untuk menemukan media pembelajaran yang cocok untuk belajar, dan tantangan lain yang muncul ketika guru menciptakan media pembelajaran. Jika mengingat siswa kelas IV SD pada dasarnya yang suka bermain, maka melalui permainan siswa memperoleh pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, sosial, emosional, perkembangan fisiknya, dan dengan bermain siswa dapat mengembangkan kreativitasnya sehingga bermainlah sumber dari pengalaman siswa dan uji coba yang dilakukan siswa, oleh karena itu siswa memerlukan media permainan dalam belajar (Fatmawati, 2020). Para siswa sangat memerlukan media pembelajaran yang sederhana dan dapat diakses langsung oleh mereka, sehingga materi dapat dipahami dengan baik dan menarik minat mereka. Namun, pada kenyataannya, perkembangan media pembelajaran di SD Negeri 13 Palembang masih terbatas, dan sekolah tersebut belum pernah memanfaatkan media papan permainan yang bisa dilihat siswa serta digunakan dalam jangka waktu lama untuk pembelajaran IPA, khususnya mengenai bagian-bagian tubuh tumbuhan, dengan demikian, diperlukan upaya inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran baru yang disebut sebagai *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang mudah untuk menyampaikan materi dan mudah untuk digunakan.

Di samping itu, dalam pencapaian tujuan pembelajaran, siswa dianggap belum memenuhi kriteria keberhasilan untuk materi tentang bagian tubuh tumbuhan. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif, sehingga mengakibatkan siswa kurang bersemangat dan tidak aktif dalam proses belajar, kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran ini merupakan acuan seorang guru untuk melihat kemampuan siswa di dalam pembelajaran. Permasalahan lain yang peneliti temukan yaitu pada materi pembelajaran bagian tubuh tumbuhan yang di mana siswa masih kesulitan dalam mengelompokkan bagian dari tubuh tumbuhan apabila jika tidak di dukung menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Berdasarkan keadaan observasi tersebut, kurangnya memanfaatkan menggunakan media pembelajar mengakibatkan siswa mudah bosan saat belajar, Minat siswa menurun, mengakibatkan kurangnya konsentrasi pada materi pembelajaran dan akibatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran menurun (Aghina, et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berperan signifikan dalam memenuhi kebutuhan siswa saat proses belajar berlangsung, sehingga mereka dapat terlibat secara aktif dan fokus pada pembelajaran.

Untuk mewujudkan kelancaran pembelajaran yang berkelanjutan, penting untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul, salah satu strategi yang digunakan adalah memperkaya variasi pembelajaran melalui pemanfaatan media permainan, media permainan yang mengaktifkan pembelajaran adalah media pembelajaran Ludo (Munawaroh, et al., 2024). Pemilihan permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran dilihat dari bagaimana penggunaannya dapat mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, khususnya pemahaman materi Bagian Tubuh Tumbuhan. Permainan *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dipilih karena permainan tersebut dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, membuat siswa belajar lebih efektif di kelas, memberikan semangat siswa, dapat mengaktifkan siswa terhadap proses pembelajaran, dengan menggunakan permainan yang nyata dapat lebih muda bagi siswa untuk menangkap materi yang diberikan guru, guru dapat mengatasi sikap pasif yang dimiliki siswa di dalam kelas, dan dapat memudahkan ingatan siswa. Jenis permainan yang banyak sekali disukai oleh semua orang yaitu sebuah

permainan Ludo. Ludo merupakan program edukasi yang menggunakan konsep belajar sambil bermain. *Lupirpa*, yang merupakan hasil modifikasi dari permainan ludo, ditambah dengan beberapa elemen tambahan untuk memungkinkan partisipasi langsung siswa dalam penggunaan media pembelajaran, bertujuan agar siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan memiliki minat yang lebih besar dalam memahami materi tentang bagian tubuh tumbuhan dalam mata pelajaran IPA.

Permainan Ludo merupakan sebuah permainan tradisional yang mirip seperti papan catur, dalam permainan Ludo ini dimainkan oleh 4 orang sebagai satu pemain, dalam permainan Ludo harus menggunakan dadu untuk menyusun strategi untuk menggerakkan keempat pion. Permainan Ludo mengharuskan pemainnya berkompetisi untuk menjalankan pion dalam pelemparan dadu yang dimulai dari awal sampai akhir, pemain yang mencapai garis akhir terlebih dahulu adalah pemenangnya. Permainan ludo digunakan sebagai media pembelajaran dengan modifikasi berdasarkan aturan permainan dan desain permainan ludo, permainan ini sederhana dan menyenangkan untuk dimainkan serta dapat membantu siswa memahami dan mengingat penjelasan guru, selain itu interaksi keaktifan siswa lebih banyak selama proses pembelajaran (Angguntari & Nugraha, 2019). Penelitian terdahulu juga mendukung penggunaan media permainan ludo dalam pembelajaran, Menunjukkan bahwa media memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi secara lebih tepat, sambil memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dengan materi yang diajarkan, sehingga membantu retensi informasi dalam jangka waktu yang panjang. Berdasarkan paparan di atas maka peneliti mengangkat sebuah penelitian berjudul : Pengembangan media *lupirpa* (ludo pintar ipa) Pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV SD Negeri 13 Palembang.

2. METODE

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang disebut R&D (*Research and Development*). Menurut Hanafi dalam (Kusuma, et al., 2023) penelitian R&D adalah proses penelitian yang menghasilkan produk dan menguji kepraktisannya. Penelitian ini merupakan proses atau pengembangan suatu produk baru yang dapat bertujuan sebagai penyempurnaan atau memperbaiki suatu produk yang sudah ada. Pada dasarnya penelitian ini dilakukan oleh peneliti untuk membuat dan mengembangkan produk untuk dapat menguji tingkat kevalidan dan kepraktisan. Validasi produk yaitu produk yang sudah ada dan peneliti masih menguji kepraktisan produk tersebut, sedangkan pengembangan produk yaitu memperbaiki produk yang sudah ada sehingga produk tersebut menjadi praktis untuk dapat digunakan siswa. Di bidang pendidikan produk kegiatan penelitian dan pengembangan ialah kurikulum, buku ajar, media pembelajaran, dan model pengembangan yang digunakan. Dari model pengembangan tersebut dapat menghasilkan sebuah produk di dalam bidang pendidikan berupa sebuah media pembelajaran permainan *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan penelitian ini model pengembangan yang digunakan dan dijadikan acuan dalam proses pengembangan yaitu model pengembangan ADDIE, ADDIE merupakan kependekan dari langkah-langkah model pengembangan tersebut yaitu *analisis, design, development, implementasi, dan evaluasi*. Dalam semua tahapan penelitian, pengumpulan data menjadi suatu metode yang esensial guna mendapatkan informasi secara menyeluruh. Dalam konteks ini, dipilihlah teknik tertentu untuk mengumpulkan data Teknik analisis data yang dapat digunakan oleh peneliti untuk dapat menghasilkan produk media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang datanya valid dan praktis Teknik analisis data yang dapat digunakan oleh peneliti untuk dapat menghasilkan produk media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang datanya valid dan praktis Untuk mengetahui rata-rata nilai menggunakan persamaan.

3. RESULTS and DISCUSSION

Dari hasil tahapan-tahapan analisis (*analyze*) dan tahapan-tahapan desain (*design*) yang peneliti lakukan, peneliti menghasilkan rancangan awal produk media pembelajaran yang dikenal dengan produk pertama. Setelah produk media pembelajaran berupa *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada materi bagian tubuh tumbuhan jadi dalam bentuk draft produk, maka selanjutnya peneliti melakukan uji validasi ahli dan uji coba lapangan terhadap media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA).

One to one

Tahap penelitian *one to one* dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 dengan subjek yang digunakan 4 orang siswa dari kelas 4A SD Negeri 13 Palembang. Peneliti melakukan uji coba *one to one* dengan cara memilih secara random siswa yang kemudian siswa yang dipilih oleh peneliti akan diberikan arahan dan petunjuk tentang permainan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA). Selanjutnya setelah diberikan arahan dan petunjuk kegiatan permainan, siswa kemudian akan memainkan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dan siswa akan peneliti berikan lembar angket respon yang akan siswa isi dengan

penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA). Dari hasil penilaian angket media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada tahap *one to one* Hasil dari lembar angket respon siswa memperoleh nilai dengan rata-rata 94,9% yang di mana nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan, bahwa berdasarkan kriteria persentase nilai dengan rata-rata 81 %-100% bahwa media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang peneliti kembangkan masuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis” memiliki tanggapan komentar dan saran yang diberikan pada angket siswa tahap *One to one*

1. Permainan *Lupirpa* sangatlah menarik dan setu dimainkan pada saat pembelajaran maupun pada saat bukan di jam pelajaran.
2. Media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) sangat bagus dan menarik, indah, enak untuk dimainkan pada saat pembelajaran.
3. Media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang digunakan untuk bermain dan belajar IPA. Permainannya sangat muda dan seru.
4. Media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) sangat bagus untuk bermain dan belajar dengan giat dengan menggunakan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA).

Kelompok Kecil (*Small Group*)

Sebanyak 8 siswa dipilih secara acak untuk menjadi subjek uji coba dalam tahap penelitian kelompok kecil. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) di SD Negeri 13 Palembang pada tanggal 21 Mei 2024. Pelaksanaan uji coba ini dengan cara mengikuti pembelajaran, mengikuti arahan dan petunjuk dalam permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dan memainkan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA). Selanjutnya siswa akan diberikan lembar angket respon yang akan siswa isi dengan penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA). Dari hasil penilaian angket media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada tahap kelompok kecil (*small group*)

Hasil dari tahap kelompok kecil (*small group*) pada lembar angket siswa menunjukkan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang peneliti kembangkan sudah praktis untuk digunakan oleh siswa. Dilihat dari angket respon siswa bahwa menunjukkan siswa mendapatkan nilai tertinggi yaitu sebesar 97,5% sedangkan nilai terendahnya yaitu 77,5% sehingga dapat diketahui siswa tertarik dan senang dalam menggunakan media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dalam proses pembelajaran sehingga tanggapan yang diberikan siswa terhadap produk media *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) tidak ada revisi. Berdasarkan hasil dari tabel terhadap uji coba pada tahapan kelompok kecil (*small group*) yang dilakukan oleh 8 orang siswa yang dipilih secara random di kelas IV SD Negeri 13 Palembang diketahui memperoleh nilai dengan persentase sebesar 98,3% dengan kriteria masuk ke dalam “Sangat Praktis” memiliki tanggapan komentar dan saran yang diberikan pada angket siswa tahap kelompok kecil

1. Media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) sangat disukai siswa karna di dalamnya terdapat gambar bagian tubuh tumbuhan.
2. Media *Lupirpa* ini sangat bagus, warnanya sangat menarik, media *lupirpa* memudahkan siswa untuk belajar.
3. Media pembelajaran *Lupirpa* baik dan membuat siswa gembira, *Lupirpa* juga membuat siswa lebih aktif belajar dan medianya juga bagus, begitu pula dengan warnanya membuat siswa menjadi lebih paham memainkannya, dan media *Lupirpa* sangat bagus.
4. Media pembelajaran *Lupirpa* sangat baik permainannya.
5. Media pembelajaran *Lupirpa* membuat siswa gembira, *Lupirpa* juga membuat siswa sangat aktif dan membuat hati senang.
6. Media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) sangat baik untuk pembelajaran dan sangat muda dipahami.
7. Media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) sangat baik dan jernih gambar tumbuhannya, membuat siswa kenal dengan tumbuhan dan membuat siswa mengerti dalam tumbuhan, dan juga warnanya juga sangat jernih.
8. Media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) sangat bagus, warnanya sangat menarik, media *Lupirpa* memudahkan siswa untuk belajar.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada saat media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dinyatakan valid oleh tiga validator ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa maka tahap selanjutnya yaitu media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) di implementasikan sebagai sebuah media pembelajaran permainan dalam kegiatan belajar siswa. Tahap uji coba media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dilakukan di SD Negeri 13 Palembang dengan menggunakan subjek siswa kelas IV untuk mendapat tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang dikembangkan peneliti. Tahapan uji coba yang dilakukan peneliti yaitu dengan menggunakan lembar angket yang siswa dan guru isi untuk mengetahui kepraktisan dari media

pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang dikembangkan peneliti. Tahap pengisian lembar angket ini dilakukan setelah siswa dan guru melihat media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA). Pada saat sebelum dilakukannya uji coba siswa akan diberikan arahan dan cara untuk mengisi lembar angket dari peneliti bagikan. Adapun hasil dari angket siswa dan guru dapat dilihat dari table.

Kelompok Besar (Big Group)

Pada tahapan kelompok besar peneliti melakukan uji coba kepada 32 siswa yang menjadi subjek penelitian media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA). Pada tahap kelompok besar ini memiliki tujuan untuk melihat kepraktisan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang dikembangkan peneliti di SD Negeri 13 Palembang pada kelas IV. Untuk pelaksanaan uji coba kelompok besar ini dilaksanakan dengan cara siswa mengikuti pembelajaran dan peneliti menjelaskan aturan dan menunjukkan cara bermain pada media *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) kepada siswa. Selanjutnya kemudian siswa akan mengisi lembar angket tanggapan siswa yang peneliti bagikan. Hasil dari pada tahapan kelompok besar lembar angket tanggapan siswa menunjukkan bahwa media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang dikembangkan oleh penelitian sudah masuk dalam kriteria “Sangat Praktis” yang dapat digunakan oleh siswa. Dilihat dari lembar angket respon menunjukkan bahwa siswa mendapatkan nilai yang tertinggi yaitu 96,2% dan nilai yang terendah yaitu 70%, jadi dari gambar 4.1 yang terlihat dapat diketahui bahwa siswa sangat senang dalam menggunakan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada proses pembelajaran sehingga kriteria yang diberikan dari tanggapan siswa tidak ada revisi.

Dari hasil data yang peneliti analisis pada uji coba tahapan kelompok besar yang dilakukan pada 32 orang siswa SD Negeri 13 Palembang kelas IV maka dapat diketahui bahwa tanggapan yang diberikan siswa pada jumlah nilai seluruh yang diperoleh dengan nilai rata-rata 89,2% dengan masuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis” dan memiliki tanggapan komentar dan saran yang diberikan pada angket siswa tahap kelompok besar yaitu pada media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang dimainkan media ini dapat membuat siswa menjadi semangat untuk belajar, media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat melatih otak siswa, warna yang ada pada media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat menarik siswa untuk belajar, dan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang digunakan membuat siswa menjadi seru saat memainkannya. Berikut kegiatan uji coba lapangan pada tahap kelompok besar:

Tiga guru kelas IV tengah melakukan percobaan pada media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA), media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) di uji coba oleh guru SD Negeri 13 Palembang yaitu Ibu Dwi Rina Sepiana, S. Pd., Ibu Ria Januarti, S. Pd., dan Ibu Susi Susanti, S. Pd. Uji coba yang dilakukan peneliti yaitu dengan cara menunjukkan dan menggunakan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dan kemudian setelah menggunakan peneliti memberikan lembar angket tanggapan kepada guru untuk di isi dengan penilaian serta memberikan komentar dan saran terhadap media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang peneliti kembangkan di SD Negeri 13 Palembang pada kelas IV.

Tabel 1. Hasil Penilaian Angket Guru

No.	Nama Guru	Skor	Nilai	Kriteria
1	Dwi Rina Sepiana, S. Pd.	48	96%	Sangat Praktis
2	Ria Januarti, S. Pd.	48	96%	Sangat Praktis
3	Susi Susanti, S. Pd.	47	94%	Sangat Praktis
Rata-rata			95,3%	Sangat Praktis

(Sumber : Hasil Angket Tanggapan Guru, 2024)

Dari hasil pada tahapan guru berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan dari angket guru terhadap media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yaitu sebesar 95% yang berarti media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) masuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis” digunakan untuk siswa kelas IV SD Negeri 13 Palembang dan memiliki tanggapan komentar dan saran yang diberikan pada angket guru dan berikut kegiatan guru kelas IV mengisi lembar angket respon guru:

1. Pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV sangat bagus dan menarik karena memiliki gambar, warna yang menarik sesuai materi (isi materi) sehingga dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa.
2. Pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV sangat baik, menarik sehingga bantuan media sangat membantu siswa lebih mengerti, dan menimbulkan kreatifitas siswa lebih semangat lagi untuk meningkatkan minat belajar siswa tersebut.
3. Pengembangan media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV sangat baik, dan menarik sehingga dengan bantuan media ini pembelajaran lebih muda dimengerti siswa dengan desain, tampilan, warna yang sangat menarik membuat siswa lebih semangat dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada tahapan evaluasi merupakan tahapan yang terakhir yang dilakukan oleh peneliti, tahapan ini dilakukan peneliti sampai dengan memberikan lembar angket respon guru kepada guru kelas IV, maka dari

itu tahap evaluasi ini ialah kegiatan dari tahap implementasi. Tahapan evaluasi ini dihasilkan dari tahapan implementasi dari hasil lembar angket respon yang dibagikan kepada siswa dan guru oleh peneliti. Setelah siswa menggunakan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA), siswa mengisi lembar angket respon untuk diisi dengan penilaian media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang sudah peneliti kembangkan di SD Negeri 13 Palembang kelas IV. Hasil dari data analisis lembar angket respon siswa dari tahapan *one to one* memperoleh hasil rata-rata nilai sebesar 94,4%, pada tahap *Small Group* rata-rata nilai sebesar 89,3%, dan *Big Group* rata-rata sebesar nilai 89,2% yang di mana artinya media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang peneliti kembangkan dapat ke dalam kriteria “Sangat Praktis”. Kepraktisan bukan hanya dilihat dari data analisis lembar angket respon siswa tetapi juga dilihat dari analisis data lembar angket guru yang di mana lembar angkat respon guru memperoleh rata-rata sebesar nilai 95% yang di mana termasuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis”.

Pembahasan

Penelitian pengembangan media *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran IPA dengan materi bagian tubuh tumbuhan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis (*Analyze*), perencanaan (*Desain*), pengembangan (*Development*), penerapan (*Implementational*), evaluasi (*Evaluation*) yang peneliti lakukan di SD Negeri 13 Palembang pada siswa kelas IV yang dilakukan secara langsung untuk dapat mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang menarik dan memberikan antusias dan semangat kepada siswa pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut diperkuat oleh (Nurfaizah, et al., 2021) media pembelajaran dapat meningkatkan semangat siswa karena dalam media pembelajaran memiliki sebuah gambar yang menarik, disajikan dengan gambar-gambar dan ringkas, serta dimainkan dengan berkelompok sehingga dapat menambah antusias siswa untuk menang dalam media pembelajaran permainan. Penggunaan media pembelajaran ialah cara yang digunakan guru untuk dapat menggambarkan materi yang disampaikan agar siswa dapat memahami dan membantu siswa dalam materi pembelajaran yang disampaikan (Kurnia, et al., 2022). Jika mengingat siswa kelas IV SD pada dasarnya masih suka bermain, maka dari itu permainan pada media pembelajaran ialah cara digunakan guru untuk membantu menggambarkan sebuah materi pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat, kreativitas, dan dapat memperkuat daya ingat siswa dalam pembelajaran yang berlangsung karena memiliki gambar yang dapat menarik siswa untuk belajar dan bermainlah menjadi salah satu pengalaman untuk siswa. Menurut (Hajar & Nanning, 2022) Keberhasilan proses pembelajaran terjadi karena guru mampu menentukan media pembelajaran yang digunakan siswa dengan cara guru mampu mengetahui kebutuhan siswa dari karakteristik belajar siswa. Dalam pengembangan produk media pembelajaran *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA), peneliti perlu memahami masalah-masalah yang dihadapi siswa selama pembelajaran agar dapat menganalisis kebutuhan siswa dengan lebih baik. Media pembelajaran yang disusun oleh peneliti memuat materi tentang bagian-bagian tubuh tumbuhan disertai dengan gambar-gambar yang menarik perhatian siswa selama proses belajar di kelas.

Pada pengembangan media *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) memerlukan validasi penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh validator ahli untuk dapat menilai dan menguji kegunaan yang ada di media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) sebelum dilakukan uji coba lapangan untuk siswa. berdasarkan dari data lembar angker validator yang meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang dilakukan oleh 3 validator ahli yang mencapai rata-rata nilai validasi sebesar 82% dan berdasarkan skor nilai yang sudah diperoleh yang memiliki sebuah arti bahwa media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang peneliti kembangkan masuk ke kriteria “Sangat Valid”. Media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang dikembangkan tidak hanya menggunakan kevalidan tetapi juga menggunakan kepraktisan dalam produk media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA). Di dalam tahapan praktis ini, peneliti menyebarkan kuesioner kepada siswa untuk mengevaluasi dan memahami seberapa praktisnya media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang telah dibuat. Media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat dikatakan praktis apabila siswa dapat dengan mudah untuk menggunakan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA), siswa tidak bingung cara dalam bermain media *lupirpa* (Ludo Pintar IPA), dan siswa dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang semangat dan antusias dalam memainkan media pembelajaran. Hal tersebut juga diperkuat oleh (Duarmas, et al., 2022) berpendapat bahwa permainan ludo ini dipilih dikarenakan permainan yang dapat membuat seluruh siswa terlibat aktif pada saat proses pembelajaran, ludo sebuah alat bantu media papan yang memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang guru ajarkan dan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah oleh siswa.

Tahapan kepraktisan ini dapat dibuktikan dengan hasil lembar angket respon siswa dan lembar respon guru yang telah dibagikan peneliti untuk siswa dengan 3 tahapan yaitu *one to one*, *small group*, dan *big group* dengan mencapai rata-rata kepraktisan sebesar pada tahapan *one to one* memperoleh hasil rata-rata sebesar nilai 94,9%, masuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis”, pada tahap *Small Group* rata-rata

sebesar nilai 89,3%, masuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis” dan *Big Group* rata-rata sebesar nilai 89,2% yang di mana artinya media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang peneliti kembangkan dapat ke dalam kriteria “Sangat Praktis” dan uji coba tahap guru mendapatkan rata-rata nilai 95,3% yang masuk ke dalam kriteria media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) “Sangat Praktis”.

Media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang menarik untuk siswa dapat memberikan sebuah dampak positif bagi siswa proses pembelajaran. Sejalan dengan (Nurhidayati, et al., 2023) berpendapat bahwa penggunaan sebuah media pembelajaran diharapkan menjadi sebuah alat bantu yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa, munculnya proses pembelajaran yang lebih kondusif serta terjadinya suatu umpan balik dalam proses pembelajaran yang optimal. Pemilihan suatu permainan didasarkan pada dampak positif yang muncul dari memahami materi pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan dapat bertahan lama dalam memori mengingat (Sela, et al., 2023). Dari hal di atas media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) memiliki peran tersendiri dalam dampak positif yang dapat menarik siswa untuk semangat dalam pembelajaran. Peran yang baik yang dimiliki media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA pada materi bagian tubuh tumbuhan kepada siswa karena media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) menarik dengan adanya daya tarik membuat siswa antusias untuk memainkan media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) di samping menarik media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat memudahkan untuk memberikan pengalaman bagi siswa yang menyenangkan dan dapat mempertajam ingatan siswa terhadap pembelajaran yang guru berikan kepada siswa (Bate'e, et al., 2023). Dengan hal itu media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) dapat menciptakan kondisi kelas yang bersemangat dalam proses pembelajaran yang berlangsung

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai “Pengembangan Media *Lupirpa* (Ludo Pintar IPA) Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SD Negeri 13 Palembang” dapat disimpulkan

1. Media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) melalui data lembar angket validator tiga para ahli mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 82% dikatakan media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang sudah kembangkan peneliti dapat masuk ke dalam kriteria “Sangat Valid”.
2. Media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) melalui data lembar angket tanggapan guru mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 95,3% dikatakan media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang sudah kembangkan peneliti dapat masuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis” dan lembar angket tanggapan siswa dengan tiga tahapan uji coba yaitu nilai rata-rata keseluruhan uji coba tahap *One to one* sebesar 94,9%, uji coba tahap *Small Group* sebesar 89,3%, dan uji coba tahap *Big Group* sebesar 88,4%, yang artinya media pembelajaran *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) yang dikembangkan peneliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan *lupirpa* (Ludo Pintar IPA) masuk ke dalam kriteria “Sangat Praktis”.

REFERENCE

- Aulya, R., Z. & R., 2021. Media Pembelajaran Berbentuk Kartu dengan Metode Permainan UNO pada Materi Protista. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), pp. 421-428.
- Bate'e, A. K., Laoli, J. D., Dohana, S. & Lase, I. W., 2023. Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Confrence Of Elementary Studies*, 1(3), pp. 46-53.
- Cahyadi, R. A. H., 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), pp. 35-43.
- Duarmas, Y. E., Batkunde, Y. & Bacori, Z., 2022. Penggunaan Media Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 4(1), pp. 1-10.
- Fatmawati, D., 2020. Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik di SD IT Rabbani Watampone. *Jurnal Pendidikan Islam Prodi PAI Pascasarjana IAIN Bone*, 3(2), pp. 21-40...
- H. & N., 2022. Pentingnya Pendidikan Untuk Memahami Karakteristik Peserta Didik Sebagai Acuan Dalam Melaksanakan Perencanaan Konsep Pembelajaran. *Dialektika : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), pp. 10-18.
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F. & Arisyanto, P., 2019. Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), pp. 107-113.

- Kurnia, L. D., Octaria, D. & Nopriyanti, T. D., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Menggunakan PowerPoint Pada Materi Relasi dan Fungsi di Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(1), pp. 84-92.
- Kusuma, Y. Y., S. & Aprinawati, I., 2023. Pengembangan Model Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Nilai Karakter dalam Kearifan Lokal pada perspektif Pendidikan Global di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), pp. 2936-2941.
- Magfirah, N., Djunur, L. H. & Thahir, R., 2023. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva For Edu. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), pp. 776-783.
- Mubarokah, Z. A., Hardiyanti, P. & Enramika, T., 2023. Model Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 13(1), pp. 1-8.
- Muharam, A. et al., 2023. Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibungur. *Jurnal Sinektik*, 6(1), pp. 1-9.
- Mulyasari, R., I. & Doly, M., 2023. Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDEI (Sekolah Dasar). *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), pp. 334-342.
- Munawaroh, B., Rahayu, Y. S. & Bashri, A., 2024. Profil Permainan Edukatif Ludo Pada Materi Plantae Untuk Melatihkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Bioedu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(1), pp. 254-265.
- Murti, K., Kresnadi, H. & Halidjah, S., 2023. Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Kurikulum Merdeka Materi Indonesiaku Kaya Budaya di SDN 24 Pontianak Timur. *Journal on Education*, 6(1), pp. 6801-6808.
- Ningsi, A. S., Mustami, M. K. & Taufiq, A. U., 2020. Pengembangan Media Game Ludo Materi Animalia Pada Siswa Kelas X SMA Islam Darussalam Pannyangkalang Gowa. *Jurnal Al-Ahya*, 2(3), pp. 115-128.
- Nissa, S. A. & Whindi, N., 2021. Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 2563-2570.
- Nurfaizah, N., Maksum, A. & Wardhani, P. A., 2021. Pengembangan Board Game Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), pp. 122-132.
- Nurhidayati, V., Ramadani, F., Melisa, F. & Putri Eka, D. A., 2023. Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Bina Gogik*, 10(2), pp. 99-106.
- Rachmawati, D. S., Setiyawati, E. & Sartika, S. B., 2023. Pengaruh Media Nyata Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Akar dan Batang Kelas IV Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*, 2(2), pp. 136-146.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astusti, U. & Marini, A., 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH, Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), pp. 749-756.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P. & Iklmah, L., 2022. Pengembangan Bahan Ajaran Media. *Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(3), pp. 343-348.
- R., Nurmala, W. O., S. & Mane, L. J., 2021. Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas VI SD Negeri 23 Buton. *Jurnal Syattar*, 1(2), pp. 123-130.
- Rohmah, R., Sugandi, A. I. & Rosyana, T., 2023. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Berbantuan Quizizz Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(5), pp. 1887-1898.
- Rorimpandey, H. W., Modji, G. F. & Rawis, A. J., 2020. Penerapan Model Pembelajaran (CTL) Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Perumnas Uluindado. *Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), pp. 17-26.
- Sela, H. M., Oktavia, M. & Ayurachmawati, P., 2023. Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), pp. 507-519.
- Sinaga, A. P. & Baharuddin, 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Transmisi Tenaga Listrik Kelas X TJTL di SMKN 1 Percut Sei Tuan. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 3(1), pp. 74-78.
- Susanti, A. et al., 2023. Pelatihan Pengembangan LKPD Menggunakan Aplikasi Wizer. Me Berbasis Model ASSURE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), pp. 1152-1165.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, D. F. & Syafitri, R., 2023. Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), pp. 161-166.
- Wangge, M., 2020. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis ICT Dalam Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1), pp. 31-38.

- Wijayanti, N. W., 2021. Implementasi Permainan Dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Profesional Akademisi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Cendikiawan* , 3(1), pp. 59-64.
- Wulandari, A. P. et al., 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 1(3), pp. 343-348.