

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin

Volume 2, Nomor 4, May 2024, Halaman 252-264

Licensed by CC BY-SA 4.0

E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.2986-6340)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11183335>

Penerapan Media Permainan Ludo Berbasis Konvensional Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Kelas VIII SMP Harapan Ibu Jakarta *Islamic School*

Aprilda Chairun Nisa¹

¹UIN Syarif Hidayatullah Jakarta

Email: [*aprilnacnisa20@gmail.com](mailto:aprilnacnisa20@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan data kuesioner responden berbentuk persentase yang dijabarkan dalam kata-kata. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan media permainan ludo terhadap minat belajar bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Harapan Ibu *Islamic School* Jakarta. Adapun, tahapan dalam penelitian ini, ialah tahap persiapan, pelaksanaan, dan pengevaluasian terhadap penerapan media permainan ludo konvensional. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan memberikan kuesioner kepada peserta didik secara langsung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa responden dari siswa-siswi memberikan tanggapan positif terhadap penerapan permainan ludo dengan antusias, senang, dan semangat dalam melaksanakan pembelajaran melalui model permainan. Dari data kuesioner tanggapan positif peserta dapat dibuktikan dalam hasil angket yang berbentuk pernyataan-pernyataan sejumlah 1-8. Hasil tanggapan peserta didik menunjukkan dalam persentase bahwa sebesar lebih dari 50% dengan menyatakan setuju terhadap penerapan permainan ludo yang dapat menumbuhkan minat belajar ke arah positif.

Kata kunci: Penerapan, Media Konvensional, Permainan Ludo, Minat, Pembelajaran

Abstract

This study used a descriptive qualitative method with respondent questionnaire data in the form of percentages described in words. The purpose of the study was to determine the influence of the application of ludo game media on the interest in learning Indonesian class VIII at SMP Harapan Ibu *Islamic School* Jakarta. Meanwhile, the stages in this study are the stages of preparation, implementation, and evaluation of the application of conventional ludo game media. Data collection is carried out by observation and providing questionnaires to students directly. The results of this study showed that respondents from students gave positive responses to the application of ludo games with enthusiasm, pleasure, and enthusiasm in carrying out learning through the game model. From the questionnaire data, the positive responses of participants can be proven in the results of the questionnaire in the form of statements of 1-8. The results of student responses showed in a percentage that more than 50% by agreeing with the application of ludo games that can foster interest in learning in a positive direction.

Keywords: Application, Conventional Media, Ludo Games, Interests, Learning

Article Info

Received date: 275 April 2024

Revised date: 5 May 2024

Accepted date: 9 May 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan garda terdepan dalam meningkatkan kemajuan sebuah bangsa dan negara. Melalui ruang pendidikan, sumber daya manusia atau sekumpulan manusia yang terhimpun dalam wilayah atau negara tertentu dapat membaik dengan mutu yang bertambah dari pemberian proses pengetahuan dan keterampilan yang ditanamkan. Pendidikan dapat memberi peluang bagi individu untuk menjadi seseorang yang lebih baik dan bermanfaat untuk dirinya sendiri dalam memenuhi kebutuhan primer dan sekundernya maupun bagi lingkungan di tempat ia berada. Melalui pendidikan dapat membuka cakrawala seseorang dalam hal pemikiran, sikap, dan keterampilan yang dimiliki untuk mempermudah dalam bermasyarakat.

Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 BAB 1 Pasal 1 tentang definisi pendidikan secara umum bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik

secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". Dengan demikian, melalui peran pendidikan dapat memberikan dampak positif terhadap pengaruh pola pemikiran atau pengetahuan, sikap atau tingkah laku, dan keterampilan atau kreativitas seseorang yang dapat diketahui melalui kegiatan di ranah sosialnya. Bahkan, melalui adanya peran pendidikan seseorang hingga sekumpulannya dapat merubah stratifikasi atau tingkatan status di berbagai bidang misal dalam bidang perekonomian dan sosialnya di masyarakat. Pemberian stimulus melalui ruang pendidikan yang terakomodasi pada tiap-tiap individu dapat menjadi ajang untuk pengaktualisasian diri sehingga dapat maksimal dalam proses pengasahan mutu yang dapat berdampak positif pada kondisi keberadaan sebuah negara.

Seorang pendidik dalam proses penyaluran ilmu pengetahuan kepada siswa membutuhkan ilmu pengetahuan yang matang dan kreativitas yang tinggi dalam menentukan strategi yang tepat. Hal ini disebabkan karena karakteristik setiap siswa pada pembelajaran di dalam kelas tentu akan memiliki banyak perbedaan. Hal ini disebabkan oleh keberagaman tingkat pengetahuan, pola dalam belajar, dan keterampilan serta keberminatan siswa dalam memahami materi yang diberikan. Dengan adanya perbedaan yang ditemui pada setiap individu maka, seorang pendidik memerlukan tingkat kesabaran, dan ketekunan yang besar dalam memberikan strategi pemahaman kepada siswanya agar pembelajaran yang diberikan dapat memenuhi kebutuhan siswa-siswanya sehingga kelak berdampak pada pemerolehan hasil kinerja yang positif pada diri setiap siswa. Sejalan dengan pernyataan peneliti di atas bahwa seorang pendidik dalam kegiatan pembelajaran harus memiliki kompetensi berdasarkan bidang yang diampunya agar kemudian dapat memberi dampak pendidikan yang efektif, efisien, dan berkualitas pada standar kompetensi awal dari tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Melalui uraian di atas bahwasanya kompetensi pendidik menjadi faktor penting terhadap kesuksesan sebuah pembelajaran; model, metode, strategi, dan teknik pengajaran yang berbeda dapat memberikan efek berbeda pula terhadap motivasi siswa dalam belajar (Liyanatul Qulub, 2019: 34).

Salah satu bidang mata pelajaran yang sangat berpengaruh dalam kehidupan sehari-hari manusia untuk berinteraksi dan menyampaikan informasi kepada pihak lain, yakni mata pelajaran bahasa Indonesia. Dikatakan demikian karena bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang telah diikrarkan dalam Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 1928. Melalui pengikraran tersebut maka seluruh bangsa Indonesia dari Sabang sampai Marauke dalam memudahkan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia.

Pada bahan ajar dalam bahasa Indonesia terdapat materi teks ekplanasi. Teks ekplanasi dalam e-modul Kemendikbud, 2019: 11 merupakan suatu teks yang menceritakan tahapan terjadinya suatu peristiwa atau fenomena dengan jelas dan logis. Pada umumnya, dalam teks ekplanasi terdapat unsur hubungan kausalitas atau sebab-akibat terjadinya suatu peristiwa. Dengan demikian, teks ekplanasi memiliki peranan yang cukup penting dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan siswa ketika ingin menjelaskan atau menceritakan sesuatu fenomena kepada orang lain agar mudah untuk memahami maksud yang hendak disampaikan.

Salah satu cara penyampaian materi yang dapat dilakukan seorang pendidik untuk memberikan kemudahan dalam menumbuhkan minat siswa agar aktif dan reaktif terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas yakni dengan melibatkan pemilihan media yang tepat. Media menurut Briggs dalam Rudi Susilana dan Cepi Riyani merupakan suatu alat perantara yang dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan proses belajar, sedangkan menurut Association of Education Communication Technology (AECT) media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan. Oleh karena itu, dari dua definisi media dapat disimpulkan bahwa seorang pendidik sangat penting dalam pemilihan media untuk proses pembelajarannya. Tentu media yang ingin diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar perlu disesuaikan dengan keselerasan materi. Pendidik dapat memilih dan memilih setiap media yang hendak digunakan dengan dua pilihan media yang umumnya telah diketahui, yaitu media berbasis konvensional dan media berbasis multimedia. Salah satu dari kedua media tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk memberikan kemudahan bagi pendidik maupun siswa.

Dari penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, kedua jenis media tersebut dapat efektif, efisien dan bermakna dalam proses belajar mengajar di kelas. Dikatakan demikian, apabila

pendidik tersebut mampu untuk menyesuaikan materi dan menyampaikannya dengan menarik dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yakni media konvensional. Namun, bukan hanya media konvensional biasa, tetapi melalui perpaduan permainan di dalam proses pembelajaran baik dalam pemberian materi atau pada saat evaluasi. Media permainan berbasis konvensional dapat memberikan efek pembelajaran yang menyenangkan dibanding hanya dengan pemberian materi dengan tanpa permainan. Pembelajaran menyenangkan (Indrawati, dkk, 2019: 16) memiliki ciri-ciri seperti berikut, yaitu bebas dari tekanan, aman, nyaman, menarik, bersemangat, konsentrasi penuh, menumbuhkan minat belajar dan adanya keterlibatan penuh. Melalui adanya pembelajaran yang menyenangkan dengan permainan dapat memberikan efek berkesan pada siswa dalam memahami materi yang sedang disampaikan sehingga secara tak langsung dapat meningkatkan motivasi belajarnya dan berdampak pula terhadap ketercapaian pada tujuan pembelajaran. Dengan demikian, meskipun media berbasis multimedia telah berkembang pesat di era globalisasi ini tetapi keberadaan media konvensional dapat tetap eksis karena disesuaikan kembali pada kebutuhan dari tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik dalam mengkaji tentang “Penerapan Media Permainan Ludo Berbasis Konvensional Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia di SMP kelas VIII Harapan Ibu. Siswa SMP atau Sekolah Menengah Pertama menurut peneliti menjadi subjek menarik untuk diteliti karena pada masa ini merupakan masa-masa peralihan dari anak-anak ke tahap awal pendewasaan sehingga dengan memberi perpaduan pada proses pembelajaran melalui model permainan yang diselipkan di sebuah materi maupun proses evaluasi dapat diketahui membuat siswa lebih giat dalam kegiatan belajar mengajar. Strategi dengan memadukan permainan dalam proses pembelajaran dapat memberikan nuansa yang berbeda pada diri setiap siswa. Siswa menjadi lebih rileks, senang, dan nyaman dalam mengikuti dan memahami proses pembelajaran.

Adapun penelitian relevan sebelumnya yang dikaji oleh Muhamad Iqra dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggimoncong Kecamatan Gowa”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran permainan ludo terhadap hasil belajar IPS murid kelas 5 SD. Sampel penelitian ini menggunakan siswa kelas 5 SD Negeri 2 Malino sebanyak 28 siswa dengan jumlah populasi 11 perempuan dan 17 laki-laki. Hasil yang diperoleh berdasarkan data kuantitatif diperoleh hasil sebesar $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,961 > 2,051$). Dengan demikian, pada proses penelitian terdapat pengaruh permainan ludo terhadap hasil belajar IPS Kelas 5 SD Negeri 2 Malino. Selanjutnya, pada penelitian relevan kedua yang dilakukan oleh Andi Abdul Rahman Solori dan Hastuti dengan judul Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif bertujuan untuk mendeskripsikan data-data berupa bahasa. Sampel penelitian ini menggunakan siswa kelas VI berjumlah 15 orang. Hasil yang diperoleh berdasarkan proses penelitian bahwa permainan ludo pada pembelajaran daring Bahasa Indonesia di MIS Borong Kapala layak digunakan dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya dua penelitian di atas, peneliti merumuskan masalah kajian pada bagaimana pengaruh penerapan media permainan ludo berbasis konvensional terhadap minat belajar bahasa Indonesia. Sehubungan dengan rumusan masalah di atas tujuan peneliti melakukan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan dari penggunaan media permainan ludo berbasis konvensional terhadap minat belajar bahasa Indonesia siswa SMP VIII Harapan Ibu. Adapun pembaharuan dalam penelitian ini, yakni pada lokasi penelitian yang dilakukan di Yayasan Harapan Ibu Jakarta. Selanjutnya, pada subjek penelitian yakni siswa SMP kelas VIII dengan jumlah siswa sebagai sampel yang melakukan uji coba media sebanyak 8 dalam mengoperasikan permainan dan 9 siswa dalam menyimak permainan. Serta pada materi yang digunakan sebagai sampel pada penelitian khusus pada mata pelajaran bahasa Indonesia, yaitu teks eksplanasi dan pada jenis media yang digunakan yakni dengan menggunakan media berbasis konvensional atau tradisional.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan data dalam bentuk untaian bahasa. Penelitian dilakukan pada Rabu, 23 November

2022 di Yayasan Harapan Ibu Jakarta *Islamic School*. Subjek penelitian ini adalah siswa didik SMP (sekolah menengah pertama) kelas VIII yang berjumlah 17 orang. Adapun tahapan dalam penelitian ini, yaitu persiapan, penerapan atau penggunaan permainan ludo, dan evaluasi penerapan permainan ludo dalam meningkatkan motivasi belajar siswa didik. Pengumpulan data melalui proses observasi dan pemberian kuesioner kepada siswa didik setelah penerapan atau penggunaan media permainan ludo konvensional. Pemberian kuesioner dilakukan untuk mengukur tingkat keefektifan media dari permainan ludo konvensional yang telah dibuat oleh peneliti dalam pembelajaran di kelas VIII SMP Harapan Ibu. Selanjutnya, setelah proses pemberian kuesioner dilakukan hasilnya kemudian, diproses dengan analisis dalam bentuk kualitatif deskriptif persentase melalui langkah berikut; (1) menghitung nilai tanggapan dari masing-masing responden, (2) merekap nilai, (3) dan menghitung persentase (Carsel, 2018).

Adapun, prosedur penerapan dilakukan dengan penelitian tindak kelas yang berlangsung 1 hari dalam waktu 1 jam 30 menit terhadap 8 sampel siswa dalam melakukan evaluasi dan 9 siswa lainnya menyimak terhadap soal terkait materi teks eksplanasi yang diterapkan di kelas. Model ujicoba media dipadukan dengan soal pilihan ganda yang dijawab bersama kelompok kecil dengan empat kelompok pada setiap kotak yang mana tiap-tiap kelompoknya berjumlah 2 orang. Selanjutnya, setelah penerapan media permainan ludo usai dilaksanakan pada siswa, kemudian peneliti memberikan kuesioner kepada seluruh siswa, yakni 17 siswa untuk mengetahui tingkat minat belajar terhadap materi bahasa Indonesia khususnya teks eksplanasi dengan diukur menggunakan skala Guttman. Skala Guttman menurut Sugiono, 2014: 139) merupakan skala yang dipakai untuk memperoleh jawaban tegas dari responden terhadap sesuatu yang sedang diteliti, yaitu jawaban yang hanya memiliki dua interval seperti “Ya atau Tidak, Setuju atau Tidak Setuju, Benar atau Salah, dan Positif atau Negatif” terhadap pertanyaan atau pernyataan yang diberikan. Skala pengukuran ini, umumnya dalam bentuk pilihan ganda atau check list. Skala Guttman hanya memiliki dua jawaban dengan skor tertinggi jika menjawab Ya, Setuju, Benar, atau Positif dengan skor 1 dan skor terendah jika menjawab negasi dari item yang diberikan dengan skor 0.

TABEL 1. Skala Guttman

Item Pernyataan atau Pertanyaan	YA	TIDAK
---------------------------------	----	-------

Keterangan:

1. Kolom “Item Pertanyaan” merupakan kumpulan pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden
2. Kolom “YA” merupakan hasil responden apabila setuju dengan pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti
3. Kolom “TIDAK” merupakan hasil responden apabila tidak setuju dengan pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan ludo merupakan salah satu jenis permainan yang dapat menumbuhkan kemampuan siswa secara pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Pada saat menerapkan permainan ini perkembangan kemampuan siswa secara alamiah akan tertanam (Kore, Wondal, dan Samad, 2020). Permainan ludo berbasis konvensional dapat diimplementasikan dalam penerapan media pembelajaran di sekolah karena mampu untuk menyelesaikan kesulitan dalam pemberian materi pelajaran kepada siswa. Dikatakan demikian, karena permainan ini dapat mengasahkan dan memadukan kemampuan siswa dengan beragam. Siswa secara bersamaan dapat mengolah pengetahuannya dalam memahami materi ajar yang diberi maupun dapat mengolah keterampilan sosial siswa ketika berhadapan dengan siswa lainnya atau tim sepermainan. Melalui media permainan ludo dapat memberi suasana belajar yang lebih membangun pelbagai kemampuan sehingga siswa dapat lebih senang dalam proses belajar (Apriani, 2017: 12)

Pada penerapannya media pembelajaran dengan permainan ludo *smart* berbasis konvensional ini, memiliki beberapa tahapan dan aturan dalam permainannya. Adapun, tahapan dan aturan dalam melakukan permainan ini dengan dipadukan pada materi ajar bahasa Indonesia yakni teks eksplanasi, sebagai berikut:

1. Peralatan yang diperlukan, yakni papan triplek ludo, dadu, pion atau catur berwarna (merah, hijau, biru, dan pink), kartu soal teks eksplanasi dalam bentuk PG dan tak kalah penting yaitu adanya pemain.
2. Permainan tahap pertama, yaitu membentuk tiap-tiap pemain dibagi menjadi 4 kelompok kecil dengan masing-masing kelompok beranggotakan 2 orang dengan melakukan *spinner* secara acak.
3. Kedua, tiap-tiap pemain yang telah terbagi menjadi tim kecil A,B,C,D berada pada posisi masing-masing di setiap warna dalam kolom permainan dan meletakkan pion di dalam kotak tersebut. Tim A merupakan tim yang berjalan pertama dan dilanjutkan oleh tim B,C, dan D secara bergantian dan berulang.
4. Ketiga, peneliti membacakan durasi dan aturan penting selama permainan berlangsung. Durasi yang diperlukan dalam permainan ini selama kurang lebih 45-60 menit untuk pengujian.
5. Aturan permainan pertama, siswa pada tim A (pertama) harus melempar dadu untuk dapat memperoleh soal terkait materi bahasa Indonesia, teks eksplanasi. Soal yang diberikan dalam bentuk pilihan ganda (PG) yang harus dijawab oleh masing-masing kelompok kecil ketika memperoleh kotak yang berwarna hitam dan apabila tidak mengenai kotak hitam maka, ia tidak menjawab soal. Ketika siswa dalam kelompok kecil mendapat kotak hitam siswa tersebut harus menjawab dan jika benar maka, akan mendapatkan 2 poin, jika salah maka poin dikurangi 1. Dikatakan permainan selesai apabila soal telah habis diujikan kepada semua siswa, soal yang diuji sebanyak 20 . Hal ini dilakukan agar permainan tidak berlangsung terlalu lama. Selanjutnya, dilanjutkan oleh tim B, C, dan D.
6. Pada tiap-tiap kotak dalam permainan ludo terdapat lambang bintang, yang berarti siswa mendapatkan tantangan untuk membuat pantun sederhana atau bernyanyi lagu nasional. Lambang ular untuk turun ke kotak yang mengenainya, dan lambang tangga untuk naik ke kotak yang mengenainya.
7. Setelah tahapan dan aturan di sampaikan dan siswa telah memahaminya, maka penguji menyatakan permainan dimulai dan menghentikan ketika kartu soal telah habis diujikan kepada semua siswa dalam tim permainan.
8. Setelah permainan dinyatakan selesai, penguji langsung memberi kuesioner atau angket kepada semua siswa dengan membagikannya melalui perantara guru yang mengajar di kelas tersebut. Kuesioner yang diberi sebanyak 20 untuk melihat bagaimana pengaruh minat belajar siswa dengan menggunakan media permainan ludo. Terakhir, penguji memberikan apresiasi kepada semua siswa yang ada di dalam kelas dan mengucapkan terima kasih.

Selanjutnya, dalam pelaksanaan uji coba media ini, peneliti melakukan persiapan, penerapan, dan kemudian evaluasi. Adapun tahapan persiapan penelitian ketika akan melakukan uji coba permainan ludo ini, ialah dengan merancang desain yang akan di muat dalam permainan ludo.

Tahapan Persiapan Media Permainan Ludo

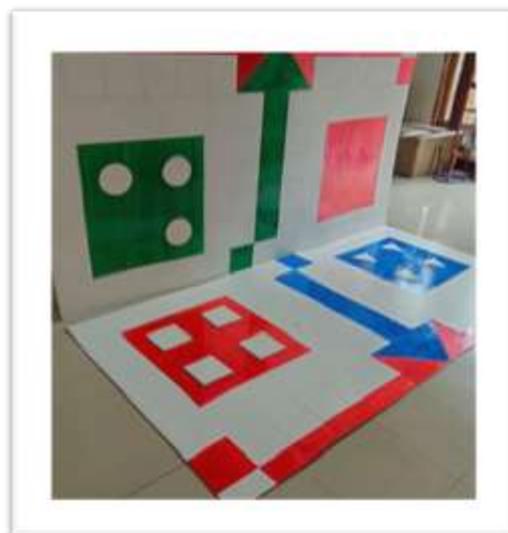
Permainan ini dapat dilakukan secara individu dalam 4 kelompok maupun berkelompok dengan masing-masing anggota perkelompok maksimal berjumlah 4 orang. Melalui permainan ludo dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat proaktif berinteraksi antar siswa. Dikatakan demikian, karena antar siswa terutama tim dilatih untuk memilih jawaban yang tepat sehingga ketelitian dan kekompakan diperlukan. Selain itu, dilatih untuk menyampaikan pendapat dengan berbicara lugas dan lantang sehingga keterampilan berbicara pun termasuk di dalamnya, dilatih untuk menghargai perbedaan ketika memilih jawaban dalam tiap kelompok kecil, dilatih kesabaran untuk menunggu giliran bermain dan lainnya. Bentuk rancangan yang peneliti buat di tahap awal yaitu melalui kertas HVS dengan desain sebagai berikut:



Gambar 1: Desain Awal Media Permainan Ludo



Gambar 2: Desain Proses dalam Perancangan Papan Permainan Ludo



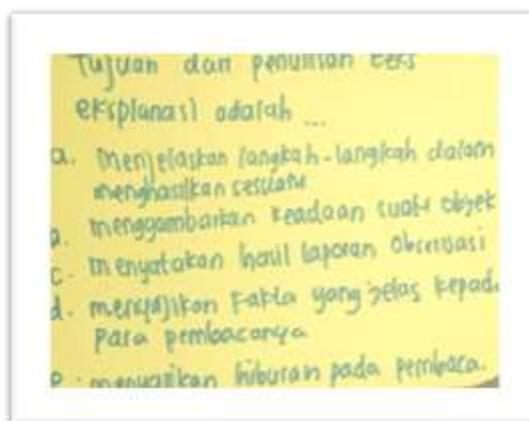
Gambar 3: Desain Proses dalam Pewarnaan pada Papan Triplek



Gambar 4: Desain *Finish* atau *Siap* diterapkan sebagai Media Pembelajaran

Adapun gambaran dari desain ludo, sebagai berikut:

1. Kotak dalam papan ludo sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia ini pada umumnya sama seperti yang terdapat dalam permainan ludo. Namun, hanya saja terdapat kartu soal yang diberikan, yakni terkait materi teks eksplanasi SMP kelas VIII dalam model PG atau pilihan ganda. Selain itu, dalam media pembelajaran dengan perpaduan permainan ludo ini, terdapat modifikasi dengan pemberian fitur atau simbol –simbol yang terdapat pada pion atau kotak catur, kemudian terdapat simbol kotak berwarna hitam untuk kolom yang mendapatkan kartu soal (pada gambar 1 berbentuk tanda berlingkaran kecil), kolom putih untuk yang dibebaskan dari soal, kolom bintang untuk mendapatkan tantangan berupa membuat pantun sederhana atau menyanyikan lagu nasional, kemudian simbol ular untuk pion turun dari kolom yang mengenainya, dan simbol tangga untuk pion agar naik ke kolom yang mengenainya. Pemberian beberapa fitur atau simbol baru di permainan ludo ini digunakan agar menarik perhatian siswa untuk belajar dan melakukan tantangan untuk menyelesaikan misi melalui proses bermain sambil belajar.
2. Tiap-tiap kotak dalam papan permainan ludo terdiri atas 72 petak yang terbagi atas empat bagian. Setiap petak pada tiap warna terdiri atas 18 kotak, warna biru, pink, hijau, dan merah. Selanjutnya, terdapat 5 petak berwarna yang mengarah kepada garis *finish* atau menang.
3. Pada petak yang berwarna putih siswa mendapat bonus dengan tidak menjawab kartu soal maupun melakukan misi tantangan.
4. Warna pada tiap-tiap petak menjadi acuan pion untuk setiap kelompoknya (Kel A, B,C,D). Kelompok A berwarna biru, B berwarna merah, C berwarna hijau, dan D berwarna pink.
5. Soal yang diujikan pada permainan ludo ini khusus pada materi ajar bahasa Indonesia yaitu teks eksplanasi dengan modifikasi dalam bentuk kartu-kartu soal pilihan ganda berbentuk persegi. Berikut salah satu contoh kartu soal, sebagai berikut:



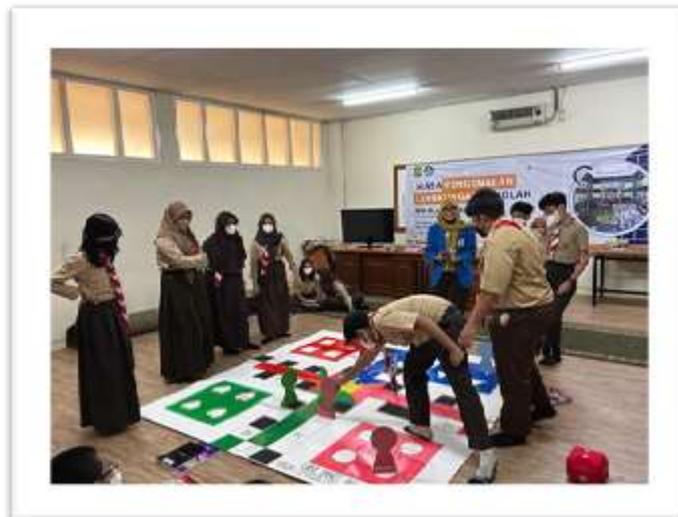
Gambar 5: Contoh Kartu Soal Pilihan Ganda Teks Eksplanasi

Tahapan Penerapan Media Permainan Ludo

Tahap penerapan ludo dilakukan dengan melakukan observasi secara langsung ke sekolah tujuan sebagai penentu subjek dalam penelitian, yaitu Sekolah Islam Harapan Ibu Jakarta. Media pembelajaran dengan model permainan ludo konvensional ini diujikan kepada siswa SMP kelas VIII pada materi bahasa Indonesia, teks eksplanasi yang berjumlah 17 siswa secara keseluruhan. Namun, dalam memainkan media ludo hanya 8 siswa dengan dibagi menjadi 4 kelompok besar dengan tiap anggota sebanyak 2 orang. Adapun, gambaran penerapan media permainan ludo yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII, sebagai berikut:



Gambar 6: Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Permainan Ludo



Gambar 7: Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Permainan Ludo

Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Permainan Ludo terhadap Minat Belajar Siswa SMP Kelas VIII

Tabel 2. Evaluasi Penerapan Media Pembelajaran

Frequencies		Statistics							
		Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8
74	Valid	17	17	17	17	17	17	17	17
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0

Berikut merupakan hasil interpretasi tabel 2 diketahui bahwa sampel yang digunakan penelitian ini berjumlah 17 responden secara keseluruhan. Penginterpretasian ini dilakukan untuk mengetahui minat belajar siswa dan siswi dengan penerapan media permainan ludo terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Responden, penelitian ini, ialah siswa dan siswi SMP Harapan Ibu *Islamic School* Jakarta. Pertanyaan yang diberikan dalam pemberian angket berjumlah 8 dengan bentuk pernyataan singkat dengan jawaban objektif (ya, tidak) sebagai pilihannya. Dari Tabel 8 dapat diketahui bahwa terdapat 8 pertanyaan yang diajukan untuk siswa-siswi jawab berdasarkan objektivitas siswa siswi dengan penerapan permainan ludo konvensional yang telah dilakukan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks eksplanasi.

Tabel 3

Frequency Table		Pertanyaan 1			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	17	100.0	100.0	100.0

Berdasarkan, tabel 3 di atas, diketahui bahwa terdapat 17 jumlah responden secara keseluruhan dari siswa-siswi dengan persentase sebesar 100% yang menyatakan atau menjawab setuju terhadap angket dalam penelitian. Melalui pernyataan yang diajukan dalam angket bahwa penggunaan media permainan ludo dikatakan dapat membuat mereka senang untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 4
Pertanyaan 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	5.9	5.9	5.9
	Setuju	16	94.1	94.1	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 4 di atas, diketahui bahwa terdapat sebanyak 16 responden dari siswa dan siswi dengan persentase sebesar 94,1% yang menyatakan setuju terhadap angket penelitian. Dikatakan bahwa melalui media permainan ludo dapat memberikan semangat yang lebih dalam belajar untuk memahami materi bahasa Indonesia. Namun, ternyata ditemukan pula sebanyak 1 responden dengan persentase sebesar 5,9% yang menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan dalam angket penelitian tersebut.

Tabel 5
Pertanyaan 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	6	35.3	35.3	35.3
	Setuju	11	64.7	64.7	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 5 di atas, diketahui bahwa terdapat sebanyak 11 responden dari siswa siswi kelas VIII SMP Harapan Ibu dengan persentase 64,7% yang menyatakan setuju terhadap angket dalam penelitian. Melalui informasi pernyataan angket yang diajukan peneliti bahwa penerapan atau penggunaan permainan ludo dapat menjadikan siswa-siswi lebih menyukai pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dikarenakan adanya perpaduan antara materi dengan permainan dapat membuat siswa menjadi tidak mudah jenuh. Namun, ternyata ditemukan sebanyak 6 responden dengan persentase sebesar 35,3% yang menyatakan atau memiliki jawaban berbeda dengan bernegasi atau tidak setuju terhadap pernyataan yang diajukan oleh peneliti.

Tabel 6
Pertanyaan 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	5	29.4	29.4	29.4
	Setuju	12	70.6	70.6	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 6 di atas, diketahui bahwa terdapat sebanyak 12 responden dari siswa-siswi kelas VIII SMP Harapan Ibu dengan persentase sebesar 70,6% yang menyatakan setuju terhadap pernyataan peneliti dalam proses penyebaran angketnya. Dapat dikatakan bahwa melalui media permainan ludo dapat memberikan manfaat pada siswa-siswi dalam proses meningkatkan minat belajarnya terhadap materi pelajaran bahasa Indonesia. Namun, ternyata ditemukan sebesar 29,6% dari 5 responden yang memiliki jawaban tidak setuju terhadap pernyataan tersebut.

Tabel 7
Pertanyaan 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	11.8	11.8	11.8
	Setuju	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 7 di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 15 responden dari siswa-siswi SMP Harapan Ibu Kelas VIII dengan persentase sebesar 88,2% memilih setuju terhadap angket yang diajukan dalam penelitian. Dengan angket tersebut diketahui bahwa melalui media permainan ludo yang diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Harapan Ibu pada materi teks eksplanasi memberikan mereka cara pandang baru terhadap pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, dapat diartikan bahwa melalui media permainan ludo ini dapat menjadikan suatu pembelajaran baru yang unik dan menarik bagi mereka untuk diterapkan kemudian dalam materi bahasa Indonesia. Namun, ditemukan 2 responden dengan persentase sebesar 11,8% yang menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan tersebut.

Tabel 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	17.6	17.6	17.6
	Setuju	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 8 di atas, diperoleh informasi bahwa terdapat 14 responden dari siswa-siswi dengan persentase sebesar 82,4% yang menyatakan setuju terhadap pernyataan dalam angket penelitian. Dikatakan bahwa media permainan ludo konvensional sebagai alat atau media bagi guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran mudah digunakan pada saat kegiatan belajar mengajar. Namun, terdapat 3 responden dengan persentase sebesar 17,6% yang menyatakan bernegasi atau tidak setuju terhadap pernyataan tersebut.

Tabel 9**Pertanyaan 7**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	2	11.8	11.8	11.8
	Setuju	15	88.2	88.2	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 9 di atas, diketahui bahwa terdapat informasi yang diperoleh dari siswa-siswi dalam menjawab angket. Terdapat 15 responden dengan persentase sebesar 88,2% yang menyatakan setuju bahwa melalui media permainan ludo dengan setiap TIM yang beranggotakan 1-4 orang dalam kelompok kecil dan terbagi menjadi 4 kelompok besar dapat menumbuhkan keakraban pada masing-masing siswa. Hal ini dikarenakan melalui media permainan ludo dengan bermain secara berkelompok dapat menimbulkan komunikasi dan interaksi yang dapat lebih intensif antar siswa dan siswi sehingga siswa dan siswi dapat saling mengenal lebih dalam terhadap sikap atau karakter di antara mereka. Namun, ditemukan terdapat 2 responden dengan persentase sebesar 11,8% yang menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan tersebut.

Tabel 10**Pertanyaan 8**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	3	17.6	17.6	17.6
	Setuju	14	82.4	82.4	100.0
	Total	17	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 10 di atas, diketahui bahwa terdapat sebanyak 14 responden dengan persentase sebesar 82,4% siswa dan siswi yang menyatakan setuju dan 17,6% yang menyatakan bernegasi atau tidak setuju terhadap pernyataan peneliti dalam angket penelitian. Dikatakan setuju bahwa melalui permainan ludo dapat meningkatkan keaktifan siswa dan siswi dalam belajar dengan berkelompok. Hal ini dikarenakan berawal dari kegiatan pembelajaran dengan berkelompok, siswa dan siswi dapat mengasah dan meningkatkan berbagai keterampilan, seperti keterampilan menyimak dalam mendengarkan materi atau soal-soal yang diberikan pendidik ataupun dalam

keterampilan berbicara ketika akan mengungkapkan pertanyaan, pernyataan maupun jawaban di depan kelas.

SIMPULAN

Berdasarkan informasi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran konvensional merupakan media yang dirancang sendiri oleh individu atau sekelompok individu yang ketika diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar tidak memakai aplikasi atau program tertentu, dan tidak membutuhkan jaringan internet artinya dapat langsung digunakan untuk proses pembelajaran dengan media tersebut. Salah satu media pembelajaran konvensional ialah permainan ludo. Permainan ludo merupakan salah satu jenis permainan yang dapat menumbuhkan kemampuan siswa secara pengetahuan, sikap, dan keterampilan dengan beriringan. Berdasarkan hasil pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan permainan ludo dalam meningkatkan minat belajar siswa di sekolah menengah pertama (SMP) kelas VIII di Harapan Ibu *Islamic School* dapat memberikan pengaruh yang positif dalam menumbuhkan minat belajar siswa-siswi.

Hal ini dibuktikan dari data yang menunjukkan adanya signifikan berdasarkan hasil persentase dari pernyataan-pernyataan kuesioner yang diberikan kepada 17 responden secara keseluruhan. Diperoleh informasi bahwa pada pernyataan 1-8 berikut; P1 atau pernyataan 1 yang diajukan oleh peneliti ditemukan persentase sebesar 100% responden yang memberikan respon positif, P2 sebesar 94,1%, P3 sebesar 64,7%, P4 sebesar 70,6%, P5 sebesar 88,2%, P6 sebesar 82,4%, P7 sebesar 88,2% dan P8 sebesar 82,4%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan media permainan ludo konvensional terhadap minat belajar bahasa Indonesia di sekolah SMP Harapan Ibu *Islamic School* Jakarta mendapatkan tanggapan yang positif. Selanjutnya, dari data dapat diketahui bahwa melalui responden para peserta didik dominan menjawab pernyataan setuju terhadap kuesioner yang diajukan sebanyak 8 pernyataan pasti (setuju/tidak setuju). Berdasarkan 17 responden siswa-siswi secara keseluruhan memperoleh lebih dari 50% yang memberikan tanggapan positif dengan adanya penerapan media permainan ludo dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena melalui media permainan dapat menumbuhkan rasa senang, semangat lebih dalam belajar bahasa Indonesia, mengurangi kejenuhan, memberikan cara pandang baru terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam memahami materi, meningkatkan keakraban antar teman, dan dapat menumbuhkan keaktifan siswa siswi dalam kegiatan belajar dalam berkelompok.

REFERENSI

- Carsel, Syamsunie. 2018. *Metodologi Kesehatan dan Pendidikan*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka.
- Devika, Silvia. 2018. *E-Modul Bahasa Indonesia XI*. Kemendikbud: Direktorat Pembinaan SMA.
- Hasan, Muhammad., dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: CV Tahta Media Group.
- Iqra, Muhammad. 2020. *Pengaruh Penerapan Media Permainan Ludo Terhadap Hasil Belajar IPS Murid Kelas V SD Negeri 2 Malino Kecamatan Tinggi Moncong Kabupaten Gowa*. Skripsi: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rauzana, Nila. 2021. *Penggunaan Media Permainan Ludo Smart pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II MIS Lamgugob*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Sistem Pendidikan Nasional. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. https://pmpk.kemdikbud.go.id/assets/docs/UU_2003_No_20_Sistem_Pendidikan_Nasional.pdf. Diakses pada tanggal 8 Desember 2022, pukul 22.15 WIB.
- Solori, Andi Abdul Rahman dan Hastuti. 2021. Permainan Ludo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia secara Daring di MIS Borong Kapala (Ludo Game to Increase Motivation to Learn Indonesian Online at MIS Borong Kapala). *Jurnal: Indonesian Language Education and Literature*. Vol.7 No.1
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2018 *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Trinova, Zulvia. 2012. Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan. *Jurnal Al-Ta lim*. Jilid. 1 No.3.
- Udak, Aplonia Katarina Kartini. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional pada Muatan Pelajaran Matematika dalam Subtema Hidup Bersih dan Sehat di Rumah untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar*. Skripsi: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Qulub, Liyanatul. 2019. Profesionalisme Pendidikan dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Studi Islam & Peradaban*. Vol.14 No. 01.