

Analisis Kebutuhan Media Interaktif Ludo Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD

Siti Nur Aisyah^{1*}, Rini Cahyani Setyawati¹, Otib Satibi Hidayat¹, Nidya Chandra Muji Utami¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: sitinuraisyah_1107621240@mhs.unj.ac.id

Article History

Received : March 06th, 2024

Revised : March 17th, 2024

Accepted : April 15th, 2024

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan akan media interaktif berupa Ludo Digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V Sekolah Dasar (SD). Metode yang digunakan adalah pendekatan pengembangan (research and development) dengan model 4D Thigarajan (1974). Model ini terdiri dari empat tahap utama: Define, Design, Development, dan Disseminate. Tahap Define melibatkan pendefinisian spesifikasi produk yang akan dikembangkan, sementara Tahap Design mencakup perancangan produk yang akan dibuat. Tahap Development berfokus pada pengembangan desain produk dan verifikasi kinerja. Tahap terakhir, Disseminate, melibatkan distribusi produk yang telah diuji kepada pengguna potensial. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan akan media interaktif Ludo Digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SD, serta memberikan landasan bagi pengembangan lebih lanjut dalam konteks pendidikan tersebut.

Keywords: Ludo Digital, Media Interaktif, Pendidikan Pancasila.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila memiliki peran utama dalam membangun karakter dan identitas bangsa Indonesia. Pancasila sebagai landasan moral dan nilai-nilai dasar memperkokoh pemahaman akan keberagaman dan persatuan dalam bermasyarakat. Esensi pembelajaran PPKn yaitu menjadi sarana pembentukan dan pengembangan peserta didik untuk dapat menjadi warga negara yang baik dan berkualitas, sekaligus untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik (Choirunnisa, 2022). Pendidikan Pancasila juga memberikan wawasan yang mendalam mengenai sejarah, budaya, dan prinsip-prinsip dasar bangsa Indonesia. Maka, penguatan karakter dan jati diri bangsa terjadi melalui pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Pancasila sejak dini, yang menjadi fondasi kokoh bagi kemajuan dan keberlanjutan bangsa. Pendidikan kewarganegaraan memiliki budaya kewarganegaraan sebagai objek studinya (Kurniawan et al., 2023). Pendidikan kewarganegaraan bagi generasi penerus sangat penting dalam rangka menumbuhkan kesadaran bela negara dan meningkatkan rasa cinta terhadap tanah air (Nazulfah et al., 2023).

Keyakinan ini terbentuk sebagai hasil dari pengaruh keturunan dan lingkungan,

membedakan seseorang dari individu lain dengan menunjukkan perilaku dan sikap dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawan et al., 2023). Oleh karena itu salah satu cara untuk menanamkan pentingnya Pancasila adalah dengan mengajarkannya Pendidikan Pancasila (Musthofa Akhyar & Dewi, 2022). Pendidikan Pancasila mempunyai peranan yang penting di era modern ini. Pancasila, sebagai dasar negara Indonesia, tidak hanya merupakan kumpulan nilai moral atau filosofis, tetapi juga landasan bagi pembangunan sosial, politik, pendidikan, dan ekonomi yang berkesinambungan.

Media merupakan alat yang memfasilitasi komunikasi dan penyajian informasi. Media mencakup unsur manusia, materi, atau peristiwa yang memberikan pengaruh terhadap kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu. Dalam pembelajaran, media diinterpretasikan sebagai alat metodik dan teknik yang berfungsi sebagai perantara komunikasi antara guru dan murid, dengan tujuan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Nissa & Arini, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk membantu proses belajar mengajar agar kegiatan pembelajaran dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Sholikhah & Jannah, 2023). Media

pembelajaran biasanya dijadikan alat untuk memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran (Putri et al., 2022). Media interaktif memegang peranan penting dalam menunjang pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik. Di samping itu, media interaktif dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih visual, audio, dan animatif, sehingga dapat memperjelas konsep yang kompleks dan membangkitkan minat peserta didik. Sehingga, media interaktif tidak hanya dapat memperkaya proses belajar peserta didik, tapi juga membantu terciptanya lingkungan belajar yang dinamis dan menarik, sejalan dengan kebutuhan dan kesukaan para generasi digital kini.

Oleh karena itu media mampu dipahami apabila media yang digunakan dapat menjadi penghubung dalam komunikasi antara pendidik dan peserta didik sehingga pelajaran yang diajarkan lebih efektif (Supriatna & Hadi, 2023). Namun, dalam kenyataannya, tidak banyak guru yang menggunakan atau membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kepribadian siswa yang mereka ajarkan, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kehilangan semangat dalam belajar (Nuraliah et al., 2023).

Diera milenial sekarang ini muncul tantangan baru bagi negara yaitu terjadinya kemerosotan nilai moral dan karakter tentu perlu kerjasama berbagai pihak untuk dapat mengontrol dan mengarahkan karakter generasi bangsa (Wahyuni et al., 2023). Pemakaian teknologi dalam pemilihan media pembelajaran kaitannya sebagai proses belajar yang dapat menaikkan minat dan motivasi ketika belajar sehingga akan timbul keteraturan (Handak et al., 2024). Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat signifikan mempengaruhi minat belajar siswa adalah media berbasis teknologi, karena dianggap sebagai media yang populer dan relevan dengan perkembangan era 4.0 (Pramugita et al., 2023).

Salah satu sarana pembelajaran yang mungkin dapat menggugah minat siswa adalah media ludo (Handak et al., 2024). Siswa yang menggunakan media Ludo ini tidak merasa tertekan untuk menjawab soal latihan; sebaliknya, mereka senang dan bersemangat untuk melakukannya (Siregar et al., 2023). Media pembelajaran ludo tidak hanya menyenangkan karena berbentuk permainan, tetapi juga dapat membuat pembelajaran di kelas menjadi

interaktif dan meningkatkan pengetahuan siswa (Nuraliah et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan kesuksesan penggunaan media ludo dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan (Ningsih & Pritandhari, 2019) menggunakan model pengembangan 4D. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penggunaan media ludo adalah layak dan efektif. Penilaian dari ahli media menunjukkan bahwa media ludo mendapat skor rata-rata 84% dengan kategori "Sangat Layak" saat diuji coba, sementara penilaian dari ahli materi menunjukkan skor rata-rata 79% dengan kategori "Layak". Respon dari peserta didik dalam uji coba kelompok kecil juga mengindikasikan bahwa media ludo sangat layak dengan skor rata-rata 91%. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media ludo dapat efektif digunakan sebagai alat pembelajaran.

Tujuan artikel ini adalah melakukan analisis tersebut dengan tujuan merancang media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dan memberikan pemahaman konsep Pancasila lebih dalam. Artikel ini tidak hanya membahas kebutuhan saja, namun juga mempertimbangkan potensi manfaat dan tantangan yang mungkin timbul dari penerapan media interaktif seperti Ludo dalam pembelajaran pedagogi Pancasila di tingkat dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan (research and development) dengan model 4D Thigarajan (1974). Model ini terdiri dari empat tahap utama: Define, Design, Development, dan Disseminate. Tahap Define melibatkan pendefinisian spesifikasi produk yang akan dikembangkan. Tahap Design mencakup perancangan produk yang akan dibuat. Tahap Development berfokus pada pengembangan desain produk dan verifikasi kinerja. Tahap terakhir, Disseminate, melibatkan distribusi produk yang telah diuji kepada pengguna potensial.

Tentunya. Tahap pertama dari model 4D Thiagarajan adalah pendefinisian, yang mencakup tiga aspek penting: analisis front-end untuk memahami masalah secara menyeluruh, analisis peserta didik untuk memahami kebutuhan dan karakteristik mereka, dan analisis konsep untuk memahami materi yang akan

diajarkan. Langkah-langkah ini bertujuan untuk menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan memetakan lintasan penelitian dan pengembangan yang akan diambil (Muluk & Athaillah, 2023). Pada penelitian ini yang dilakukan peneliti adalah, tahap mendefine (pendefinisian) dengan melakukan front-end analysis untuk menganalisis kebutuhan media interaktif *Lodo Digital* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD.

Penelitian ini dilakukan di SDN Petukangan Selatan 05 dengan melibatkan observasi, wawancara dengan guru/wali kelas, dan peserta didik. Sampel terdiri dari satu wali kelas dan 5 peserta didik kelas V dari SDN Petukangan Selatan 05. Data dikumpulkan menggunakan teknik wawancara dengan peserta didik dan wali kelas. Instrumen yang digunakan terdiri dari 5 butir pertanyaan pada wawancara peserta didik dan 29 pertanyaan pada wawancara dengan wali kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data bahwasanya guru/wali kelas dan peserta didik kelas V menyetujui adanya pengembangan materi pendidikan pancasila berbasis media interaktif ludo digital. Media tersebut dikembangkan untuk mendukung pembelajaran dan mempermudah guru dan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran pendidikan pancasila. Indikator pertanyaan terbagi atas 29 butir pertanyaan bagi guru dan 5 butir pertanyaan wawancara bagi peserta didik. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan seputar tentang media pembelajaran. Responden wawancara terdiri atas seorang guru dan responden wawancara terdiri atas 5 peserta didik kelas V.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Aspek	Indikator	Hasil
Ketersediaan Teknologi dan Aksesibilitas	Infrastruktur Teknologi	Akses internet sudah tersedia di sekolah, meskipun belum merata di semua ruangan.
		Sekolah menyediakan perangkat keras seperti infokus dan kabel roll untuk menampilkan media pembelajaran di kelas.
		Sekolah memberikan kebebasan kepada guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran.
	Aksesibilitas Siswa	Hampir 90% peserta didik memiliki akses ke perangkat teknologi di rumah, seperti ponsel pintar. Di sekolah, semua siswa dapat belajar menggunakan laptop dan infokus.
Relevansi dan Kekinian	Kesesuaian dengan Kurikulum	Media pembelajaran yang digunakan sebelumnya mendukung implementasi kurikulum Pendidikan Pancasila.
	Isi dan Materi Pembelajaran	Materi yang disajikan dalam media interaktif sebelumnya relevan dan menarik bagi peserta didik.
		Media interaktif sudah diperbaharui agar tetap relevan dengan perkembangan zaman.
	Daya Tarik Visual dan Audio	Desain visual dari media pembelajaran dinilai bagus.
Kualitas audio media interaktif perlu diperbaiki.		
Kesesuaian dengan Kebutuhan	Kustomisasi dan Variasi	Terdapat variasi dalam penyajian materi untuk menjaga minat dan perhatian peserta didik.
		Media interaktif dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu peserta didik.

	Ketersediaan Sumber Daya Pendukung	Perlunya dukungan teknis dan pelatihan untuk guru dalam menggunakan media interaktif.
		Guru dapat meminta bantuan rekan sejawat atau operator sekolah jika mengalami masalah teknis.
		Fitur yang diharapkan termasuk kemampuan mengukur kemampuan siswa dan memberikan umpan balik kepada mereka.

Tabel 2. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Aspek	Deskriptor	Hasil
Dokumen media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dipakai sekarang	Segi tampilan media dan sumber pengambilan media	Kurang menarik, sumber yang diambil dari buku guru dan internet.
	Isi media, kekurangan dan kelebihan dari media tersebut.	Media berbentuk power point. Kelebihannya siswa cukup menyimak, kekurangannya terdapat pada sarana yaitu proyekturnya.
Kebutuhan terkait media pembelajaran interaktif <i>Ludo Digital</i> dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila	Media pembelajaran yang disukai peserta didik.	Peserta didik lebih menyukai media pembelajaran yang berbasis game, dan dilengkapi dengan gambar, audio, dan animasi.
	Pendapat peserta didik jika dikembangkan media interaktif <i>Ludo Digital</i> dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.	100% peserta didik setuju dengan adanya media pembelajaran <i>Ludo Digital</i> dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pembahasan

Kesimpulannya, tabel 1 menunjukkan dalam analisis pengembangan media interaktif mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SD, perlu berfokus pada peningkatan aksesibilitas teknologi, kualitas materi, serta dukungan teknis dan pelatihan bagi guru. Selain itu, pengembangan media interaktif juga harus tetap memperhatikan variasi penyajian materi untuk menarik minat dan perhatian peserta didik, serta memberikan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan individu peserta didik.

Media pembelajaran Interaktif *Ludo Digital* merupakan media pembelajaran yang berbasis permainan seperti papan catur yang dapat dimainkan secara kelompok (Napsawati & Yusdarina, 2021). Selain itu, media digital seperti *Ludo* dapat berperan sebagai alternatif penting bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga dapat membantu melatih ketelitian siswa dalam

menyerap nilai-nilai karakter yang diajarkan, sekaligus mengajarkan mereka untuk menghargai keberagaman yang ada di sekitar mereka (Putri et al., 2022). Selain itu, terdapat opsi kuis interaktif yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dapat diteruskan untuk mengembangkan media interaktif *Ludo Digital* yang bertujuan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 2 menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung saat ini belum beragam, masih hanya menggunakan power point saja sebagai medianya. Dari segi tampilan masih kurang menarik perhatian banyak siswa, Lalu untuk sumber media yang diambil juga menggunakan buku guru dan sebagian melalui internet. Dalam penggunaan media tersebut peserta didik cukup menyimak namun kekurangannya terletak pada

sarana yaitu proyektor tidak disediakan dalam kelas.

Media pembelajaran yang disukai siswa adalah media permainan, yang dilengkapi dengan gambar, animasi, dan audio. Media interaktif Ludo Digital digunakan untuk mengemas materi secara ringkas dan efektif serta menerapkannya pada permainan. Oleh karena itu, para siswa sepakat sebaiknya dikembangkan media interaktif *Ludo Digital* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media pembelajaran yang disukai siswa adalah media permainan, yang dilengkapi dengan gambar, animasi, dan audio. Media interaktif Ludo Digital digunakan untuk mengemas materi secara ringkas dan efektif serta menerapkannya pada permainan. Oleh karena itu, para siswa sepakat sebaiknya dikembangkan media interaktif *Ludo Digital* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila.

KESIMPULAN

Di era digital seperti saat ini, penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan dan memperbarui metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Analisis kebutuhan dalam pengembangan media interaktif mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD menunjukkan bahwa diperlukan adanya pengembangan diversifikasi media, peningkatan kualitas tampilan, pemanfaatan sumber daya digital, peningkatan sarana pembelajaran, dan pengembangan media interaktif yang menarik seperti *Ludo Digital*. Kesimpulannya, analisis pengembangan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas V SD menyoroti perlunya peningkatan aksesibilitas teknologi, kualitas materi, dan dukungan teknis bagi guru. Media interaktif Ludo Digital, sebagai media berbasis permainan, menawarkan potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran dengan memperhatikan variasi penyajian materi serta menarik minat dan perhatian peserta didik. Dalam konteks pembelajaran, Ludo Digital dapat melatih ketelitian siswa dalam menyerap nilai-nilai karakter dan mengajarkan penghargaan terhadap keberagaman. Meskipun saat ini penggunaan media dalam pembelajaran masih terbatas pada power point, pengembangan media interaktif seperti Ludo Digital dinilai sebagai langkah yang positif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, sesuai dengan preferensi mereka terhadap media permainan yang menarik dan efektif. Hal

ini tidak hanya memperkaya proses belajar peserta didik, tetapi juga mempersiapkan diri mereka untuk menghadapi berbagai tantangan di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada teman satu kelompok yang telah bekerja sama dengan penuh semangat, berbagi ide, dan saling mendukung dalam proses penelitian ini. Terima kasih juga kami ucapkan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan yang berharga selama proses penelitian ini. Terima kasih atas kesabaran, dedikasi, dan waktu yang telah diberikan kepada kami. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak terkait yang telah menyediakan dukungan teknis, fasilitas, dan sumber daya lainnya sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan sukses. Kami tidak akan melupakan semua kontribusi dan dukungan yang telah diberikan. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan masyarakat.

REFERENSI

- Choirunnisa, T. (2022). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP dalam Pembelajaran PPKn Berbasis Masalah dengan Bantuan Media Video. In *Jurnal Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan* (Vol. 11).
- Handak, I. S. K., Dewi, D. A., & Sutisna, M. R. (2024). Pengembangan Media Ludo Digital Materi Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas V SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1). <https://ejournal.indo-intellectual.id/index.php/imeij/article/view/766/411>
- Kurniawan, Santoso, G., Qurrotaini, L., & Lutfi. (2023). Upaya Menerapkan Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter Religius, Disiplin dan Tanggung Jawab Pada Kelas IV SDN Pondok Betung 02 . *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4). <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/592/306>
- Muluk, M. S., & Athaillah, I. (2023). Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *MA'ALIM: Jurnal*

- Pendidikan Islam*, 4(2), 183–202.
<https://doi.org/10.21154/maalim.v4i2.7270>
- Musthofa Akhyar, S., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Napsawati, N., & Yusdarina, Y. (2021). Application of Ludo Board Game in Increasing the Activeness of the Physics Study Group of Mts DDI Seppange Students. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 98–106.
<https://doi.org/10.26618/jpf.v9i1.4074>
- Nazulfah, Z. D., Rahayu, E. B., & Alviyanti, A. (2023). Analisis Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran PPKN di Sekolah Dasar Menuju Society 5.0 . *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian (SNHRP)*, 5.
<https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/633>
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 50–59.
<https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563–2570.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>
- Nuraliah, H., Mulyadiprana, A., & Setiadi, P. M. (2023). Pengembangan Media Ludo Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPS SD Kelas IV . *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary*, 6(4).
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/18322>
- Pramugita, C., Listyaningrum, B. D., Kusuma, R. O., & Wahyuni, N. I. (2023). Penggunaan Media Interaktif Youtube dan Quizizz Paper Mode Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Lemahireng 05 Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *MADANI: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11).
- Putri, Z. I., Hidayat, O. S., & Soleh, D. A. (2022). Pengembangan Media Permainan Luker Pada Muatan Pembelajaran Ppkn Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 196–209.
<https://doi.org/10.37478/jpm.v3i2.1696>
- Sholikhah, N., & Jannah, N. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Model NHT (*Numbered Head Together*) pada Muatan PKN Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar . *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3).
- Siregar, R. R., Simatupang, W. W., & Ani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SDS Al-Ulum. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 9(1), 46–51.
<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/view/3781>
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337–2345.
<https://jim.usk.ac.id/sejarah/article/view/25817/12101>