

Media Ludo Kekar dalam Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar pada Kelas IV Sekolah Dasar

Inez Eka Sevtieny¹, Frans Aditia Wiguna², Ilmawati Fahmi Imron³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

Inezeka89@gmail.com¹, frans@unpkediri.ac.id², ilmawati@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

Elementary school is the level of education which is the initial foundation in building the character of students. Pancasila education is a compulsory subject in elementary schools. One of the materials from Pancasila Education is cultural diversity in the surrounding environment. In the process of learning cultural diversity material in the surrounding environment, the use of learning media used by teachers is limited so that students experience difficulties in understanding the material. The purpose of this study is to find out the nature of Ludo KEKAR learning media and find out the role of Ludo KEKAR learning media in cultural diversity material. around the elementary school. The results of the study show that learning media has an important role in helping educators convey material to students. Learning media is a means or tool used to facilitate the delivery of messages from educators to students so that learning media can stimulate the thoughts, feelings, concerns and interests of students with the aim of achieving the desired learning objectives. Media Ludo KEKAR is a learning media that is used to convey material about cultural diversity in the surrounding environment.

Keywords: Pancasila Education, Ludo KEKAR, Learning Media, Cultural Diversity

ABSTRAK

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi pondasi awal dalam membangun karakter peserta didik. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ada di sekolah dasar. Materi dari Pendidikan Pancasila salah satunya adalah keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Pada proses pembelajaran materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya terbatas sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi. Tujuan kajian ini adalah untuk mengetahui hakikat media pembelajaran Ludo KEKAR dan mengetahui peran dari media pembelajaran Ludo KEKAR pada materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar pada sekolah dasar. Dari hasil kajian menunjukkan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk memudahkan penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik sehingga media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Media Ludo KEKAR merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang keberagaman budaya di lingkungan sekitar.

Kata Kunci: Pendidikan Pancasila, Media Pembelajaran, Ludo KEKAR, Keberagaman Budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang penting dalam kemajuan bangsa, karena pendidikan merupakan kontribusi dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tujuan dari pendidikan yakni membantu peserta

didik dalam mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dari tahun ke tahun seperti perubahan kurikulum yang tidak dapat dihindari. Perubahan kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Sujana (2019) fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter bangsa yang beradab serta bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Jenjang pendidikan di sekolah dasar merupakan awal dari pendidikan yang dijadikan sebagai landasan ilmu pengetahuan. Menurut Bhughe (2022) Dalam membangun karakter, moral dan sikap peserta didik perlu adanya sarana untuk mengembangkan nilai-nilai Pancasila. Di sekolah salah satu mata pelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan karakter adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Menurut Wika, dkk. (2021) Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang fokus utamanya adalah untuk menumbuhkembangkan karakter peserta didik agar memiliki jiwa pelajar Pancasila guna memperkuat budaya, suku bangsa dan kebhinnekaan Indonesia.

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat satu mata pelajaran mengenai keberagaman budaya yang diajarkan pada kelas IV sekolah dasar. Materi tersebut berisi tentang keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar. Materi keberagaman budaya penting diajarkan kepada peserta didik di sekolah dasar karena materi tersebut dapat mengenalkan keberagaman budaya serta dapat menumbuhkan sikap toleransi, saling menghargai dan menghormati sejak dini. Penanaman sikap tersebut adalah salah satu upaya dalam menanamkan sikap cinta tanah air. Akan tetapi dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya terbatas sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi dan menjadikan peserta didik lebih pasif dalam pembelajaran. Hal tersebut didasarkan dari observasi yang dilakukan di lapangan bahwa pendidik hanya menggunakan media papan tulis serta gambar yang ada pada buku pegangan siswa.

Menurut Nabila & Suyadi (2020) media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran tidak perlu yang rumit akan tetapi yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara langsung dan mampu untuk belajar mandiri serta materi-materi yang dimuat di dalam media pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas dan mempermudah peserta didik untuk memahami materi tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukannya kreativitas pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran agar lebih menarik peserta didik pada poses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran Ludo KEKAR yang dikombinasikan dengan materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

. Media pembelajaran merupakan sarana yang penting dalam proses pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan dapat memberikan motivasi pada peserta didik. Menurut Kurniawan dan Widiastuti (2021) media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menunjang proses kegiatan belajar

mengajar. Hal tersebut didukung dengan pendapat dari Munisah (2020:21) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam merangsang pemikirannya, sehingga media pembelajaran dapat memberikan gambaran yang lebih jelas kepada peserta didik tentang materi yang ingin mereka pelajari.

Berdasarkan pendapat tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk memudahkan penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Menurut Pribadi (2019) terdapat lima jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Media cetak adalah media yang mudah digunakan, fleksibel dan memiliki harga yang relatif murah. Media cetak bisa berbentuk teks yang memiliki berbagai variasi dan dapat memuat informasi dalam bentuk gambar, diagram, poster, dll.
- b. Media grafis dan media pemeran merupakan media pembelajaran dengan berbagai variasi mulai dari benda nyata sampai benda buatan berupa replika dan model. Contohnya berupa realia, model, kit, dan diorama.
- c. Media audio merupakan media yang digunakan untuk melatih kemampuan mendengar informasi dan pengetahuan secara lisan. Media ini dapat berupa rekaman suara.
- d. Gambar Bergerak merupakan media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar yang bergerak dan berisikan suara. Media pembelajaran ini berupa film dan video.
- e. Multimedia merupakan produk pengembangan teknologi digital yang dapat menampilkan pesan dalam beberapa format tampilan seperti teks, audio, grafik, video, animasi secara simultan.

Sedangkan menurut Asyhar dalam Hapsari (2017) terdapat empat jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

- a. Media visual merupakan media yang dapat dilihat, media ini lebih mengutamakan indra penglihatan seperti dibaca dan diraba. Berbagai macam media visual sangat mudah untuk didapatkan. Contohnya seperti media foto, gambar, komik, gambar templet, poster, majalah, buku, miniatur alat peraga dan lain sebagainya.
- b. Media audio merupakan media yang dapat didengar saja. Media audio lebih mengutamakan indra pendengaran. Contohnya seperti suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan lain sebagainya.
- c. Media audio visual merupakan media yang dapat didengar dan dilihat. Pada media ini secara bersamaan menggerakkan indra penglihatan dan

indra pendengaran. Contohnya seperti media drama, pementasan, film, televisi, dan lain sebagainya.

d. Multimedia merupakan media yang mencakup berbagai jenis media dan perangkat yang terintegrasi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran berupa media audio, visual, audio visual, dan multimedia. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media berupa media visual yaitu media Ludo KEKAR yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Ludo KEKAR

Media pembelajaran ludo merupakan media yang dikembangkan dari permainan ludo. Menurut Napsawati dan YUSDARNIA (2021) ludo merupakan media permainan yang dapat dimainkan secara berkelompok dengan bentuk media seperti papan catur. Menurut Kristiani (2015) menyatakan bahwa ludo merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang pemain yang masing-masing pemain menggunakan bidak warna berbeda dengan tujuan mencapai *finish*. Sedangkan menurut Apriani (2017), media pembelajaran ludo merupakan perkembangan dari permainan papan berpetak yang dirancang untuk alat bantu media pembelajaran bagi peserta didik supaya lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran ludo dapat menjadikan suasana belajar yang aktif dan disenangi oleh peserta didik, meningkatkan kemampuan kognitif, perkembangan fisik, emosional serta dapat membentuk karakter positif. Media pembelajaran ludo yang digunakan sebenarnya sama dengan permainan ludo pada umumnya akan tetapi untuk pengembangan media ini dirancang dan dimodifikasi untuk kepentingan pembelajaran. Jadi, Media Ludo KEKAR merupakan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat materi tentang keberagaman budaya di lingkungan sekitar

4. Kelebihan Media Pembelajaran Ludo KEKAR

Media pembelajaran Ludo KEKAR memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan media Pembelajaran Ludo KEKAR adalah sebagai berikut.

- a. Memuat pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar.
- b. Tampilan media pelajaran dikemas dengan menarik, Gambar disajikan dengan animasi yang disukai oleh anak. Pemilihan warna dan gambar sesuai dengan materi.
- c. Media berbentuk papan berukuran 50 cm x 50 cm sehingga peserta didik dapat melihat dengan jelas.
- d. Media terbuat dari bahan yang kuat, ringan dan mudah digunakan.
- e. Media dapat meningkatkan rasa antusias peserta didik dalam pembelajaran.
- f. Dapat digunakan di kelas, di luar kelas, di jam pembelajaran maupun di luar jam pembelajaran karena media ini fleksibel dalam penggunaannya.

5. Kekurangan Media Pembelajaran Ludo KEKAR

Media pembelajaran Ludo KEKAR tidak hanya memiliki kelebihan saja, akan tetapi juga terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan media pembelajaran Ludo KEKAR adalah sebagai berikut.

- a. Proses pembuatan media membutuhkan waktu yang cukup lama dan membutuhkan ketrampilan serta ketelatenan dalam mendesain media.
 - b. Hanya memuat materi keberagaman budaya saja.
 - c. Mudah rusak apabila tidak dirawat dengan baik.
 - d. Media memerlukan tempat yang cukup lebar.
6. Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki kedudukan strategis dalam menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila sebagai pedoman setiap warga negara Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan Pratiwi (2021) yang menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila adalah program pendidikan yang berisi nilai-nilai luhur bangsa yang memiliki tujuan dalam membentuk sikap positif manusia sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Pendidikan Pancasila Pada Pendidikan Pancasila berisi elemen: Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Bhineka Tunggal Ika, dan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan salinan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Pada Kurikulum Merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 4 semester 1 dan 2. Pada media pembelajaran Ludo KEKAR capaian pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Capaian Pembelajaran

Fase	Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
B	Negara Kesatuan Republik Indonesia	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial budaya di lingkungan sekitar. peserta didik mampu memahami lingkungan sekitar (RT/RW/desa/kelurahan, dan Kecamatan) sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI. Peserta didik mampu menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi keberagaman budaya di lingkungan sekitar 2. Peserta didik dapat menampilkan sikap kerjasama dalam berbagai bentuk keberagaman budaya di lingkungan sekitar

		terkait persatuan dan kesatuan.	
--	--	---------------------------------	--

7. Media Pembelajaran Ludo KEKAR pada Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar

Media pembelajaran Ludo KEKAR merupakan media yang digunakan pendidik dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Ludo KEKAR difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan mengambil materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Media pembelajaran Ludo KEKAR berupa papan permainan yang berbentuk segi empat dengan tampilan kotak berisi sajian materi pembelajaran dan beberapa tantangan soal tanya jawab. Media ini dikembangkan dengan tujuan sebagai sarana pendidik dalam menyampaikan materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar agar lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran Ludo KEKAR pada materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar pada proses pembelajaran dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Pendidik mempersiapkan media dan alat yang akan digunakan sebelum pembelajaran dimulai
- b. Pendidik memperlihatkan media pembelajaran Ludo KEKAR didepan kelas.
- c. Pendidik memberi petunjuk pedoman serta tata cara penggunaan media pembelajaran Ludo KEKAR sesuai dengan lembar pedoman.
- d. Pendidik membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian guru dan peserta didik menggunakan media sesuai dengan Modul pembelajaran yang sudah dibuat.
- e. Pendidik dan peserta didik melakukan tanya jawab dengan penguatan materi oleh pendidik.
- f. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran Ludo KEKAR.

SIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting yang digunakan untuk menyampaikan materi. Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk memudahkan penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian dan motivasi peserta didik dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif. Sehingga usaha yang dilakukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Ludo KEKAR. Media pembelajaran Ludo KEKAR merupakan pengembangan media pembelajaran berupa permainan ludo yang dimodifikasi dengan materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar. Media pembelajaran Ludo KEKAR berupa papan permainan yang berbentuk segi empat dengan tampilan

kotak berisi sajian materi pembelajaran dan beberapa tantangan soal tanya jawab.

Pendidikan akan selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga diperlukannya peningkatan kemampuan pada semua stakeholder yang terlibat dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, diharapkan para pendidik, peserta didik, pihak sekolah, peneliti selanjutnya dan pihak lain yang terlibat dalam dunia pendidikan supaya dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan inovasi serta mendukung kebutuhan pengembangan pembelajaran lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Bhughe, K. I. 2022. Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- Apriani, Kania. 2017. Penggunaan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*
- Hapsari, A. E. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 1-9
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Pada Kurikulum Merdeka. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/unduh/CP_2022.pdf diakses pada 31 Maret 2023.
- Kristiani, Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku (Permainan Tradisional)*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Kurniawan, B., & Widiastuti, N. P. K. 2021. *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Epic 5c Berbasis Cbl*. Penerbit Widina.
- Munisah, E. 2020. Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *J. Elsa*, 18(1), 23–32.
- Nabilla, U., Maghfi & Suyadi. 2020. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak melalui Media Papan Pintar. *SELLING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2). <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id>.
- 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>
- Pribadi, A. Benny. 2019. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Pratiwi, N Tassy. 2021. Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter di Sd Negeri 002 Tanjungpinang Barat. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(3), 439–449. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>



Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. 2021. Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57.
<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/2370>