

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDUTAC* (LUDO EDUKASI
TARI CAKANG) MATERI UNSUR PENDUKUNG TARI UNTUK KELAS VA
SDN KOWEL 3 PAMEKASAN**

Nur Laili Samak¹, Parrisca Indra Perdana²

^{1,2}PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura

¹lailiursa@gmail.com, ²parrisca.perdana@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This research purpose to develop a Ludutac Learning Media of Ludutac (Ludo Cakang Dance Education) Supporting Elements of Dance Material Subject for Grade VA Student of SDN Kowel 3 Pamekasan that is valid, practical, and effective. The research employed the 4D development model (Define, Design, Development, Disseminatio). The research subjects were 22 students and 1 teacher of Grade VA at SDN Kowel 3. Based on the results of the research, the percentage of learning media validation of 87,5%, validation of desain teaching 92,5%, and validation of learning materials 85%, each of which is in the 'very valid' category. The practicality of Ludutac learning media was reviewed based on observation teacher activity, which scored 100%, and student activity, which scored 98%, each categorized as practical. The effectiveness of the Ludutac media learning was assessed based on classical learning completion, which was 87.5%, meeting the criteria for completeness. The percentage for the teacher response questionnaire was 100%, and the student response questionnaire 87.65%, each categorized as very good. Based on these results, the Ludutac learning mediais considered valid, practical, and effective.

Keywords: Research and Development, Learning Media, Ludutac, Cakang Dance, Dance Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) Materi Unsur Pendukung Tari untuk Kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Development, Dissemination*). Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik dan 1 guru di kelas VA SDN Kowel 3. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil validasi media pembelajaran sebesar 87,5%, validasi desain pembelajaran 92,5%, dan validasi materi 85%, masing-masing berada pada kategori "sangat valid". Kepraktisan ditinjau dari observasi aktivitas guru yang memperoleh nilai 100% dan observasi aktivitas peserta didik 98% dengan masing-masing berada pada kategori praktis. Keefektifan media *Ludutac* ditinjau dari hasil ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 87,5% dengan kriteria tuntas, persentase angket respon guru sebesar 100% dan persentase angket respon peserta didik 87,65% dengan masing-masing berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh, maka produk media pembelajaran *Ludutac* dikatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran, *Ludutac*, Tari Cakang, Pembelajaran Seni Tari

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan kurikulum pendidikan yang menitikberatkan pembelajaran berpusat pada peserta didik serta fleksibilitas dalam perancangan pembelajaran. Pembelajaran berpusat kepada peserta didik berarti melakukan kegiatan belajar, bekerja sama, dan memahami potensi dalam diri (Yunita dkk., 2023). Fleksibilitas bagi guru berpeluang untuk menyediakan media pembelajaran dengan mengintegrasikan kecenderungan dan potensi unik peserta didik dan menstimulasi keterlibatan proaktif dalam proses pembelajaran (Iskandar dkk., 2023). Pada jenjang sekolah dasar, pendekatan ini relevan untuk diterapkan pada mata pelajaran seni budaya, khususnya seni tari.

Pembelajaran seni tari pada tingkat sekolah dasar, bertujuan mendorong peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dalam merancang gerak dan bentuk karya tari yang sesuai dengan karakter usianya. Sehingga pembelajaran seni tari tidak hanya sekadar melakukan gerakan

tetapi juga memahami elemen estetis tari secara integratif, termasuk unsur pendukung yang membentuk sebuah tari (Titis dkk., 2025). Sejalan dengan capaian pembelajaran seni tari pada Kurikulum Merdeka fase C kelas V salah satunya terdapat topik yang harus diajarkan yaitu unsur pendukung tari (Kemendikbud, 2025).

Unsur-unsur pendukung tari mencakup musik, tata rias, kostum, properti, dan pola lantai, dan tema (Margaretha dkk., 2023). Tata rias dan busana, iringan musik, pola lantai, properti pendukung, dan tata panggung yang secara terpadu mendukung penyajian tari secara utuh (Anggraini & Putra, 2024). Pemahaman terhadap unsur-unsur pendukung tari tersebut menjadi bagian penting dalam pembelajaran seni tari agar peserta didik tingkat sekolah dasar mampu memahami tari secara komprehensif.

Materi unsur pendukung seni tari bersifat konseptual dan abstrak, apabila tidak ada pendukung secara visual akan sukar untuk dicerna oleh peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran seni tari yang jika

disampaikan melalui metode ceramah atau penggunaan buku teks seringkali tidak cukup untuk mengakomodasi perkembangan kognitif peserta didik usia sekolah dasar yang cenderung membutuhkan pengalaman belajar yang konkret. Guru dalam mengoptimalkan materi seni tari perlu memanfaatkan media pembelajaran demi mendongkrak minat dan fokus peserta didik (Suwitri dkk., 2021). Tanpa bantuan media yang tepat, penyampaian materi unsur pendukung tari berpotensi menurunkan minat belajar dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan hasil triangulasi data wawancara, observasi, dan angket kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran seni tari di kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan belum sepenuhnya didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang variatif, menarik, dan kontekstual. Pembelajaran masih didominasi dengan metode demonstrasi dengan acuan buku paket, sehingga mempengaruhi rendahnya keaktifan dan antusiasme sebagian peserta didik serta rendahnya nilai kognitif klasikal. Mayoritas peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis permainan dengan tampilan visual menarik serta memiliki ketertarikan

untuk mempelajari materi unsur pendukung tari. Berdasarkan terbatasnya media pembelajaran, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran inovatif, khususnya berbasis permainan dan visual yang mengangkat kearifan lokal Pamekasan sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran.

Peneliti berupaya dan berinisiatif untuk mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik serta mewujudkan suasana belajar yang bermakna dan menggembirakan. Bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas V SDN Kowel 3 Pamekasan adalah media berbasis permainan untuk meningkatkan antusiasme belajar, minat belajar, serta hasil belajar peserta didik (Wulandari & Widiensyah, 2023). Media pembelajaran berbasis permainan dapat menunjang peserta didik memahami materi pembelajaran melalui aktivitas bermain yang terstruktur dan menantang, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Banyak permainan yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, salah satunya adalah permainan ludo.

Permainan ludo adalah permainan tradisional dengan menggunakan papan, dengan pemain berjumlah 2-4 orang yang dituntut untuk menyusun strategi dalam menggerakkan pion berdasarkan perolehan lemparan dadu (Kara dkk., 2020). Ludo merupakan permainan papan yang memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran edukatif karena kesederhanaan aturan, unsur interaktif, serta kemampuannya mendorong keterlibatan peserta didik. Pengembangan *board game* seperti Ludo dalam konteks pembelajaran tidak sekedar untuk memicu ketertarikan dan dorongan belajar peserta didik, tetapi juga membantu memahami materi secara konkrit dan menyenangkan (Yulianti dkk., 2020). Agar permainan Ludo sebagai media lebih efektif dalam menyampaikan materi, dapat digabungkan dengan media *flash card*. Media *flash card* merupakan alat bantu mengajar berupa ilustrasi gambar yang diberikan kata atau kalimat ringkas dengan ukuran bervariasi menyesuaikan kebutuhan atau penggunaannya (Wahyuni, 2020). Kelebihan dari media kartu ini diantaranya mudah disusun

dan digunakan, bahannya ringan, serta bahannya relatif murah.

Pengembangan media *Ludutac* ini, berdasar pada beberapa penelitian terdahulu yang mengindikasikan hasil positif dalam penggunaan media berbasis permainan dalam proses kontruksi pemahaman materi peserta didik ranah kognitif. Berdasarkan kajian ilmiah oleh (Helmalia, 2024) yang memaparkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media permainan Ludo mampu merangsang keaktifan peserta didik, partisipasi selama proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh (Ratnasari dkk., 2025) yang menjelaskan tentang pengembangan permainan Ludo yang dimodifikasi dengan *flash card* untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Hasilnya menunjukkan bahwa media Ludo valid, praktis, dan sangat efektif sebagai sumber belajar. Dibuktikan oleh (Intan, 2025) yang merancang permainan Ludo untuk materi norma dalam adat istiadat daerah. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa pengembangan media permainan ludo memenuhi standar kualitas yang sangat baik. Mulai dari aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Maka, dapat ditarik

simpulan bahwa media permainan ludo membantu peserta didik kelas atas dalam memperkuat pemahaman kognitifnya.

Mengacu pada keberhasilan ketiga penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ludo dan media *flash card* tersebut pada beberapa materi diberbagai mata pelajaran, peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) sebagai media pembelajaran seni tari yakni untuk materi unsur pendukung tari. Dengan tujuan dapat membantu proses konstruktivisme kemampuan kognitif peserta didik.

Media *Ludutac* dirancang dengan mengintegrasikan konten tarian lokal Pamekasan (Tari Cakang) dengan mekanisme permainan yang interaktif. Pemilihan Tari Cakang sebagai konteks pembelajaran di dalam pembelajaran dilandaskan pada nilai budaya yang terkandung di dalamnya serta relevansinya sebagai seni tari daerah. Integrasi Tari Cakang dalam media pembelajaran diharapkan dapat berkontribusi terhadap peserta didik memahami unsur pendukung seni tari secara kontekstual sekaligus

menumbuhkan apresiasi terhadap tarian lokal.

Merujuk pada pemaparan di atas, urgensi dikembangkannya media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas dengan menjawab kebutuhan peserta didik SDN Kowel 3 Pamekasan, oleh karenanya peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) pada Materi Unsur Pendukung Tari untuk Kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan”. Adanya penelitian terkait pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ludo ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan atau kekosongan media pembelajaran pada pembelajaran seni tari khususnya materi unsur pendukung tari. Serta, diharapkan mampu mengakomodir kebutuhan peserta didik dalam proses belajar melalui media pembelajaran yang teruji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (*Research and Developmet*). Penelitian ini memiliki kegunaan untuk

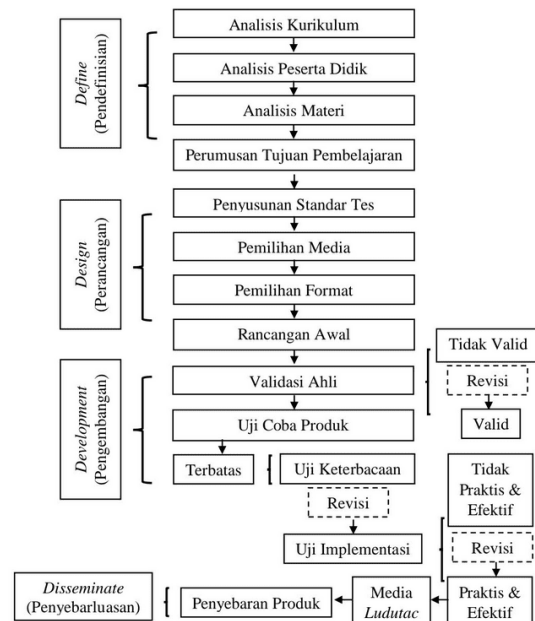
menghasilkan sekaligus menguji keefektifan suatu produk (Sugiyono, 2022). Model penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) untuk materi unsur pendukung tari kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan ini menggunakan model penelitian dan pengembangan 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Adapun prosedur model penelitian 4D, terdiri atas (Mulyatiningsih, 2019):

1. *Define* (pendefinisian), tahap ini berfokus pada pemantapan produk rancangan dan spesifikasinya. Penentuannya didasarkan pada empat aspek, yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi, serta perumusan tujuan pembelajaran.
2. *Design* (perancangan), fase peneliti memulai untuk menyusun rancangan produk yang telah ditentukan sebelumnya, meliputi penyusunan standar tes, pemilihan media, pemilihan format, serta rancangan awal produk.
3. *Development* (pengembangan), peneliti pada tahap ini mulai

melakukan aktualisasi produk yang sudah dirancang serta melakukan uji validitas produk dan uji coba secara berkesinambungan.

4. *Disseminate* (penyebaran), pada tahap ini, produk yang sudah valid, efektif, dan praktis akan disebarluaskan untuk dapat dimanfaatkan.

Secara lebih jelas, prosedur penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, diterapkan dua tahapan uji coba produk yaitu uji coba produk oleh ahli dan uji coba sasaran. Uji coba produk ini dilaksanakan untuk memperoleh informasi tentang kualitas dari produk yang sudah diteruji validitasnya

(Sugiyono, 2022). Pertama produk akan divalidasi oleh tiga ahli. Setelah produk teruji validitasnya, dilaksanakan uji coba sasaran pada subjek penelitian. Subjek penelitian ini adalah 1 guru kelas dan peserta didik kelas VA yang berjumlah 22 peserta didik dengan dua tahapan, yaitu uji coba terbatas dan uji coba implementasi. Pada tahap uji coba terbatas sebanyak 6 peserta didik dan 1 guru di kelas VA SDN Kowel 3 dan pada uji coba implemetasi subjek penelitian sebanyak 1 guru dan 16 peserta didik yang berdasar pada teori (Arikunto, 2013).

Analisis kevalidan, keterbacaan, kepraktisan, dan keefiktifan produk dilakukan berdasarkan rumus dan kriteria sebagai berikut (Arikunto, 2013):

a. Analisis kevalidan produk

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

Keterangan:

V_{ah} : Validasi Ahli

T_{se} : Total skor yang dicapai

T_{sh} : Total skor yang diharapkan

Tabel 1 Kriteria Kevalidan

Pencapaian Skor	Kriteria
$81,25\% \leq V_{ah} \leq 100\%$	Sangat Valid
$62,50\% \leq V_{ah} < 81,25\%$	Valid
$43,75\% \leq V_{ah} < 62,50\%$	Cukup Valid
$25,00\% \leq V_{ah} < 43,75\%$	Tidak Valid

b. Analisis keterbacaan produk

$$A_{kt} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

Keterangan:

A_{kt} : Angket keterbacaan peserta didik dan guru

T_{se} : Total skor yang dicapai

T_{sh} : Total skor yang diharapkan

Tabel 2 Kriteria Keterbacaan

Pencapaian Skor	Kriteria
$81,25\% \leq A_{kt} \leq 100\%$	Sangat baik
$62,50\% \leq A_{kt} < 81,25\%$	Baik
$43,75\% \leq A_{kt} < 62,50\%$	Kurang Baik
$25,00\% \leq A_{kt} < 43,75\%$	Tidak Baik

c. Analisis kepraktisan produk

$$O_{ag}/O_{apd} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan:

O_{ag} : Observasi aktivitas guru

O_{apd} : Observasi aktivitas peserta didik

T_{se} : Total skor yang dicapai

T_{sh} : Total skor maksimal

$$\bar{X}O_{ag} / \bar{X}O_{apd} = \frac{O_{ag1}/O_{apd1} + O_{ag2}/O_{apd2}}{JR}$$

Keterangan:

$\bar{X}O_{ag}$: Rata-rata total hasil observasi

$\bar{X}O_{apd}$: Rata-rata total hasil observasi

O_{ag1} : Observasi aktivitas guru 1

O_{ag2} : Observasi aktivitas guru 2

O_{apd1} : Observasi aktivitas peserta didik 1

O_{apd2} : Observasi aktivitas peserta didik 2

JR : Jumlah respon

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan

Pencapaian Skor	Kriteria
$50\% \leq O_{apd}/O_{ag} \leq 100\%$	Praktis
$0\% \leq O_{apd}/O_{ag} < 50\%$	Tidak Praktis

d. Analisis Keefektifan produk

$$KK = \frac{\Sigma ST}{JS} \times 100\%$$

Keterangan:

KK: Ketuntasan belajar klasikal

ΣST : Jumlah peserta didik yang tuntas

JS: Jumlah keseluruhan peserta didik

Tabel 4 Kriteria Keefektifan dari Hasil Belajar

Persentase Skor	Kriteria
$85\% \leq Skor \leq 100\%$	Tuntas
$Skor < 85\%$	Tidak Tuntas

$$A_{rg} / A_{rpd} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

Keterangan:

A_{rg} : Hasil angket respon guru

A_{rpd} : Hasil angket respon peserta didik

T_{se} : Total skor yang dicapai

T_{sh} : Total skor yang diharapkan

Tabel 5 Kriteria Keefektifan dari Angket Respon

Pencapaian Skor	Kriteria
$81,25\% \leq Arpd / Arg \leq 100\%$	Sangat Baik
$62,50\% \leq Arpd / Arg < 81,25\%$	Baik
$43,75\% \leq Arpd / Arg < 62,50\%$	Kurang Baik
$25,00\% \leq Arpd / Arg < 43,75\%$	Tidak Baik

Media *Ludutac* dapat dikatakan efektif apabila:

1. Hasil ketuntasan belajar klasikalnya berada pada persentase $\geq 85\%$.
2. Hasil angket respon peserta didik dinyatakan efektif apabila hasil

perhitungan skor $\geq 62,5\%$ dengan kriteria "Baik".

3. Hasil angket respon guru dinyatakan efektif apabila hasil perhitungan skor $\geq 62,5\%$ dengan kriteria "Baik".

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti telah melakukan serangkaian prosedur penelitian dan pengembangan yang melibatkan peserta didik dan guru di SDN Kowel 3 Pamekasan. Tujuannya untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari untuk kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan. Melalui proses penelitian dan pengembangan model 4D:

1. Define (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian produk, peneliti menganalisis kebutuhan serta persyaratan pengembangan yang relevan dengan karakteristik target sasaran (Mulyatiningsih, 2019). Tahap pendefinisian meliputi 4 tahap. Tahap pertama yaitu melakukan analisis kurikulum. Mengacu hasil wawancara bersama guru diperoleh informasi bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2022 secara bertahap. Proses

pembelajarannya terbatas pada sumber belajar berupa buku paket dan masih belum terdapat media pembelajaran yang dapat mendukung daya pikir peserta didik. Selain itu, juga dilakukan analisis terhadap Capaian Pembelajaran untuk mengidentifikasi kompetensi dan konten yang diajarkan dalam produk yang dikembangkan. Berdasarkan analisis yang dilakukan, peneliti memfokuskan materi Bab 1 topik B, tentang unsur pendukung tari.

Tahap kedua, peneliti melakukan analisis terhadap karakteristik peserta didik mulai dari kecenderungan gaya belajar, kondisi, serta potensi peserta didik yang dijadikan sebagai dasar peneliti dalam mempertimbangkan dan mengembangkan produk (Waruwu, 2024). Sejalan dengan yang dikatakan (Mulyatiningsih, 2019), bahwa tahap analisis karakteristik peserta didik berperan sentral dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Maka dari itu, pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi melalui penyebaran angket kebutuhan peserta didik serta observasi pembelajaran di kelas VA SDN Kowel 3. Berdasarkan hasil kuisioner kebutuhan dan observasi, menunjukkan adanya kebutuhan

media pembelajaran berbasis permainan yang dilengkapi dengan tampilan visual yang menarik serta langkah-langkah pembelajaran yang jelas. Konten yang dihadirkan dalam materi diintegrasikan dengan potensi tarian lokal daerah.

Ketiga, tahap analisis materi yang dikerjakan dengan mengidentifikasi materi yang relevan untuk diajarkan kepada peserta didik melalui media pembelajaran yang dikembangkan (Mulyatiningsih, 2019). Pada tahap ini, peneliti mengkaji materi fase C kelas V sekolah dasar yang relevan dan sesuai dengan produk pengembangan media pembelajaran. Materi yang disajikan mencakup 4 unsur pendukung tari, meliputi tata rias, tata busana, iringan musik, dan pola lantai secara mendalam dalam bentuk media pembelajaran berbasis permainan tradisional ludo diintegrasikan dengan Tari Cakang yang berasal dari Pamekasan menjadi solusi inovatif untuk memperdalam pembelajaran seni tari di kelas V.

Tahap keempat yaitu perumusan tujuan pembelajaran yang dilakukan berdasar pada capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Adapun perumusan tujuan pembelajaran yang

termuat dalam media pembelajaran *Ludutac* sebagai berikut.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Elemen: Merefleksikan <i>(Experiencing)</i> Mengidentifikasi unsur pendukung tari dalam tari tradisi serta menghargai hasil pencapaian diri dengan mempertimbangkan pendapat orang lain.	1. Peserta didik dapat menyebutkan unsur pendukung Tari Cakang, melalui media <i>Ludutac</i> dengan tepat. (C1-TB) 2. Peserta didik mampu menjelaskan empat unsur pendukung Tari Cakang (tata rias, tata busana, iringan musik, pola lantai), melalui media <i>Ludutac</i> dengan jelas. (C2-TB) 3. Peserta didik mampu menganalisis unsur pendukung Tari Cakang, melalui media <i>Ludutac</i> dengan benar. (C4-TB) 4. Peserta didik dapat menirukan unsur pendukung tari (pola lantai), melalui media <i>Ludutac</i> dengan benar. (P1-TB)

Gambar 2. Perumusan Tujuan Pembelajaran

2. *Design* (Perancangan)

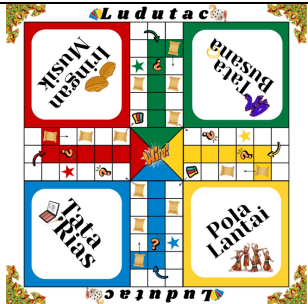
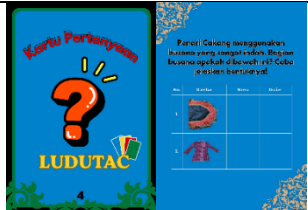
Tahap *Design* ialah tahap kedua setelah tahap pendefinisian, yang bertujuan untuk melakukan rancangan awal produk berdasarkan hasil proses analisis kurikulum (Mulyatiningsih, 2019). Pada tahap ini peneliti melakukan 4 tahapan. Pertama, penyusunan standar tes. Tes disusun berdasar pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap pendefinisian. Tes berupa 10 soal pilihan ganda, dengan sistem penilaian berupa skor 10 pada soal dengan jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Dengan demikian, skor maksimal yang dapat dicapai peserta didik adalah 100 yang berfungsi untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan kompetensi peserta didik dalam memahami materi unsur pendukung tari melalui media *Ludutac*.

Tahap kedua, dilakukan pemilihan media. Mengacu pada permasalahan serta kebutuhan peserta didik, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional Ludo. Permainan ini dipilih untuk mengakomodir gaya belajar peserta didik agar proses belajar lebih interaktif, konkret, dan menyenangkan. Media yang dipilih juga mempertimbangkan potensi sekolah, yang telah memadai ruang kelas yang luas untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Ludo raksasa.

Tahap ketiga, yaitu pemilihan format bentuk penyajian media. Tahap ini penting untuk dilakukan dengan baik agar peneliti dapat secara optimal untuk mengintegrasikan materi dan konsep kearifan lokal Pamekasan dalam media pembelajaran yang dikembangkan (Slamet, 2022). Struktur media *Ludutac* terdiri atas kotak penyimpanan yang dirancang praktis, papan permainan yang dimodifikasi, dadu, kartu-kartu (materi, pertanyaan, dan tantangan), serta buku panduan. Format media *Ludutac* tidak hanya menyajikan materi secara ringkas tetapi juga dilengkapi gambar,

video, serta aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif.

Tahap keempat pada tahap ini yaitu perancangan produk awal. Perancangan awal produk berupa media pembelajaran disesuaikan dengan modul ajar atau kerangka isi hasil analisis materi dan kurikulum (Mulyatiningsih, 2019). Adapun rancangan awal media yang didesain berbantuan aplikasi *Canva* seperti berikut.

Nama	Gambar
Kotak penyimpanan Media	
Papan permainan	
Kartu-kartu	
Kartu Materi	
Kartu Pertanyaan	

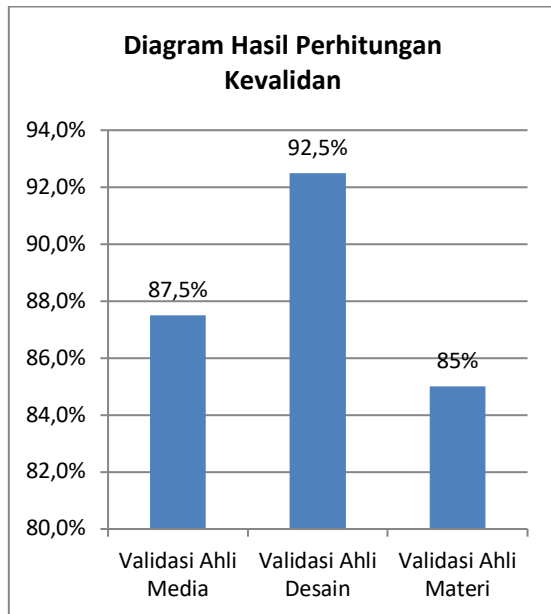
Kartu Perintah	
Buku Panduan	

Gambar 3. Rancangan Awal Produk

3. *Development (Pengembangan)*

Pada tahap ini, dilakukan dua kegiatan yakni uji validasi ahli dan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek penggunaan produk (Mesra dkk., 2023). Uji coba validasi ahli dilakukan oleh pakar yang ahli pada bidangnya untuk memperoleh saran, masukan, dan melakukan revisi terhadap produk sampai dinyatakan valid untuk diuji cobakan pada sasaran (Mulyatiningsih, 2019). Uji coba pada sasaran dilaksanakan dua kali yakni uji coba terbatas untuk menguji keterbacaan produk dan uji coba implementasi untuk menguji produk hingga dinyatakan efektif (Sugiyono, 2022) serta praktis (Nieveen, 1999). Berikut penjelasan tahapannya:

Uji Coba Ahli



Gambar 4. Diagram Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil persentase validasi media pembelajaran, desain pembelajaran, dan materi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ludutac* Materi Unsur Pendukung Tari untuk kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan dapat dikatakan “sangat valid” merujuk pada kriteria validasi ahli. Sehingga produk layak lanjut ke tahap uji coba sasaran.

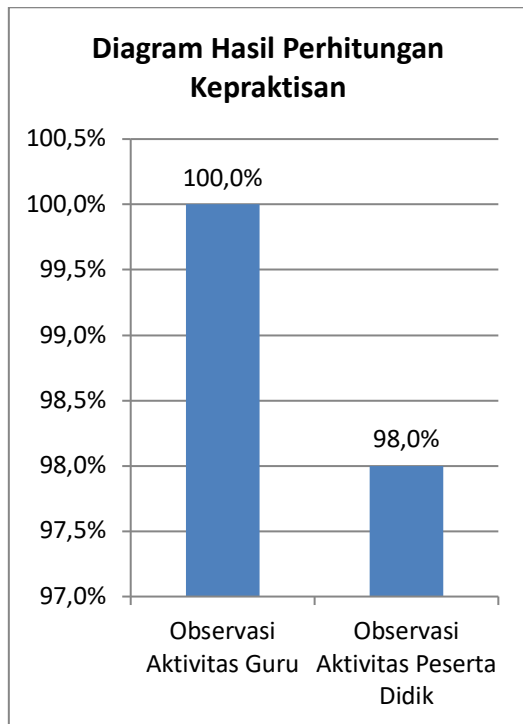
Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas pada uji coba sasaran, dilakukan dengan menyebar angket keterbacaan kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui tingkat keterbacaan media yang dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Setyosari, 2016) yang

menyatakan bahwa uji coba terbatas bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kejelasan isi, keterbacaan, serta kemudahan penggunaan produk pengembangan sebelum dilakukan uji coba lebih luas. Berdasarkan hasil angket keterbacaan peserta didik dengan subjek 6 peserta didik mendapatkan persentase sebesar 93,75% dan guru mendapatkan persentase sempurna yaitu 100% . Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa produk media *Ludutac* yang diuji cobakan dapat terbaca dan mendapatkan kriteria keterbacaan “sangat baik”. Sehingga layak untuk dilanjutkan ke tahap uji coba implementasi.

Uji Coba Implementasi

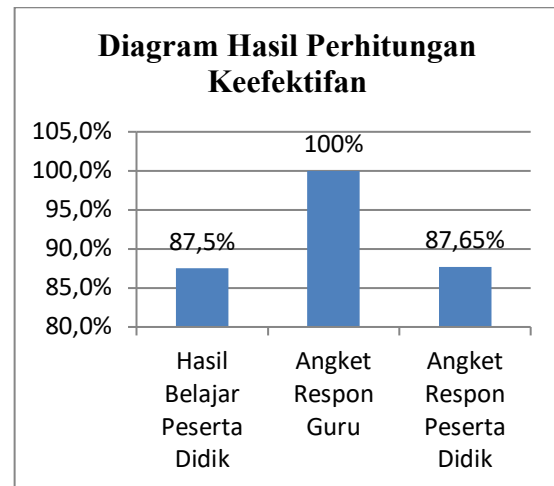
Uji coba implementasi dilaksanakan untuk menganalisis kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan. Analisis kepraktisan media pembelajaran ditinjau dari hasil observasi aktivitas dan keterlaksanaan pembelajaran di kelas menggunakan media yang dikembangkan. Observasi dilakukan kepada guru dan peserta didik selaku subjek penelitian. Hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik tersaji sebagai berikut.



Gambar 5 Diagram Hasil Persentase Kepraktisan

Berdasarkan hasil persentase hasil observasi guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) Materi Unsur Pendukung Tari untuk kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan dapat dikatakan "praktis" merujuk pada kriteria kepraktisan.

Selain mengetahui kepraktisan produk, pada uji implementasi juga dilakukan analisis terhadap keefektifan produk tersebut. Data analisis keefektifan produk diperoleh dari dua sumber, yaitu hasil belajar serta angket respon peserta didik dan guru. Berikut hasil persentase keefektifan produk media pembelajaran *Ludutac*.



Gambar 6 Diagram Hasil Persentase Keefektifan

Berdasarkan hasil persentase hasil belajar serta angket respon guru dan peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) Materi Unsur Pendukung Tari untuk kelas VA SDN Kowel 3 Pamekasan masuk ke dalam kategori "efektif" digunakan.

4. *Disseminate* (Penyebarnyaan)

Pada tahap ini, dilakukan penyebarluasan produk media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) Materi Unsur Pendukung Tari yang dikembangkan untuk dimanfaatkan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Penyebarluasan produk dilakukan di SDN Kowel 3 Pamekasan kelas VA (Mulyatiningsih, 2019). Media pembelajaran *Ludutac* ini memuat informasi dan materi unsur pendukung tari pada tari tradisional kreasi yang

berjudul Tari Cakang, yang diharapkan tidak hanya menjadi alternatif sumber belajar, tetapi juga menjadi sarana untuk pengenalan dan pelestarian kebudayaan pada Tari di kabupaten Pamekasan. Penyebaran produk yang lebih luas dilakukan dengan membuat video yang dipublikasikan lewat *youtube* terkait media yang dikembangkan, kemudian disebarluaskan ke guru kelas V di wilayah Pamekasan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah terlaksana dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari dinilai dari hasil validasi ahli media yang memperoleh skor 87,5%, ahli desain pembelajaran 92,5%, dan ahli materi 85%. Dengan ketiga hasil tersebut, maka media *Ludutac* dinyatakan sangat valid dan layak digunakan.
2. Kepraktisan media pembelajaran *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari dinilai dari hasil observasi aktivitas guru yang mendapatkan persentase 100% dengan kategori

praktis. Hasil observasi aktivitas peserta didik mendapatkan persentase 98% dengan kategori praktis. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media *Ludutac* ini termasuk dalam kriteria praktis dan layak untuk digunakan.

3. Keefektifan media *Ludutac* (Ludo Edukasi Tari Cakang) materi unsur pendukung tari dinilai dari hasil ketuntasan klasikal belajar peserta didik dalam uji coba implementasi dengan persentase yang didapat sebesar 87,5% dengan kategori tuntas. Keefektifan media juga dinilai dari hasil angket guru yang mendapatkan persentase 100% dan hasil angket peserta didik dengan persentase 87,65% masuk kategori sangat baik. Dengan demikian, media *Ludutac* dikatakan efektif dan layak untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. & Putra, R. E. (2024). Bentuk Penyajian Tari Pagar Pengantin. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 9(1), 103-113. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v9i1.14788>

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Helmalia, N. (2024). *Pengembangan Media Ludo Board Games pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIA SDN 258 Sinongko Kecamatan Wasuponda Kabupaten Luwu Timur*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Intan P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Napallicin. Universitas PGRI Silampari.
- Iskandar, S., Rosmana, P. S., Farhatunnisa, G., Mayanti, I., Apriliya, M., & Gustavisiana, T. S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2322–2336. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/57>
- Kara, R. B., Fathurohman, I., & Fajrie, N. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Media Ludo Pintar. *Jurnal Education Action Research*, 4(3), 363-370.
- <https://doi.org/10.23887/jear.v4i3.27231>
- Kemedikbud (2025). Pembelajaran Seni Tari Fase C (Salinan Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah). KEMENTRIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PEDIDIKAN. <http://bskap.kemdikbud.go.id>
- Margaretha, A., A. Heryanto, & Yelli, N. (2023). Tari Sada Sabai di Ogan Komering Ulu Timur Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Seni & Seni Budaya*, 8(2), 297-307. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v8i2.14870>
- Mesra, dkk. (2023). *Research & Development dalam Pendidikan*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nieveen, N. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Springer Science Business Media Dordrecht.

- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan Edisi Keempat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ratnasari, D., Safitri, V. N., & Aini, H. (2025). Pengembangan Media LUTION (*Ludo Education*) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (4), 1-12. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1657>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (RnD)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Suwitri, R., Novitasari, A., & Effendi, R. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Gerak Tari Siswa Sekolah Dasar Ritu. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4700-4707. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1539>
- Titis, A., Sari, R., & Zaman, W. I. (2025). *Analysis of the Creative Process of Elementary School Teachers in Tuban Regency in Creating Dance Choreography*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(2), 291-303. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i2.24279>
- Wahyuni. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1).
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- W. Wulandari, & A.T. Widiensyah. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Games Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA*, 13(3), 113-119. <https://doi.org/10.23887/jppii.v13i3.73462>
- Yulianti, F., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Pengembangan Media Ludo Math Game dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 207-218. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.15913>

Yunita, Zainuri, A., Ibrahim, I., Zulfi, A.,
& Mulyadi, M. (2023).
Implementasi Kurikulum Merdeka
Belajar. *Jambura Journal of
Educational Mangement*, 4(1), 17-
15.
[https://share.google/0KI96ETmy7
H8VjmiH](https://share.google/0KI96ETmy7H8VjmiH)