

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN LUDO PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER DAN FISKAL KELAS XI SEMESTER GENAP SMAS TAMAN SISWA TELUK BETUNG BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2025/2026

Nadiah Ayulestari¹, Vetri Yanti Zainal², Kharisma Idola Arga³

¹Mahasiswa Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung

²Dosen Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung

³Dosen Pendidikan Ekonomi STKIP PGRI Bandar Lampung

E-mail : nadiaayuu885@gmail.com

URL: <https://jpekbm.upjb.ac.id/index.php/files/article/view/87>
DOI : <https://doi.org/10.32682/5dm6k991>

Abstract

This study aimed to develop a Ludo board game learning media on the topic of Monetary and Fiscal Policy and evaluate its feasibility and user responses. The research was conducted at SMAS Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung with eleventh-grade students during the 2025/2026 academic year. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. Data were collected through observations, interviews, documentation, and questionnaires. The instruments consisted of validation sheets completed by material, media, and language experts, as well as response questionnaires for teachers and students. Data were analyzed using descriptive quantitative techniques in percentage form. The findings revealed that the developed Ludo board game learning media was feasible for classroom use. Material expert validation achieved 71.66%, indicating a feasible category. Media expert validation reached 94.66%, while language expert validation scored 96.66%, both categorized as highly feasible and highly valid. Student responses obtained a score of 82.5%, categorized as very interesting, whereas teacher responses reached 95%, categorized as very practical. These results suggest that the media enhances students' learning interest, promotes active and enjoyable learning experiences, and supports teachers in delivering instructional content effectively. Therefore, the Ludo board game learning media is considered a suitable alternative learning medium for teaching Monetary and Fiscal Policy in Economics classes.

Keyword: *Learning Media Development, Ludo Board Game, Monetary and Fiscal Policy, ADDIE Model, Economics Learning.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran papan permainan ludo pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal serta mengetahui tingkat kelayakan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Penelitian dilaksanakan di SMAS Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung pada peserta didik kelas XI Tahun Pelajaran 2025/2026. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respons pendidik dan peserta didik. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan permainan ludo yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi ahli materi memperoleh persentase 71,66% dengan kategori layak. Validasi ahli media mencapai 94,66% dan validasi ahli bahasa sebesar 96,66%, keduanya termasuk kategori sangat layak dan sangat valid. Respons peserta didik memperoleh persentase 82,5% dengan kategori sangat menarik, sedangkan respons pendidik mencapai 95% dengan kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media papan permainan ludo mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara efektif. Dengan demikian, media ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran ekonomi pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Papan Permainan Ludo, Kebijakan Moneter dan Fiskal, Model ADDIE, Pembelajaran Ekonomi.

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan dinamika kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak lagi hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik terbukti dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta hasil belajar dibandingkan pembelajaran yang hanya didominasi oleh metode ceramah.

Pada mata pelajaran Ekonomi di jenjang SMA, salah satu materi yang memerlukan pemahaman konseptual yang baik adalah kebijakan moneter dan fiskal. Materi ini membahas peran pemerintah dan bank sentral dalam menjaga stabilitas perekonomian melalui berbagai instrumen kebijakan sehingga menuntut kemampuan analisis peserta didik. Berdasarkan hasil observasi di kelas XI SMAS Taman Siswa Teluk Betung, ditemukan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami konsep-konsep tersebut. Pembelajaran yang masih didominasi penggunaan buku teks dan penjelasan guru menyebabkan peserta didik kurang aktif berdiskusi serta kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran. Kondisi tersebut juga berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai ketuntasan secara optimal. Pembelajaran ekonomi tidak hanya bertujuan memberikan pemahaman konsep dan teori ekonomi, tetapi juga mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis berbagai fenomena ekonomi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pembelajaran ekonomi dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya motivasi belajar dan minat belajar peserta didik yang berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar (Mariyana et al., 2024)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar (Arsyad, 2019). Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu membantu peserta didik memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diharapkan berpusat pada peserta didik melalui kegiatan yang aktif, kolaboratif, kreatif, dan kontekstual. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara langsung menjadi salah satu strategi yang dapat mendukung keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang dirancang untuk memberikan fleksibilitas kepada pendidik dalam melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Kurikulum ini menekankan pengembangan kompetensi, karakter, kreativitas, serta kemandirian belajar melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan berbagai media dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Kemendikbudristek, 2022).

Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka adalah *Game Based Learning*. Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Penerapan *Game Based Learning* berbantuan aplikasi Educandy terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar ekonomi peserta didik secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, penggunaan permainan edukatif dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik (Lioni & Friyatmi, 2024).

Salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran ekonomi adalah papan permainan Ludo. Permainan ini dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dengan mengintegrasikan soal, tantangan, studi kasus, dan aktivitas diskusi yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Melalui permainan Ludo edukatif, peserta didik dapat belajar sambil bermain, berdiskusi, bekerja sama, serta berlatih memecahkan masalah. Penelitian Wardhani dan Mauliddiyah (2023) menunjukkan bahwa media Game Ludo dan Link (GAUL) yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Temuan serupa juga disampaikan oleh Rejeki, Rahmadani, dan Rifa'i (2024) melalui pengembangan media Ludo for Accounting (DOTING). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan Ludo memperoleh tingkat kelayakan yang tinggi berdasarkan validasi ahli maupun respons peserta didik sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran ekonomi. Selain itu, penelitian Jurniar dan Siahaan (2025) membuktikan bahwa penggunaan media permainan Ludo mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan kolaborasi peserta didik karena proses pembelajaran berlangsung secara aktif dan melibatkan kerja sama antarpeserta.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar peserta didik. Dalam pembelajaran ekonomi, sistem pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik dan meningkatkan kualitas proses belajar (Iannace et al., 2024). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis permainan menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung pembelajaran ekonomi yang aktif dan bermakna.

Meskipun berbagai penelitian telah mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Ludo pada berbagai mata pelajaran, penelitian yang secara khusus mengembangkan media papan permainan Ludo pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal dalam pembelajaran ekonomi SMA masih terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan media permainan Ludo dengan karakteristik pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran papan permainan Ludo yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta menguji tingkat kelayakan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi kebijakan moneter dan fiskal secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran papan permainan Ludo pada materi kebijakan moneter dan fiskal serta menganalisis tingkat kelayakan dan respons pengguna terhadap media yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran ekonomi yang inovatif, meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik, sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji tingkat kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Menurut Branch (2009), model ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam mengembangkan produk pembelajaran sehingga kualitas produk yang dihasilkan dapat diuji dan disempurnakan secara berkelanjutan. Penelitian dilaksanakan di SMAS Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta tanggapan guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, data sekunder diperoleh melalui dokumen pendukung, hasil observasi, serta berbagai referensi yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri atas satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang ahli bahasa, satu orang guru mata pelajaran ekonomi, serta peserta didik kelas XI SMAS Taman Siswa

Teluk Betung Bandar Lampung yang berjumlah 24 orang. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba terbatas kepada 5 peserta didik dan uji coba lapangan kepada 24 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi digunakan untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran ekonomi di kelas serta mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur kepada guru mata pelajaran untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik, kendala pembelajaran, dan kebutuhan media yang sesuai. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa arsip sekolah, hasil belajar peserta didik, foto kegiatan, dan dokumen lain yang mendukung proses penelitian. Selain itu, angket digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat kelayakan media dari para validator serta respons pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respons guru dan peserta didik. Penilaian menggunakan skala Likert lima tingkat dengan rentang skor 1 sampai 5. Instrumen validasi digunakan untuk menilai aspek isi, tampilan, kebahasaan, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, sedangkan angket respons digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan dan kemenarikan media pembelajaran

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari validator maupun pengguna dianalisis secara deskriptif sebagai dasar perbaikan produk. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket diolah dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase data angket

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimum

Berikut ini kelayakan analisis yang ditampilkan

Tabel 1.
Kriteria Interpretasi Kelayakan

Penilaian	Kriteria Interpretasi
85%-100%	Sangat Layak
66%-84%	Cukup Layak
51%-65%	Layak
36%-50%	Tidak layak
< 35%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Sugiyono, 2020:146)

Tabel 2. Kriteria Validitas Instrumen

Persentase (%)	Kriteria Validitas
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 20%	Tidak Valid

(Sumber : Sugiyono (2022)

Tabel 3 Kriteria Kepraktisan

Skala kelayakan	Kriteria
$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis
$60 < P \leq 80$	Praktis
$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
$20 < P \leq 40$	Kurang Praktis
$P \leq 20$	Tidak Praktis

(Sumber: Sugiyono, 2020:146)

Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan, kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan media. Produk dinyatakan layak apabila memperoleh persentase sesuai kategori yang telah ditetapkan. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar untuk menentukan kualitas media pembelajaran papan permainan Ludo yang dikembangkan serta kelayakannya untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Ekonomi pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal. Kegiatan analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi di SMAS Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa peserta didik cenderung kurang termotivasi ketika pembelajaran berlangsung karena materi Kebijakan Moneter dan Fiskal dianggap sulit dan membutuhkan pemahaman konseptual yang cukup tinggi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, dan pemahaman peserta didik melalui kegiatan belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran papan permainan Ludo sebagai alternatif media pembelajaran pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal.

Tahap *Design*

Tahap *design* merupakan tahap perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Pada tahap ini peneliti menyusun rancangan media pembelajaran papan permainan Ludo yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran Ekonomi kelas XI. Desain media meliputi pembuatan papan permainan, kartu soal, kartu tantangan, kartu *reward*, kartu *punishment*, petunjuk permainan, serta materi pendukung yang berkaitan dengan Kebijakan Moneter dan Fiskal.

Selain merancang komponen media, peneliti juga menyusun instrumen penelitian yang terdiri atas lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta angket respons guru dan peserta didik. Desain media dibuat dengan memperhatikan aspek visual, kemudahan penggunaan, kesesuaian materi, dan karakteristik peserta didik agar media yang dihasilkan dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Tahap *Development*

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan desain media menjadi produk yang siap digunakan dalam pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran papan permainan Ludo yang dilengkapi dengan kartu soal, kartu tantangan, kartu *reward*, kartu *punishment*, petunjuk penggunaan, dan materi pendukung. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 71,66% dengan kategori cukup layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, serta kebutuhan peserta didik. Validator memberikan beberapa saran perbaikan terkait penyajian materi agar lebih sistematis dan mudah dipahami.

Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 94,66% dengan kategori sangat layak dan sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media memiliki desain yang menarik, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Aspek tampilan, warna, ilustrasi, dan

komponen permainan dinilai mampu meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran.

Sementara itu, validasi ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 96,66% dengan kategori sangat layak dan sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam media telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, komunikatif, serta memenuhi kaidah kebahasaan yang baik dan benar.

Tabel 4. Hasil Revisi Produk Berdasarkan Saran Validator

Validator	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut Revisi
Ahli Materi	Materi kebijakan fiskal perlu disederhanakan, Beberapa soal perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran	Penyajian materi disederhanakan dan diperjelas menggunakan contoh kontekstual, Soal direvisi sesuai indikator pembelajaran
Ahli Media	Ukuran huruf pada kartu permainan terlalu kecil, Warna beberapa komponen kurang kontras	Ukuran huruf diperbesar agar mudah dibaca, Warna diperbaiki agar lebih menarik dan jelas
Ahli Bahasa	Terdapat kesalahan tanda baca dan ejaan, Kalimat instruksi perlu dibuat lebih komunikatif	Ejaan dan tanda baca diperbaiki sesuai PUEBI, Kalimat petunjuk permainan direvisi menjadi lebih sederhana

Berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dilakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Revisi dilakukan pada aspek materi, tampilan media, dan kebahasaan sehingga media menjadi lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran papan permainan Ludo dinyatakan layak untuk diujicobakan pada tahap implementasi

Tahap *Implementation*

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba media pembelajaran papan permainan Ludo kepada peserta didik kelas XI SMAS Taman Siswa Teluk Betung Bandar Lampung. Uji coba dilaksanakan setelah media dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi para ahli. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menggunakan media papan permainan Ludo untuk mempelajari materi Kebijakan Moneter dan Fiskal melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik terlihat antusias dan aktif dalam mengikuti permainan. Peserta didik terlibat dalam diskusi kelompok, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan yang diberikan, serta bekerja sama untuk mencapai tujuan permainan. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Tahap *Evaluation*

Tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kualitas media berdasarkan respons pengguna setelah media diterapkan dalam pembelajaran. Evaluasi dilakukan menggunakan angket respons peserta didik dan pendidik. Hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat menarik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran papan permainan Ludo mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, respons pendidik memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media mudah digunakan, sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta membantu penyampaian materi Kebijakan Moneter dan Fiskal secara lebih menarik dan efektif. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, media pembelajaran papan permainan Ludo dinyatakan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan kemenarikan sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran ekonomi.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran papan permainan Ludo yang dikembangkan telah memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan kemenarikan. Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta prinsip pengembangan media pembelajaran yang baik.

Tingginya hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap proses belajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian Wardhani dan Mauliddiyah (2023) yang menyatakan bahwa media permainan Ludo dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Rejeki, Rahmadani, dan Rifa'i (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan Ludo memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi dalam pembelajaran ekonomi. Tingginya skor validasi ahli media tidak terlepas dari karakteristik media papan permainan Ludo yang menggabungkan unsur visual, interaksi, dan tantangan dalam proses pembelajaran. Penggunaan warna yang menarik, aturan permainan yang sederhana, serta adanya kartu soal dan tantangan memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut sejalan dengan teori multimedia pembelajaran yang menyatakan bahwa kombinasi unsur visual dan aktivitas belajar dapat meningkatkan perhatian serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, media yang dirancang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Respons peserta didik yang berada pada kategori sangat menarik menunjukkan bahwa penggunaan media permainan mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan konsep Game Based Learning yang menekankan penggunaan unsur permainan sebagai sarana untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Menurut Lioni & Friyatmi (2024), pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep karena peserta didik belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna. Tingginya respons peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu mengurangi kejenuhan yang sering muncul pada materi ekonomi yang bersifat konseptual. Melalui aktivitas bermain sambil belajar, peserta didik memperoleh kesempatan untuk berinteraksi, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Situasi tersebut mendorong munculnya motivasi intrinsik karena peserta didik merasa tertantang untuk menyelesaikan permainan sekaligus memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, media papan permainan Ludo tidak hanya meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran, tetapi juga berpotensi memperkuat pemahaman konsep Kebijakan Moneter dan Fiskal.

Respons pendidik yang berada pada kategori sangat praktis menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif. Hasil ini memperkuat temuan Jurniar dan Siahaan (2025) yang menyatakan bahwa media permainan Ludo dapat meningkatkan aktivitas belajar dan kerja sama peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

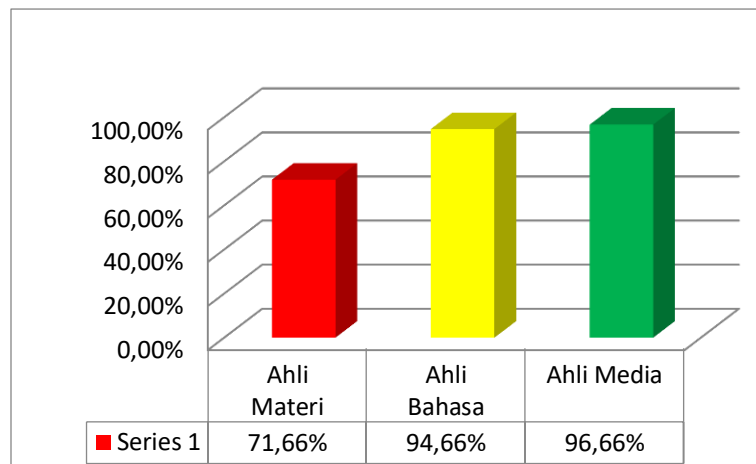
Hasil penelitian ini juga sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang diperoleh. Menurut Suparno (2014), proses pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik terlibat secara langsung dalam membangun pemahamannya sendiri. Melalui penggunaan media papan permainan Ludo, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga aktif berdiskusi, bekerja sama, memecahkan masalah, dan mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, media pembelajaran papan permainan Ludo dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal. Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai hasil validasi produk, skor yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dibandingkan berdasarkan persentase kelayakannya.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Materi	71,66%	Cukup Layak
Ahli Media	94,66%	Sangat Layak
Ahli Bahasa	96,66%	Sangat Layak

Sumber: Data hasil validasi peneliti, 2026

Hasil perbandingan tersebut kemudian divisualisasikan dalam bentuk grafik sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1.
Grafik Penilaian Validator Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Bahasa

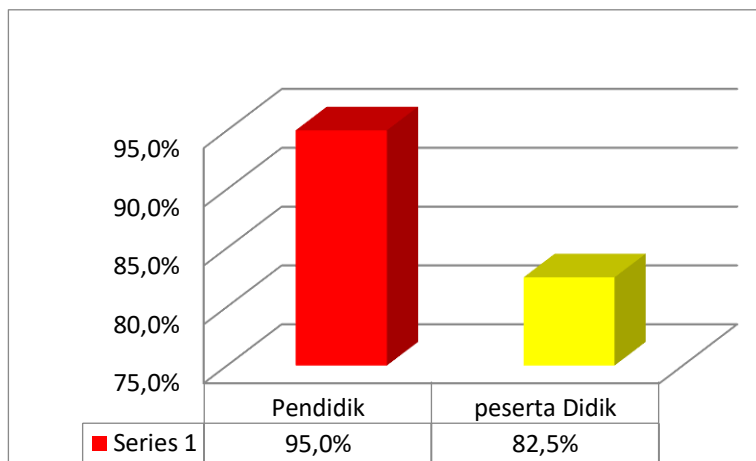
Berdasarkan grafik perbandingan hasil validasi, terlihat adanya variasi persentase penilaian yang diberikan oleh masing-masing validator terhadap media pembelajaran papan permainan ludo yang dikembangkan. Penilaian tersebut meliputi aspek materi, media, dan bahasa yang menjadi komponen utama dalam menentukan kualitas suatu produk pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran papan permainan Ludo pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal terbukti layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran ekonomi. Media ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif, dan pengalaman belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.

Tabel 6. Hasil Respon Pengguna

Validator	Persentase	Kategori
Pendidik	95%	Sangat Praktis
Peserta Didik	82,5%	Sangat Menarik

Sumber: Data hasil validasi peneliti, 2026

Hasil perbandingan tersebut kemudian divisualisasikan dalam bentuk grafik sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 2
Grafik Penilaian hasil Respon pengguna

Berdasarkan Grafik Penilaian Hasil Respons Pengguna, terlihat bahwa media pembelajaran papan permainan Ludo memperoleh respons yang sangat positif dari pengguna. Respons peserta didik mencapai persentase sebesar 82,5% dengan kategori sangat menarik, sedangkan respons pendidik memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menarik minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran papan permainan Ludo dapat menjadi alternatif media pembelajaran ekonomi yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Media ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif melalui kegiatan bermain, berdiskusi, dan bekerja sama. Selain itu, media yang dikembangkan dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga materi Kebijakan Moneter dan Fiskal yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan memiliki potensi untuk diterapkan pada materi ekonomi lainnya yang membutuhkan pemahaman konseptual dan analitis.

Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa media pembelajaran papan permainan Ludo pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi yang memperoleh persentase sebesar 71,66% dengan kategori cukup layak, validasi ahli media sebesar 94,66% dengan kategori sangat layak dan sangat valid, serta validasi ahli bahasa sebesar 96,66% dengan kategori sangat layak dan sangat valid. Selain itu, hasil implementasi menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat positif dari pengguna. Respons peserta didik mencapai 82,5% dengan kategori sangat menarik, sedangkan respons pendidik mencapai 95% dengan

kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran papan permainan Ludo mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan, serta membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Dengan demikian, media pembelajaran papan permainan Ludo dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran ekonomi pada materi Kebijakan Moneter dan Fiskal di kelas XI SMA.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, guru disarankan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan sebagai variasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Sekolah diharapkan mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi ekonomi lainnya atau mata pelajaran yang berbeda, serta menguji efektivitasnya terhadap hasil belajar, motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan kolaboratif peserta didik dengan cakupan subjek yang lebih luas.

Referensi

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Gava Media.
- Iannace, A. M., Bisanti, M., & Piazzoli, A. (2024). Evaluating game-based teaching systems in economics courses. *Frontiers in Education*, 9, 1330057. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1330057>
- Jurniar, A., & Siahaan, S. Y. (2025). The effectiveness of thermochemistry's ludo game media for improving students' learning outcomes and collaboration skills. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 12(1), 22–31. <https://doi.org/10.17977/um031v12i12025p022>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan pembelajaran dan asesmen*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lioni, I. S., & Friyatmi. (2024). *Implementation of the Game-Based Learning (GBL) Learning Model Assisted by the Educandy Application to Improve Learning Motivation and Student Economic Learning Outcomes*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 14(2), 184–194. <https://doi.org/10.24036/011316680>
- Mariyana, W., Setiawan, R., Sugiyanto, R., Asy'arie, B. F., & Al Fajar, A. H. A. (2024). The influence of learning interest and learning motivation on learning outcomes in economic

learning. *JiIP–Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1507–1518.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3598>

Rejeki, S., Rahmadani, R., & Rifa'i, M. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran Ludo for Accounting (DOTING) pada materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas XII IPS MA Darussalam. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 8(1), 100–110.
<https://doi.org/10.30599/utility.v8i1.3426>

Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.

Suparno, P. (2014). *Filsafat konstruktivisme dalam pendidikan*. Kanisius.

Wardhani, D. A. P., & Mauliddiyah, I. C. (2023). Pengembangan media Game Ludo dan Link (GAUL) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar pada era pandemi Covid-19. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 3(1), 58–65.
<https://doi.org/10.33379/primed.v3i1.2405>