



# Pelatihan Media Games Ludo Dalam Pembelajaran IPS Pada Guru SD Muhammadiyah 08

**Ima Mulyawati**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

**Novanitha Whindi Arini**

**Keywords:** media pembelajaran, games ludo, pembelajaran ips

## Abstract

*The use of media is considered by teachers in line with the demands of 21st-century learning. In this era, technology plays an essential role in developing skills such as critical thinking, creativity, communication, and collaboration. Based on a preliminary study conducted by the PKM (Community Service Program) team at SD Muhammadiyah 08 East Jakarta, there has been no previous assistance provided regarding the use of social studies learning tools through the use of a Ludo game. The use of the Ludo game helps encourage students to become more active, creative, and curious in answering questions, as they are directly involved in utilizing the media. This engagement leads to better understanding of social studies material. The objective of this PKM activity is to effectively and efficiently enhance teachers' creativity in developing learning tools at SD Muhammadiyah 08 East Jakarta. This community service activity was carried out over two days, on March 10 and 13. In addition, there was also mentoring for the development of the Ludo game for teachers throughout the week. The target of this activity was the teachers and staff as community service partners. The stages of the activity included an initial preparation phase, which involved surveys and interviews regarding the condition of the partner institution, followed by a preparation stage. The final stage was evaluation, which was conducted by distributing questionnaires about the community service activity and planning for future follow-ups. The results of the activity showed positive responses, with teachers gaining skills related to the Ludo game.*

## Author Biography

**Novanitha Whindi Arini**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka



Published

2025-06-20 — Updated on 2025-06-10

---

Issue

[Vol.1 No.1, June 2025](#)

Section

Articles

## Submissions

[Online Submission](#)

[Author Guidelines](#)

[Reviewer Guidelines](#)

[Editorial Process](#)

## Publications

[Copyright Notice](#)

[Publication Ethics](#)

[Plagiarism Screening](#)

[Retraction and Correction](#)

[Open Access Statement](#)

[Article Processing Charges](#)

[Journal Archiving](#)

[Journal Sponsorship](#)

[Repository Policy](#)

[Advertising Policy](#)

## Main Menu

[Focus and Scope](#)

[Editorial Team](#)

[Peer Reviewers](#)

[Contact Us](#)

## Article Template



## Journal Tools



## Statictic

[Jurnal Mepokondau](#)

## Information

[For Readers](#)[For Authors](#)[For Librarians](#)

**Mepokondau: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terpadu by Azizah Anar Center Foundation** is licensed under [a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.](#)



Platform &  
workflow by  
**OJS / PKP**

## Pelatihan Media Games Ludo Dalam Pembelajaran IPS Pada Guru SD Muhammadiyah 08

Ima Mulyawati<sup>\*1</sup>, Novanitha Whindi Arini<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA,  
Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia

\*e-mail: Ima.mulyawati@uhamka.ac.id<sup>1</sup>

### Abstract

Penggunaan media dipikirkan oleh guru seiring dengan tuntutan pembelajaran di abad 21. Di era ini, teknologi menjadi bagian penting untuk mencapai keterampilan seperti berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi. Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan oleh Tim PKM di SD Muhammadiyah 08 Jakarta Timur, belum terdapat pendampingan mengenai penggunaan perangkat pembelajaran IPS dengan menggunakan permainan ludo. Penggunaan games ludo ini membantu untuk mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif, kreatif, dan penasaran dalam menjawab pertanyaan karena mereka secara langsung terlibat dalam penggunaan media tersebut, sehingga pemahaman siswa terhadap materi IPS menjadi lebih baik. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah untuk secara efektif dan efisien meningkatkan kreativitas para guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran di SD Muhammadiyah 08 Jakarta Timur. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama dua hari pada 10 dan 13 Maret. Selain itu, ada juga pendampingan pembuatan permainan ludo untuk para guru selama minggu. Target kegiatan ini adalah para guru dan staf sebagai mitra pengabdian. Tahapan dalam kegiatan melibatkan persiapan awal yang berupa survei dan wawancara mengenai kondisi mitra, diikuti dengan tahap persiapan. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dengan memberikan angket mengenai kegiatan pengabdian dan tindak lanjut untuk kegiatan selanjutnya. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan adanya tanggapan positif, di mana para guru memperoleh keterampilan terkait permainan ludo.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran; Games Ludo; Pembelajaran Ips

### Abstrak

The use of media is considered by teachers in line with the demands of 21st-century learning. In this era, technology plays an essential role in developing skills such as critical thinking, creativity, communication, and collaboration. Based on a preliminary study conducted by the PKM (Community Service Program) team at SD Muhammadiyah 08 East Jakarta, there has been no previous assistance provided regarding the use of social studies learning tools through the use of a Ludo game. The use of the Ludo game helps encourage students to become more active, creative, and curious in answering questions, as they are directly involved in utilizing the media. This engagement leads to better understanding of social studies material. The objective of this PKM activity is to effectively and efficiently enhance teachers' creativity in developing learning tools at SD Muhammadiyah 08 East Jakarta. This community service activity was carried out over two days, on March 10 and 13. In addition, there was also mentoring for the development of the Ludo game for teachers throughout the week. The target of this activity was the teachers and staff as community service partners. The stages of the activity included an initial preparation phase, which involved surveys and interviews regarding the condition of the partner institution, followed by a preparation stage. The final stage was evaluation, which was conducted by distributing questionnaires about the community service activity and planning for future follow-ups. The results of the activity showed positive responses, with teachers gaining skills related to the Ludo game.

**Keywords:** Learning Of Media; Ludo Games; IPS Learning

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran abad ke-21 menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C), yang mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi serta media pembelajaran inovatif dalam proses belajar mengajar (Trilling & Fadel, 2009; Sa'diyah & Kurniawati, 2020). Media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna, sekaligus membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Tafonao, 2018; Rosidah, 2016).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat di Sekolah Dasar. Namun, dalam praktek di kelas, aktivitas belajar mengajar cenderung terbatas dengan guru sebagai memegang peranan dominan dalam pembelajaran yaitu sebagai sumber utama informasi. Model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru ini membuat siswa hanya menerima penjelasan materi tanpa banyak keterlibatan aktif. Akibatnya, pengalaman belajar menjadi kurang bermakna dan hasil belajar pun cenderung rendah. Pola pembelajaran seperti ini dapat menimbulkan kejenuhan, kelelahan mental, dan menjadikan keterampilan siswa terbatas pada kemampuan menghafal saja (Fatahullah, 2016).

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar sebaiknya berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Keaktifan ini berperan penting dalam meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta minat belajar siswa, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Untuk itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan menggunakan model serta media pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif seperti **game ludo**, yang memungkinkan guru untuk tetap membimbing siswa secara aktif dalam proses pembelajaran IPS.

Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Definisi media pembelajaran sendiri beragam menurut beberapa ahli. Rosidah (2016), menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan suasana kelas yang dapat mengembangkan aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Sementara itu, menurut Boga Metri Zain, Baiq Wahidah (2020), media pembelajaran di era abad ke-21 menuntut guru untuk terus berinovasi agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan relevan

Games ludo merupakan games yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Menurut Ningsih & Pritandhari (2019), games ludo adalah permainan dimainkan 2-4 orang yang diharuskan untuk mengatur strategi memindahkan 4 bidak point pada sebuah dadu. Games ludo dalam pengabdian ini merupakan produk research and development yang telah teruji efektif dalam proses pembelajaran. Games ludo ini dikembangkan dari research Nissa & Arini (2021). Permainan Ludo telah dimodifikasi dengan menambahkan beberapa komponen pendukung agar siswa dapat langsung terlibat dalam penggunaannya. Media ini kemudian digunakan dalam kelompok, menciptakan suasana kompetitif di mana siswa berusaha memenangkan permainan dengan menjawab pertanyaan yang tersedia. Penggunaan Ludo dalam pembelajaran IPS mendorong siswa untuk aktif, berpikir kreatif, dan rasa ingin tahu meningkat karena keterlibatan langsung mereka, sehingga membantu pemahaman materi menjadi lebih baik. (Anastasya, Ristiyan, & Fajrie, 2021; Nissa & Arini, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan kepala sekolah di SD Muhammadiyah 08 Jakarta Timur, diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis permainan Ludo dalam mata pelajaran IPS belum pernah dilakukan di sekolah tersebut. Kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk lanjutan dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran, khususnya alat permainan edukatif. Dalam hal ini, media Ludo dikembangkan sebagai sarana pembelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru SD Muhammadiyah 08 dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran Ludo untuk pembelajaran IPS. Kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru serta kualitas proses belajar mengajar secara menyeluruh. Media pembelajaran yang digunakan yaitu buku, power point interaktif, dan video pembelajaran yang diambil dari youtube. Adapun evaluasi yang diajarkan merupakan evaluasi yang belum berbasis High Order Thinking. Para guru-guru sebagian besar menggunakan power point disertai dengan video pembelajaran yang diambil dari youtube dalam menjelaskan kepada peserta didik serta evaluasi soal masih belum memuat soal High Order Thinking.

## **2. METODE**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan ini adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Hal ini sesuai dengan kebutuhan para guru untuk menunjang pembelajaran secara daring. Tim LPPM UHAMKA akan bekerjasama dengan SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta Timur. Ada 23 orang yang terdiri dari guru dan staff di sekolah ini. Mereka akan mengikuti

pelatihan pembuatan games ludo sehingga mereka akan memiliki kemampuan membuat media pembelajaran sendiri.

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran Ludo untuk mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan, yang meliputi:
  - a. Mengadakan musyawarah dengan pihak mitra untuk membahas rencana pelaksanaan kegiatan,
  - b. Membentuk tim pelaksana dari UHAMKA yang terdiri atas dosen, mahasiswa, dan alumni,
  - c. Melakukan persiapan teknis kegiatan workshop seperti pembuatan spanduk dan pengurusan administrasi yang diperlukan.
2. Tahap Pelaksanaan, yang terdiri dari kegiatan pemberian materi selama dua hari, yaitu:
  - a. Hari pertama, penyampaian materi mengenai penggunaan Ludo sebagai media pembelajaran interaktif,
  - b. Hari kedua, pelatihan pembuatan soal evaluasi berbasis High Order Thinking Skills (HOTS) yang diintegrasikan ke dalam aplikasi permainan Ludo.
3. Tahap Penutupan, yang mencakup kegiatan evaluasi bersama mitra untuk menilai keseluruhan proses pelatihan yang telah dilaksanakan oleh para guru di SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta Timur.

Kegiatan ini akan dilakukan dengan porsi 30 % teori dan 70% praktek. Sebagai mitra kegiatan, SD Muhammadiyah 08 Plus Jakarta Timur akan menyediakan tempat pelatihan, soundsystem dan konsumsi bagi para peserta, narasumber serta panitia.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan media pembelajaran menggunakan permainan Ludo untuk mata pelajaran IPS diikuti oleh para guru dan tenaga pendidik. Kegiatan ini berlangsung selama dua hari, yakni pada tanggal 10 dan 13 Maret, pukul 09.00–12.00, bertempat di SD Muhammadiyah 08 Plus.

Acara dimulai dengan sambutan dari Kepala Sekolah SDN Pulogebang 09 Pagi yang memberikan motivasi kepada para guru agar terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Selanjutnya, tim pengabdian masyarakat memperkenalkan permainan Ludo sebagai media pembelajaran yang masih belum banyak dikenal oleh para guru beserta cara penerapannya dalam proses belajar mengajar. Kepala sekolah menyampaikan apresiasi atas pelaksanaan program ini dan berharap terjalinnya hubungan yang lebih erat antara Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka dan SD Muhammadiyah 08 Plus. Pada kesempatan yang sama, ketua tim pengabdian menjelaskan bahwa kegiatan ini merupakan kelanjutan dari penelitian pengembangan media permainan Ludo dalam pembelajaran IPS sekaligus secara resmi membuka acara pelatihan. Dokumentasi kegiatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Sambutan kepala sekolah sekaligus membuka kegiatan pengabdian masyarakat**

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada hari pertama adalah pemberian materi dan praktik aplikasi games ludo melalui aplikasi smartphone. Hari keduanya, pemberian praktek

pembuatan games ludo beserta soal pembuatan higher order thinking. Praktek membuat games ludo, berikut langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Peserta pengabdian menerima penjelasan baik games ludo maupun pembuatan soal evaluasi higher order thinking sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- 2) Tahapan selanjutnya peserta mendownload games ludo melalui smartphone.
- 3) Salah satu guru mencoba memahami games ludo yang telah dibuat oleh tim PKM dalam pembelajaran ips ditunjukkan pada gambar 2).



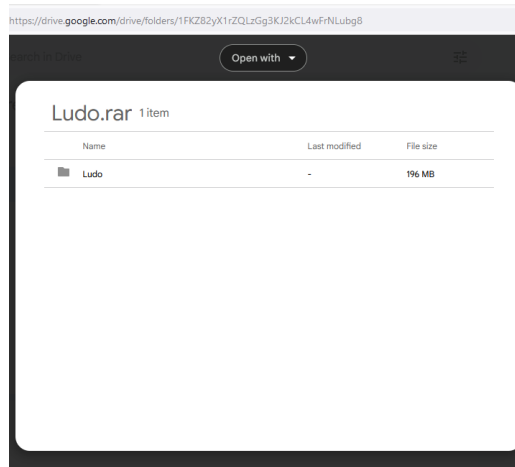
**Gambar 2.** Proses pembuatan aplikasi games ludo melalui aplikasi smartphone oleh peserta pengabdian



**Gambar 3.** Games Ludo yang sudah dibuat oleh tim pengabdian masyarakat

- 4) Salah satu proses secara berkelompok memahami bagaimana games ludo ini dimainkan dan kendala apa saja yang diperoleh dalam games ini.

- 5) Selama proses pengabdian para guru didampingi oleh mahasiswa Uhamka untuk memantau kesulitan saat praktik berlangsung.
- 6) Guru diberikan pembuatan evaluasi higher order thinking yang akan digunakan dalam evaluasi games ludo ini.



**Gambar 4. Hasil pembuatan soal higher order thinking yang dimasukkan ke games ludo yang dibuat oleh peserta pengabdian.**

Pada sesi tanya jawab dan diskusi, beberapa pertanyaan muncul, salah satunya mengenai apakah aplikasi permainan Ludo dapat digunakan untuk pembelajaran di mata pelajaran lain. Menjawab hal ini, sesuai dengan penelitian Anastasya, Ristiyani, & Fajrie (2021); Nissa & Arini (2021), permainan Ludo yang telah dimodifikasi dengan beberapa komponen pendukung mampu meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi. Selain itu, berdasarkan hasil angket yang diisi oleh para guru, terdapat tingkat kepuasan dan kejelasan materi yang tinggi selama kegiatan pengabdian. Kehadiran peserta mencapai 90%.

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan efektif berkat dukungan dan antusiasme peserta pelatihan yang hadir sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Hasil dari kegiatan pengabdian menunjukkan respon yang positif, di mana para guru memperoleh pengetahuan serta keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan Ludo.

Adapun beberapa saran yang disampaikan berdasarkan pelaksanaan pengabdian ini, antara lain:

1. Diharapkan waktu pelaksanaan pengabdian tidak bertepatan dengan jadwal kegiatan di sekolah. Hal ini dikarenakan padatnya agenda sekolah sehingga pelaksanaan pengabdian tidak dapat berlangsung secara optimal.
2. Terkait pengembangan permainan Ludo, terdapat beberapa masukan dari para guru, yaitu: permainan sebaiknya hanya dapat berjalan apabila salah satu peserta mendapatkan skor 6. Namun, apabila dalam dua putaran berturut-turut peserta memperoleh skor 6 tetapi salah menjawab pertanyaan, peserta tersebut sebaiknya tidak dapat melanjutkan permainan pada satu putaran berikutnya agar permainan dapat berjalan dengan baik.
3. Pengembangan media permainan Ludo yang digunakan dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat dikembangkan pula untuk semua mata pelajaran lainnya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA atas dukungan pendanaan yang diberikan sehingga kegiatan pelatihan ini dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, V. E., Ristiyan, R., & Fajrie, N. (2021). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5018>
- Boga Metri Zain, Baiq Wahidah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Melalui ‘ Whatsapp Dan Facebook ’ Di Kelas X SMK Negeri 4 Mataram. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 2(1), 45–55.
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 237–252.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 7(1), 50–59.
- 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>
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 121–126.
- Sa'diyah, H., & Kurniawati, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 9(1), 57–64.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.