

## **Analisis Kebutuhan Pengembangan Ludo History (DORY) sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah di SMA N 8 Padang**

**Aura Savita<sup>1\*</sup>, Hera Hastuti<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang  
(\*): [aurasavitak15@gmail.com](mailto:aurasavitak15@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the needs of Ludo History (DORY) as a learning evaluation media to produce Learning media that can be used in learning history, especially on the material “the arrival of Europeans in Indonesia”. This is because in learning history at SMA N 8 Padang, teachers have not developed learning media with Game models that can attract students. The research developed in this article is a qualitative research with data collection techniques using survey observations and interviews. The results showed that media Ludo History (DORY) as a medium of evaluation of historical learning in the form of a game, can increase the interest and interest of students in learning history. By using these techniques researchers were able to find the needs analysis of media Development Ludo History (DORY). From the analysis conducted, it can be concluded that students need innovative learning media that can improve their understanding of history learning. Therefore it takes an innovation on learning media in SMAN 8 Padang. The solution that researchers can provide is to develop historical Learning media in the form of Ludo History (DORY) in the form of games that can make learning fun and interactive. This study aims to : (1) Develop media Ludo History (DORY) as a learning evaluation media in SMA N 8 Padang, (2) analyze the feasibility of media Ludo History (DORY) as a learning evaluation media history and (3) analyze the practicality and effectiveness of the use of interactive learning media in the form of Ludo History (DORY) applied in Class XI SMA N 8 Padang. **Keyword : : History Learning Media, Need Analysis, Ludo History (DORY) Media, Arrival of Europeans in Indonesia***

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan terhadap Ludo History (DORY) sebagai media evaluasi pembelajaran untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah, terkhusus pada materi “Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia”. Hal ini disebabkan dalam pembelajaran sejarah di SMA N 8 Padang, guru belum mengembangkan media pembelajaran dengan model permainan yang bisa menarik peserta didik. Penelitian yang dikembangkan pada artikel ini merupakan penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi survey dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Ludo History (DORY) sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah yang berbentuk permainan, dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran sejarah. Dengan menggunakan teknik tersebut peneliti mampu menemukan analisis kebutuhan dari pengembangan media Ludo History (DORY). Dari analisis yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap pembelajaran sejarah. Maka dari itu dibutuhkan sebuah inovasi terhadap media pembelajaran di SMAN 8 Padang. Solusi yang dapat peneliti berikan ialah

mengembangkan media pembelajaran sejarah berupa Ludo History (DORY) yang berbentuk permainan yang dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media Ludo History (DORY) sebagai media evaluasi pembelajaran di SMA N 8 Padang, (2) menganalisis kelayakan media Ludo History (DORY) sebagai media evaluasi pembelajaran sejarah dan (3) menganalisis kepraktisan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif berupa Ludo History (DORY) yang diterapkan di kelas XI SMA N 8 Padang.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran Sejarah, Analisis Kebutuhan, Media *Ludo History (DORY)*, Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia**

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya sehingga terjadinya pengalaman dan hasil belajar menjadi lebih bermakna (*meaningful learning*). Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih model dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses mengajar. Untuk mengembangkan dan mendesain media pembelajaran ini tentukan harus berdasarkan prinsip-prinsip sistematis yang artinya dilakukan secara teratur atau berurutan dan tersusun. Berbagai media dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah, salah satunya adalah permainan.

Permainan dapat mejadi salah satu alternative yang digunakan untuk meraih tujuan pembelajaran serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pengalaman belajar sekaligus menghayati tantangan, mendapatkan inspirasi, terdorong untuk kreatif dan berinteraksi dalam melakukan permainan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan juga belum pernah dipakai disekolah tersebut, tentu akan memberikan dampak yang begitu besar bagi pembelajaran. Pernyataan ini selaras dengan pendapat Smaldino (2008, hlm 39) yang mengemukakan bahwa permainan memberikan lingkungan kompetitif yang di dalamnya para pemelajar mengikuti aturan yang menantang. Ini merupakan teknik yang sangat memotivasi, terutama untuk konten membosankan dan repetitif. Media pembelajaran sejarah merupakan bagian dari *embedded strategy* (strategi penanaman) dalam proses pembelajaran. Strategi penanaman yang dimaksud adalah siswa dipaksa untuk menggunakan media pembelajaran sejarah secara tidak sadar sehingga materi pembelajaran sejarah akan tertanam dalam pikiran siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran sejarah biasanya memiliki ciri khas tertentu sehingga siswa akan mengingat tentang materi sejarah yang akan disampaikan. Seiring berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan sudah sewajarnya para pendidik untuk menggunakan media pembelajaran, menumbuhkan minat serta meningkatkan prestasi belajar siswa (Rahelly, 2015).

Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk mengubah posisi sejarah dari banyak hal. Terutama dalam pembelajaran sejarah, yang memang merupakan salah satu pembelajaran yang harus menggunakan media pendukung untuk menarik perhatian peserta didik. Sedangkan menurut pandangan dari Brown (1983:17) dalam (Basri, 2018, p. 8) mengatakan bahwa "*educational media of all types increasingly important roles in enabling students to*

*reap benefit from individualized learning* (semua jenis media pendidikan semakin berperan penting dalam memungkinkan siswa memperoleh manfaat dari pembelajaran individual)”. Penggunaan media pembelajaran sejarah memiliki beberapa prinsip acuan yaitu efektivitas, efisien, relevansi, kontekstual, dan dapat diimplementasikan (Siregar & Yefterson, 2022). Dengan demikian, pada kenyataannya guru belum mengimplementasikan penggunaan ragam media. Penggunaan media hanya menggunakan PPT (*Microsoft Power Point*) dan Video pembelajaran sebagai media yang di terapkan guru dalam mengajar pembelajaran sejarah. Dalam hal ini dilakukannya observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SMA N 8 Padang. Ternyata didapati keadaan bahwa pembelajaran sejarah di SMA N 8 Padang masi bersifat konvensional sedangkan SMA tersebut mendukung untuk membawa *hanphone* kesekolah karena semua pembelajaran dan proses mengajar menggunakan *handphone*.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti menyimpulkan bahwasanya pengembangan media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian atau rasa antusias peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai media sebagai komponen yang diperlukan. Peneliti menemukan solusi yang dapat dilakukan terhadap permasalahan yang ada dengan mengembangkan media *Ludo History (DORY)* dalam proses pembelajaran sejarah. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah permainan *Ludo History (DORY)*. Pemilihan media permainan tersebut dikarenakan sebesar 91,7% peserta didik menyukai pembelajaran dengan permainan. Alasan peneliti mengembangkan media pembelajaran ini terinspirasi dari permainan yang sering dimainkan anak-anak pada permainan monopoly, yang juga memasukkan permainan *Ludo King* serta ular tangga di balik papan permainannya. Pembelajaran melalui *Ludo King* yaitu pembelajaran dengan bergerak/kinestetik. Pembelajaran melalui kinestetik tersebut cenderung mudah menerima serta mengolah informasi materi pembelajaran yang sedang berlangsung oleh peserta didik (Mustafida, 2013).

Urgensi penelitian ini didasarkan kepada identifikasi masalah. Identifikasi masalah tersebut adalah guru belum menggunakan media yang interaktif dan inovatif. Hal ini terjadi karena guru cenderung menggunakan media yang monoton dengan menggunakan PPT (*Microsoft Power Point*) dan video pembelajaran. Penelitian ini memiliki fokus. Fokus penelitian adalah menganalisis kebutuhan pengembangan media *Ludo History (DORY)*. Analisis kebutuhan ini dimulai dengan mengamati permasalahan yang ada pada proses pembelajaran sejarah, menganalisis peserta didik, guru, dan kurikulum yang diterapkan pada pembelajaran. Penelitian ini penting diterapkan karena bertujuan sebagai bahan untuk mengumpulkan informasi dan referensi dalam menganalisis kebutuhan media pembelajaran sebagai media yang bermanfaat untuk peserta didik dan guru pada pelaksanaan pembelajaran terutama dalam proses pelajaran sejarah di SMA N 8 Padang.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pengembangan *Research and*

*Development (R & D)*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Hal ini dilakukan agar mendapatkan data yang dibutuhkan untuk penelitian. Observasi yang dilakukan dengan mengamati siswa saat proses pembelajaran sejarah berlangsung, dan bagaimana guru dan peserta didik mengikuti pembelajaran. Selanjutnya peneliti mewawancarai guru dan peserta didik di SMA N 8 Padang. Setelah peneliti mendapatkan data melalui hasil wawancara dan observasi, dalam mengolah data diterapkannya teknik analisis data dengan analisis data deksriptif yang digunakan pada data yang diperoleh.

## **PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan diperoleh melalui teknik pengumpulan data observasi dan wawancara. Observasi dan wawancara yang dilakukan bertujuan untuk memperoleh dan mendapatkan data terkait analisis kebutuhan *Ludo History (DORY)* sebagai media evaluasi yang diterapkan pada pelajaran sejarah di SMA. Hasil penelitian ini ialah sebagai berikut:

### **Analisis Peserta Didik**

Peneliti melakukan observasi terhadap siswa, siswa lebih banyak melakukan aktivitas masing-masing pada saat proses pembelajaran, seperti bermain hp dan mengobrol. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada peserta didik kelas XI SMA N 8 Padang, peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran yang inovatif dan beragam. Karena permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif yang juga dibarengi dengan permainan., agar peserta didik jadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hasil pemaparan sebelumnya dapat peneliti ketahui bahwa pengembangan media sangat dibutuhkan di SMA N 8 Padang dengan media pembelajaran visual yang berbentuk permainan secara kinestetik (gerak). Selain itu *Ludo History* dapat menimbulkan ketertarikan dalam belajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik.

### **Analisis Sumber Daya**

Menganalisis sumber daya yang tersedia untuk memperoleh data dan informasi persiapan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini juga dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru telah mengembangkan media dan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Pada saat peneliti melakukan wawancara dengan guru mengenai media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran, guru mengatakan bahwa hanya menggunakan PPT (*Microsoft Power Point*) dan Video Pembelajaran, dapat diambil kesimpulan bahwa guru hanya sesekali menggunakan media PPT sehingga diperlukannya pembaruan dalam pembelajaran yang menggunakan media yang menggunakan media teknologi di era teknologi yang canggih di zaman ini. Tujuannya untuk membantu proses pembelajaran sejarah. Sehingga, diharapkan tujuan pembelajaran sejarah tercapai melalui penggunaan media yang efektif dan inovatif.

### **Analisis Kurikulum**

Media *Ludo History (DORY)* dikembangkan sesuai dengan capaian pembelajaran

dengan materi yang dikembangkan adalah materi Kedatangan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) di Indonesia. Dalam analisis kurikulum ini dapat menghasilkan data yang diperoleh melalui wawancara dan analisis CP didapatkan untuk menentukan materi yang akan dikembangkan serta diajarkan kepada peserta didik kelas XI fase F. Berikut ini adalah ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) pada materi Kedatangan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam pemaparan Kurikulum Merdeka.

**Tabel 1. Alur Tujuan Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Pada Kelas Fase F**

Capaian Pembelajaran	Alur Tujuan Pembelajaran
<p>Pada Fase F, peserta didik di Kelas XI mampu mengembangkan konsep-konsep dasar sejarah untuk mengkaji peristiwa sejarah dalam lintasan lokal, nasional, dan global. Melalui literasi, diskusi, kunjungan langsung ke tempat bersejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif peserta didik mampu menganalisis serta mengevaluasi berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia yang dapat dikaitkan atau dihubungkan dengan berbagai peristiwa lain yang terjadi di dunia pada periode yang sama meliputi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia, Pergerakan Kebangsaan Indonesia, Pendudukan Jepang di Indonesia, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Peserta didik di Kelas XI mampu menggunakan sumber primer dan/atau sekunder untuk melakukan penelitian sejarah secara diakronis dan/atau sinkronis kemudian mengomunikasikannya dalam bentuk lisan, tulisan dan/atau media lain. Selain itu mereka juga mampu menggunakan keterampilan sejarah untuk menjelaskan, menganalisis, dan mengevaluasi peristiwa sejarah, serta memaknai nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.</p>	<p>11.7 Menjelaskan konsep Imperialisme dan Kolonialisme Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia</p>

**Tabel 2. Indikator Materi Kedatangan Bangsa Eropa di Indonesia**

Alur Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran
<p>11.7 Menjelaskan konsep Imperialisme dan Kolonialisme</p>	<p>1.1.1. Peserta didik mampu menganalisis konsep imperialism dan kolonialisme                      1.1.2 Peserta didik mampu menganalisis proses masuknya bangsa Eropa di Indonesia                      1.1.3 Peserta didik mampu menganalisis dan mengidentifikasi perkembangan VOC sebagai cikal bakal Kolonialisme di Indonesia</p>

**Analisis Kebutuhan Ludo History (DORY)**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran sejarah, menunjukkan bahwa di kelas XI Fase F, peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas

masing-masing pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti kepada peserta didik kelas XI SMA N 8 Padang, peserta didik lebih tertarik dengan media pembelajaran yang inovatif dan beragam. Karena permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang juga dibarengi dengan permainan., agar peserta didik jadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil pemaparan sebelumnya dapat peneliti ketahui bahwa pengembangan media sangat dibutuhkan di SMA N 8 Padang dengan media pembelajaran visual yang berbentuk permainan secara kinestetik (gerak). Selain itu Ludo History dapat mempermudah peserta didik belajar sejarah dan menimbulkan ketertarikan dalam belajar agar tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan pendidik tentang media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran, guru mengatakan bahwa hanya menggunakan PPT dan Video pembelajaran. Guru membutuhkan inovasi baru media pembelajaran agar menarik antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Media yang tepat digunakan dalam pembelajaran, tentu akan membuat pembelajaran itu semakin menarik tentunya. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih variatif, juga akan membuat peserta didik lebih berminat dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran. Namun perlu untuk diperhatikan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan. Dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar (Zaini:2017:2) dalam (Wulandari et al.,2023).

Berdasarkan permasalahan diatas. Peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif dengan menggunakan media *Ludo History (DORY)*. *Ludo History (DORY)* adalah media permainan yang dilakukan peserta didik agar peserta didik tidak hanya duduk saat pembelajaran sejarah berlangsung. Teknis permainan yang tergambar dalam peraturan *Ludo History (DORY)* di desain untuk menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam waktu yang sama. Keadaan dimana siswa mengenali, mendengarkan, dan melihat saat dilakukannya permainan dapat menjadikan siswa dapat lebih banyak mengingat apa yang telah dipelajari.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan kepada penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Ludo History (DORY)* dalam pembelajaran sejaeah dibutuhkan oleh peserta didik dan juga oleh guru kelas XI SMA N 8 Padang. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas masing-masing pada saat proses pembelajaran, yang membuat tidak terpenuhi dan tercapainya proses pembelajaran. Dengan permasalahan tersebut peneliti memberikan sebuah solusi berupa media pembelajaran *Ludo History (DORY)* yang dapat menarik peserta didik untuk tertarik dalam proses pembelajaran. Selain itu *Ludo History (DORY)* sangat praktis dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Terlebih media yang akan peneliti kembangkan adalah media pembelajaran inovatif, sehingga komunikasi antara guru dan peserta didik nantinya lebih terjalin. Pengembangan media *Ludo History (DORY)* ini tentu akan bermanfaat untuk proses

pembelajaran berlangsung. Penerapan media ini berpotensi menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan adaptif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat pada siswa dalam pembelajaran sejarah. Diharapkan peserta didik tidak hanya memahami materi sejarah tetapi juga mampu mengontekstualisasikan berbagai peristiwa masa lalu sehingga dapat memanfaatkannya di masa kini atau masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

Basri, S. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah* (1st ed.). GRAHA ILMU

### Sumber Jurnal

Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Rosda Karya.

Fachrurrazi, A. (2010). Pemanfaatan Dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(11), 21–24.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36456/bp.vol6.no11.a1088>.

Hapsari, M. D. (2015). *Efektivitas Ludo Word Game (LWG) dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang di SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan-Brebes*. Universitas Negeri Semarang.

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal of Primary Education*, 3(1), 20-28.  
<https://doi.org/10.17509/ijpe.v3il.16060>.

Kuntowijoyo. (2018) *Pengantar Ilmu Sejarah* (p. 80). Yogyakarta:PT Benteng Pustaka

Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik Sd/Mi. Madrasah: *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 20. <https://doi.org/https://doi.org/10.18860/jt.v6i1.3291>.

Permendiknas No.16 Tahun 2007 *Tentang Standar Kompetensi Guru*.

Rachelly, Y. (2015). Media pembelajaran sejarah pada kurikulum 2013. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(1), 92-98.

Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.

Siregar, S. P., & Yefterson, R. B. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Drama Pada Kelas XI / F SMAN 7 Padang. 4(4), 114-125.

Smaldino, A. E., dkk (2008). *Instructional Technology & Media For Learning (Teknologi*

*Pembelajaran dan Media untuk Belajar*). Jakarta: Kencana

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabet, Bandung

Sumargo, M. B. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta : Graha Ilmu

Susanto, H. (2014). Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran). In Yogyakarta :Aswaja Presindo.  
[www.aswajapressindo.co.id](http://www.aswajapressindo.co.id).

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.