

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO  
PADA TEMA 2 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1  
KELAS 3 DI SD NEGERI 1 MEGATI TABANAN  
2020/2021**

**SKRIPSI**



**Diajukan kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
Ida Ayu Ulan Nindika Sanjiwani  
NIM 1711031092**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA  
2020**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS  
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK  
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Pembimbing I,


Pembimbing II,

Kadek Yudiana, S.Pd. M.Pd  
NIP. 198605212015041001


Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.  
NIP. 195712311985031015

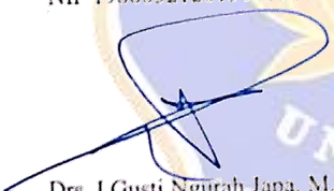
Sekripsi oleh Ida Ayu Ulan Nindika Sanjiwani ini  
telah di pertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 7 Februari 2022

Dewan Penguji,

  
Dr. Basillus Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.  
NIP. 196606142003121002 (Ketua)

  
Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198403272015041001 (Anggota)

  
Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198605212015041001 (Anggota)

  
Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd.  
NIP 195712311985031015 (Anggota)


Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan


Pada :  
Hari : Senin  
Tanggal : 7 Februari 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

  
Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19710815 200112 1 001

  
Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19850402 200912 1 009

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



  
Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.  
NIP 19591231 198403 1 009

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ludo Pada Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas 3 Sd Negeri 1 Megati Tabanan " beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 18 Oktober 2021  
Yang membuat pernyataan



Ida Ayu Ulan Nindika Sanjiwani  
NIM. 1711031092

## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena atas asung kerta wara nugraha-Nya, sehingga Pelaksanaan Penelitian Eksperimen dengan judul Pengembang Media Permainan Ludo Pada pembelajaran Tema 2, Subtema 1, Pembelajaran 1 Kelas 3 Di SD Negeri 1 Megati Tabanan 2020/2021.

Skripsi ini disusun unruk melengkapi tugas akhir dan salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan. Keberhasilan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Kadek Yudiana, S.Pd. M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk sehingga skripsi penelitian ini dapat terselesaikan.
2. Drs. I Gusti Ngurah Japa, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, motivasi dan petunjuk sehingga skripsi penelitian ini dapat terselesaikan.
3. Prof Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan yang telah diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
4. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah menyetujui judul yang telah diajukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. I Nyoman Miada, S.Pd.,SD., selaku kepala SD Negeri 1 Megati yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya dan memberikan bantuan selama penelitian.
6. Keluarga, atas segala dorongan, dukungan dan motivasi baik material maupun moral demi keberhasilan studi di Universitas Pendidikan Ganesha.

7. Pacar, adik dan Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas peran dan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman penulis sangat terbatas, oleh karena itu masukan dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan. Namun demikian skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi yang berkepentingan.

Singaraja, 12 Oktober 2021



Penulis

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
SAMPUL	
LEMBAR LOGO	
HALAMAN JUDUL .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI .....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN ...	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	3
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Hasil penelitian .....	4
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.5.2 Manfaat Praktis .....	4
1.6 Definisi Istilah .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
1.1 Deskripsi Teoritis .....	7
1.1.1 Media Permainan Ludo .....	7
1.1.2 Materi Tema 2, Subtema 1, Pembelajaran 1 .....	9
1.2 Kajian Hasil yang Relevan .....	10



1.3 Kerangka Berfikir .....	12
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	15
3.2 Rancangan Penelitian .....	15
3.3 Model Penelitian Pengembangan .....	17
3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	18
3.5 Uji Coba produk .....	20
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil penelitian .....	25
4.1.1 Hasil Pengembangan media .....	25
4.1.2 Uji Validasi Instrumen .....	32
4.1.3 Penyajian Data Uji Validitas Media Permainan Ludo .....	34
4.1.4 Hasil Analisis Data .....	39
4.1.5 Revisi Hasil Penelitian .....	40
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	42
4.3 Implikasi Penelitian .....	46
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Rangkuman .....	48
5.2 Simpulan .....	49
5.3 Saran .....	49
DAFTAR RUJUKAN .....	51
LAMPIRAN .....	54
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>PERNYATAAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 01. Kisi – kisi lembar validasi media ludo .....	22
Tabel 02. Perhitungan Validasi isi <i>Greory</i> .....	22
Tabel 03. Kriteria Koefisien Validitas isi .....	23
Tabel 04. Skala penilaian atau katagori / klasifikasi pada skala lima teoretik .....	24
Tabel 05. Perhitungan validitas isi <i>Gregory</i> .....	32
Tabel 06. Kriteria koefisien validitas isi .....	33
Tabel 07. Hasil uji validitas instrument penilaian media pembelajaran berbasis permainan ludo .....	34
Tabel 08. Hasil uji validitas media pebelajaran berbasis permainan ludo oleh ahli materi .....	35
Tabel 09. Hasil uji validitas media pembelajaran berbasis permainan ludo oleh ahli media .....	36
Tabel 10. Hasil uji validitas media pembelajaran berbasis perminan ludo oleh ahli praktisi .....	37
Tabel 11. Revisi produk .....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 01. Permainan ludo .....	9
Gambar 02. Kerangka berfikir .....	14
Gambar 03. Tampilan adobe photoshop .....	16
Gambar 04. Tampilan mendesain bingkai di adobe photoshop ....	16
Gambar 05. Mengedit ludo di adobe photoshop .....	16
Gambar 06. Proses penyimpanan ludo .....	17
Gambar 07. Tahapan <i>ADDIE</i> model .....	18
Gambar 08. Bagan desain uji coba produk .....	20
Gambar 09. Tampilan adobe photoshop .....	29
Gambar 10. Tampilan mendesain .....	29
Gambar 11. Mengedit desain permainan ludo .....	30
Gambar 12. Proses penyimpanan .....	30
Gambar 13. Desain akhir permainan ludo .....	30
Gambar 14. Hasil akhir papan permainan ludo .....	31
Gambar 15. Pion dan dadu permainan ludo .....	31
Gambar 16. Diagram rata-rata skor validasi media pembelajaran berbasis permainan ludo .....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat – surat .....	55
Lampiran 02. Instrument validitas media pembelajaran berbasis permainan ludo .....	69
Lampiran 03. Lembar uji validitas isi instrument penilaian .....	78
Lampiran 04. Lembar hasil validasi media pembelajaran berbasis permainan ludo .....	80
Lampiran 05. Data rekap hasil analisis data .....	87
Lampiran 06. Dokumentasi .....	93

