

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

Oleh:

**Ida Ayu Ulan Nindika Sanjiwani, NIM 1711031092
Jurusan Pendidikan Dasar, Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran permainan Ludo, serta mengetahui respon peserta didik setelah menggunakan media permainan Ludo pada Tema 2, subtema 1, Pembelajaran 1, kelas III SD di SD Negeri 1 Megati. Model yang menjadi acuan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Uji coba produk penelitian pengembangan ini dilakukan dengan *me-review* media *Ludo* kepada ahli media, ahli materi dan ahli praktisi untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner/angket. Jenis data yang diperoleh dari penelitian pengembangan ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode analisis deskriptif (kualitatif dan kuantitatif). Dilihat secara keseluruhan, Media pembelajaran berbasis permainan ludo ini Menperoleh skor menurut pakar materi sebanyak 4.40, pakar media sebanyak 4.67, pakar praktisi sebanyak 4.87. apabila dikonversikan memakai panduan konversi skala lima, seluruh skor ini berada dalam rentangan $4,00 < X \leq 5,00$. Sehingga, media pembelajaran berbasis permainan ludo dinyatakan valid dengan kualifikasi sangat baik. Sayangnya, pada penelitian ini, tahap implementasi tidak dilaksanakan karena Situasi & syarat yg sedang pandemi nir memungkinkan buat melaksanakan implementasi ke anak didik lantaran menurut pihak sekolah nir menganjurkan bila hingga melibatkan siswanya.

Kata Kunci: Media, Permainan, Ludo

LUDO GAME MEDIA DEVELOPMENT ON THEME 2 SUBTEMA 1 LEARNING 1 CLASS 3 IN SD NEGERI 1 MEGATI TABANAN 2020/2021

By:

**Ida Ayu Ulan Nindika Sanjiwani, NIM 1711031092
Basic Education Department, Elementary School Teacher Education
Study Program**

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Ludo game learning media, and to find out the responses of students after using the Ludo game media on Theme 2, sub-theme 1, Learning 1, class III SD at SD Negeri 1 Megati. The model that becomes the reference in this development is the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The trial of this research development product is carried out by reviewing the media *Ludo* media experts, material experts and practitioners to determine the feasibility of the developed media. Data was collected using a questionnaire/questionnaire method. The types of data obtained from this development research are grouped into two, namely qualitative and quantitative data. The data analysis technique used in this development research is descriptive analysis method (qualitative and quantitative). Overall, this Ludo game-based learning media got a score of 4.40 according to material experts, 4.67 media experts, and 4.87 practitioner experts. when converted using a five-scale conversion guide, all of these scores fall within the range of $4.00 < X \leq 5.00$. Thus, the ludo game-based learning media is declared valid with very good qualifications. Unfortunately, in this study, the implementation phase was not carried out because of the Situation &

Keywords: Media, Game, Ludo