

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *LUDO WORD*
GAME DALAM MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE STAD PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI
SMP NEGERI 4 SAWAN TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Teknologi Pendidikan

OLEH:

PHILIPUS BE NAISAU

NIM. 1611021009

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2021

SKRIPSI

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

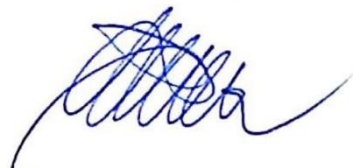
Menyetujui

Pembimbing I



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
IP. 19591010 198603 1 003

Pembimbing II



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19810414 201604 1 001

Skripsi oleh Philipus Be Naisau

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

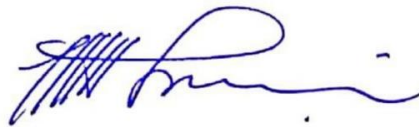
Pada tanggal 16 Februari 2021

Dewan Penguji,



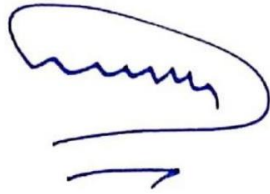
Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1 001

(Ketua)



Andrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP. 19880708 201404 1 001

(Anggota)



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP. 19591010 198603 1 003

(Anggota)



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19810414 201604 1 001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna Memenuhi Syarat-Syarat untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 16 Februari 2021

Mengetahui,

Ketua Ujian,



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

Sekretaris Ujian,



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19720420 200112 1 001

Mengesahkan
Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan



Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 19591231 198403 1 009

Pernyataan

Dengan ini saya sampaikan bahwa Karya Tulis yang berjudul “ Pengembangan Media Ludo Word Game dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan - pengutipan dengan cara tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.

Yang membuat
Pernyataan,



Philipus Be Naisau
1611021009

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021”** dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha yang telah banyak memberi arahan, dan petunjuk dalam pelaksanaan penelitian;
2. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha yang telah banyak memberi izin dalam pelaksanaan penelitian;
3. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan yang telah memberi kesempatan penulis untuk Menyusun skripsi ini;
4. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberi kesempatan penulis untuk Menyusun skripsi ini;
5. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi ini
6. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi ini;

7. Putu Ayu Intan Kristina, S.Pd., selaku guru mata pelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 4 Sawan yang telah banyak memberikan arahan, petunjuk, dan motivasi yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan penulis miliki. Demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segera kritik maupun saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak. penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembang dunia pendidikan.

Singaraja, 16 Februari 2021

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Perumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Pengembangan	11
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	13
1.8 Pentingnya Pengembangan	14
1.9 Asumsi, dan Keterbatasan Pengembangan	15
1.10 Definisi Istilah	16
BAB II KAJIAN TEORI DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Teori	18
2.1.1 Penelitian Pengembangan	18
2.1.2 Model Pengembangan ADDIE	19
2.1.3 Media Pembelajaran	21
2.1.4 Permainan Edukatif	25

2.1.5 <i>Ludo</i>	27
2.1.6 Model Pembelajaran Kooperatif tipe STAD	30
2.1.7 Mata Pelajaran IPS	31
2.1.8 Hasil Belajar	32
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	34
2.3 Kerangka Berpikir	39

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Model Penelitian Pengembangan	41
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	42
3.3 Uji Coba Produk	46
3.3.1 Desain Uji Coba	47
3.3.2 Subjek Uji Coba	47
3.3.3 Jenis Data	48
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	49
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	56

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian	60
4.1.1 Penyajian Data	60
4.1.2 Hasil Analisis Data	87
4.1.3 Revisi Produk	91
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	98
4.3 Implikasi Penelitian	106

BAB V PENUTUP

5.1 Rangkuman	108
5.2 Simpulan	112
5.3 Saran	114

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas VII/B pada UTS	6
Tabel 3.2 Metode dan Instrumen dalam Pengumpulan Data	54
Tabel 3.3 Lembar Observasi	55
Tabel 3.4 Lembar Wawancara	56
Tabel 3.5 Instrumen untuk Ahli Isi Mata Pelajaran	57
Tabel 3.6 Instrumen untuk Ahli Media Pembelajaran	58
Tabel 3.7 Instrumen untuk Ahli Desain Pembelajaran	59
Tabel 3.8 Instrumen untuk Siswa	59
Tabel 3.9 Kovensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	63
Tabel 4.1 Hasil Analisis Karakteristik Siswa, dan Wawancara Guru	68
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar, dan Indikator	68
Tabel 4.3 Validitas Instrumen Pengembangan.....	72
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi dari Ahli Isi Mata Pelajaran	81
Tabel 4.5 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Isi Mata Pelajaran	82
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi dari Ahli Desain Pembelajaran	83
Tabel 4.7 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	84
Tabel 4.8 Hasil Evaluasi dari Ahli Media Pembelajaran	85
Tabel 4.9 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	87
Tabel 4.10 Hasil Evaluasi dari Uji Coba Perorangan	88
Tabel 4.11 Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Perorangan	90
Tabel 4.12 Hasil Evaluasi dari Uji Coba Kelompok Kecil	90
Tabel 4.13 Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Kelompok Kecil	92
Tabel 4.14 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Media <i>Ludo Word Game</i> ..	93
Tabel 4.15 Revisi Media dari Ahli Desain Pembelajaran	97
Tabel 4.16 Revisi Media dari Ahli Media Pembelajaran	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	
Gambar 2.1 Tahapan Model ADDIE (Menurut Tegeh, & Sudatha, 2019)	20
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	41
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	43
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk	50
Gambar 4.1 Tahap Penelitian Pengembangan	65
Gambar 4.2 Tampilan Penutup Kotak Media <i>Ludo Word Game</i>	75
Gambar 4.3 Tampilan Papan Permainan <i>Ludo Word Game</i>	76
Gambar 4.4 Kartu Petunjuk Bagian Depan dan Belakang	77
Gambar 4.5 Tampilan Kartu Pertanyaan <i>Ludo Word Game</i>	78
Gambar 4.6 Kartu Petunjuk Bagian Alat Permainan Sebelum Revisi	99
Gambar 4.7 Kartu Petunjuk Bagian Alat Permainan Setelah Revisi	99
Gambar 4.8 Kartu Tabel Point Permainan	99
Gambar 4.9 Kartu Pertanyaan Fauna Sebelum Revisi	101
Gambar 4.10 Kartu Pertanyaan Fauna Setelah Revisi	101
Gambar 4.11 Kartu Petunjuk Sebelum Revisi	102
Gambar 4.12 Kartu Petunjuk Setelah Revisi	102
Gambar 4.13 Kartu Petunjuk Cara Bermain Sebelum Revisi	103
Gambar 4.14 Kartu Petunjuk Cara Bermain Setelah Revisi	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Lampiran 01. Surat Ijin Penelitian	117
Lampiran 02. Surat Telah Melakukan Penelitian	118
Lampiran 03. Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII	119
Lampiran 04. Angket Penilaian Siswa	121
Lampiran 05. Hasil Nilai UTS Siswa	122
Lampiran 06. Silabus IPS Kelas VII Semester Ganjil	123
Lampiran 07. RPP IPS Kelas VII Semester Ganjil	127
Lampiran 08. Lembar Pencatatan Dokumen	131
Lampiran 09. Laporan Pengembangan Produk	132
Lampiran 10. <i>Flowchart</i> Media Permainan <i>Ludo Word Game</i>	138
Lampiran 11. Desain Media Permainan <i>Ludo Word Game</i>	139
Lampiran 12. Surat Permohonan <i>Review</i> Serta Penilaian Instrumen	148
Lampiran 13. Hasil Uji Instrumen Dosen I	150
Lampiran 14. Hasil Uji Instrumen Dosen II.....	157
Lampiran 15. Hasil Rekapitulasi Validitas Instrumen	164
Lampiran 16. Hasil Penilaian Uji Ahli Isi Mata Pelajaran.....	177
Lampiran 17. Surat Pernyataan Telah Menilai Produk Ahli Isi Mata Pelajaran ..	180
Lampiran 18. Hasil Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran	181
Lampiran 19. Surat Pernyataan Telah Menilai Produk	184
Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran	185
Lampiran 21. Surat Pernyataan Telah Menilai Produk	188
Lampiran 22. Hasil Penilaian Uji Perorangan.....	189
Lampiran 23. Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil	195
Lampiran 24. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	213