



**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

## Lampiran 01. Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja - Bali Telp. (0362) 31372 Kode Pos 81116

Nomor : 326/UN48.10.1/LT/2020  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian


Kepada  
Kepala SMP Negeri 4 Sawan  
Jl. Pelabuhan Sangsit, Dusun Pabean, Desa Sangsit, Kec. Sawan, Kab. Buleleng.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka memenuhi syarat-syarat pelaksanaan skripsi mahasiswa S1 program studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha perlu mendapatkan data dengan penelitian pada sebuah lembaga pendidikan/sekolah.

Sehubungan dengan itu, kami mohon dapatlah kiranya mahasiswa yang namanya tercantum di bawah ini diijinkan untuk melakukan observasi di instansi atau lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu. Adapun nama-nama mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Nama : Philipus Be Naisau  
NIM : 1611021009  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Atas kerjasama yang baik dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 05 November 2020  
Wakil Dekan 1  
  
FIP Dr. I Made Tegeh, S.Pd, M.Pd  
NIP 197108152001121001

## Lampiran 02. Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAHA  
UNIT PELAKSANAAN PENDIDIKAN KECAMATAN SAWAN  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 SAWAN  
Alamat : Jalan Nengah Teken, Dusun Pabean, Desa Sangsit, Kec. Sawan, Kab. Buleleng

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.7/543/VII/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SMP Negeri 4 Sawan, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng. Menerangkan bahwa:

Nama : Philipus Be Naisau  
NIM : 1611021009  
Prodi : Teknologi Pendidikan  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan kegiatan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dalam rangka pemenuhan syarat-syarat perkuliahan, mata kuliah skripsi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Sawan pada tanggal 10 November 2020



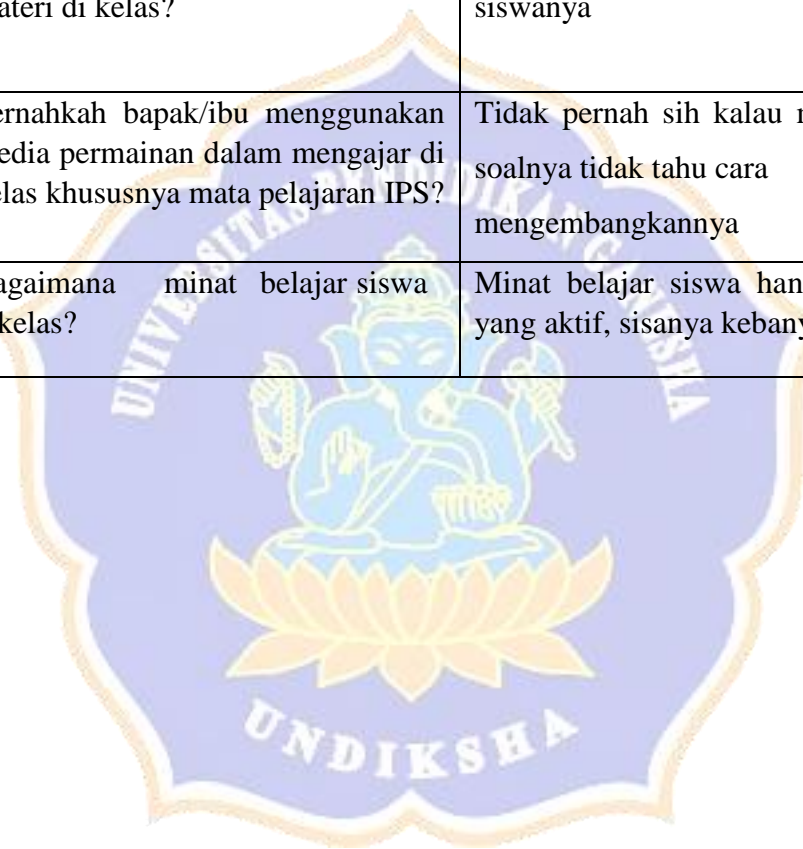
Sangsit, 10 November 2020  
Mengetahui  
Kepala Sekolah

Nyoman Gelgel Subakat, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 196610241988041002

### Lampiran 03. Hasil Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran IPS Kelas VII

No	Pertanyaan	Jawaban Guru
1	Selama bapak/ibu mengajar dikelas, metode apakah yang sering digunakan dalam mengajar mata pelajaran IPS?	Selama mengajar saya lebih sering menggunakan metode ceramah saja sih, karena tidak ada kesiapan dengan metode mengajar yang lain.
2	Selama bapak/ibu mengajar dikelas khususnya pada mata pelajaran IPS, apakah bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi ?	Untuk menggunakan media pembelajaran dulu sebelum mengajar di SMP ini saya pernah menggunakannya, tapi sekarang sudah tidak pernah
3	Jika bapak/ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar, media apa yang pernah bapak/ibu gunakan? Apakah media sederhana seperti media cetak, atau media elektronik.	Waktu dulu menggunakan media baru yang berupa sederhana saja, kalau sekarang ingin menggunakan media elektronik saya rasa belum bisa deh, karena kondisi sekolah masih seperti ini gedung Lab TIK baru selesai dibangun tapi belum bisa digunakan
4	Dalam penyampaian materi dikelas, apakah siswa lebih bisa mengerti materi dengan penyampaian secara audio saja (berbicara), atau secara visual (menampilkan gambar), atau rata-rata siswa lebih paham dengan menggunakan teknik audio-visual (gambar, dan suara)?	Sebenarnya dalam mengajar dikelas saya menggunakan metode ceramah saja walaupun itu tidak efektif ya, hanya beberapa saja yang mau mendengarkannya

5	Apakah diperlukan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar siswa di kelas?	Kalau diperlukan tentunya sangat diperlukan ya, tetapi saya rasa belum bisa yang berbentuk elektronik, karena disini sarana seperti LCD Proyektor belum ada sama sekali juga karena tergolong SMP yang baru ya
6	Apakah bapak/ibu sering menggunakan model pembelajaran yang bervariasi saat penyampaian materi di kelas?	Kalau model pembelajaran beberapa kali saya gunakan seperti model kooperatif yang berkelompok itu, agar tidak bosan siswanya
7	Pernahkah bapak/ibu menggunakan media permainan dalam mengajar di kelas khususnya mata pelajaran IPS?	Tidak pernah sih kalau media permainan, soalnya tidak tahu cara mengembangkannya
8	Bagaimana minat belajar siswa dikelas?	Minat belajar siswa hanya beberapa saja yang aktif, sisanya kebanyakan bosan



## Lampiran 04. Angket Penilaian Siswa

### FORM ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA

#### A Identitas Siswa

Nama : Gede Budi Arta Wijaya  
No Absen : 1 (satu)  
Kelas : VII B

#### B Petunjuk

1. Tuliskan identitas pada tempat yang telah disediakan
2. Beri tanda ✓ pada kolom pendapat dibawah
3. Jika salah dalam menjawab, jawaban tersebut diberi tanda sama dengan (=), dan kemudian beri tanda centang (✓) baru pada jawaban yang dipilih
4. Tidak ada pilihan salah atau benar. Jawabalah dengan jujur

No	Pertanyaan	Jawaban		
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
1	Saya merasa bosan dengan cara mengajar guru ceramah	✓		
2	Guru tidak pernah mengajar dengan media pembelajaran		✓	
3	Saya senang dalam pembelajaran dikelas, diselingi sambil bermain		✓	
4	Saya merasa bosan jika belajar tidak menggunakan media pembelajaran	✓		
5	Saya lebih senang belajar menggunakan buku dan LKS, daripada menggunakan media permainan			✓



**Lampiran 06. Silabus IPS Kelas VII Semester Ganjil**

---



**SILABUS PEMBELAJARAN SMP /  
MTs**

---

**ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)**

**Nama Sekolah : SMP Negeri 4 Sawan**

**Kelas : VII (Tujuh)**

**Nama Guru : Putu Ayu Intan Kristina,S.Pd.**

**NIP / NIK :-**



---

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 4 Sawan

Mata Pelajaran : IPS

Kelas / Semester : VII/Ganjil

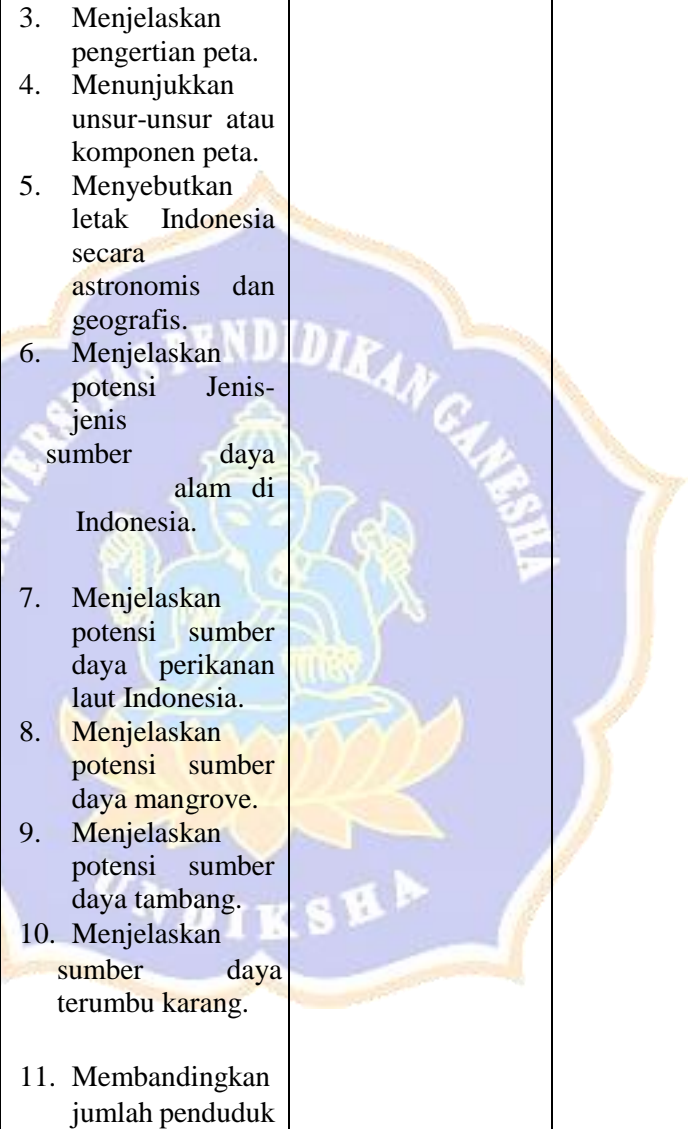
Tahun Pelajaran : 2020/2021

**Kompetensi Inti**

1. Menghargai dan menghayati agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkuan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dengan sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	Materi/Sub Materi	IPK	Penilaian	Media Pembelajaran	Sumber Belajar	Alokasi Waktu
------------------	-------------------	-----	-----------	--------------------	----------------	---------------

<p>3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.</p>	<p>1. Manusia, Tempat dan Lingkungan. - Pengertian ruang dan interaksi antarruang.</p>	<p>1. Menjelaskan pengertian konsep ruang dan interaksi antarruang. 2. Menjelaskan kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antarruang beserta contohnya.</p>	<p>1. laian dilakukan engetahuan: enugasaan 'erstuktur 'ugas: a. Teknik Penilaian: tugas tertulis. b. Bentuk Instrumen: uraian dan tabel. 2. Sikap (melalui observasi): Spritual  (mengucapkan salam dan doa) sosial</p>	<p>Media Permainan <i>Ludo</i> <i>Word</i> <i>Game</i></p>	<p>Buku siswa IPS kelas VII, buku IPS lain yang relevan, internet, LKS</p>	<p>2 Jam</p>
---	--	---	--	--	--	--------------

<p>4.1 Menjelaskan konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia Indonesia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.</p>	<p>2. Letak dan Luas Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Letak dan luas secara astronomis</li> <li>- Letak dan luas secara geografis.</li> </ul> <p>3. Potensi sumber daya alam dan Kemaritiman Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis sumber daya alam.</li> <li>- Penyebaran sumber daya dilaut dan didarat.</li> </ul> <p>4. Dinamika Kependudukan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jumlah sebaran dan komposisi penduduk.</li> <li>- Pertumbuhan.</li> <li>- Keragaman etnik</li> </ul>	<p>3. Menjelaskan pengertian peta.</p> <p>4. Menunjukkan unsur-unsur atau komponen peta.</p> <p>5. Menyebutkan letak Indonesia secara astronomis dan geografis.</p> <p>6. Menjelaskan potensi Jenis-jenis sumber daya alam di Indonesia.</p> <p>7. Menjelaskan potensi sumber daya perikanan laut Indonesia.</p> <p>8. Menjelaskan potensi sumber daya mangrove.</p> <p>9. Menjelaskan potensi sumber daya tambang.</p> <p>10. Menjelaskan sumber daya terumbu karang.</p> <p>11. Membandingkan jumlah penduduk</p>				
--	--	---	---	--	--	--

		<p>Indonesia diantara penduduk negara lainnya.</p> <p>12. Menjelaskan pola sebaran penduduk Indonesia.</p> <p>13. Menjelaskan komposisi penduduk Indonesia menurut usia dan jenis kelamin.</p> <p>14. Menjelaskan angka pertumbuhan penduduk Indonesia.</p>			
--	--	---	--	--	--

Mengetahui,

Kepala SMP Negeri 4 Sawan

Nyoman Paksa Adi Gama, S.P.d., M.Pd

NIP. 19690131 199303 1 007

Sangsit, 13 Juli 2020

Guru Mapel IPS

Putu Ayu Intan Kristina

NIP.-

## Lampiran 07. RPP IPS Kelas VII

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 4 Sawan  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial  
Kelas/Semester : VII/ Ganjil  
Materi Pokok : Manusia, Tempat dan Lingkungan  
Sub Materi : Kondisi Alam Indonesia  
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

#### A. KOMPETENSI INTI

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

No	Kompetensi Dasar	IPK
1	3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan.	3.1.18 Menjelaskan kondisi geologis di Indonesia 1.1.19 Menjelaskan bentuk muka bumi di Indonesia. 1.1.20 Menjelaskan Iklim di Indonesia. 1.1.21 Menjelaskan flora dan fauna Indonesia.

#### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengemukakan konsep ruang secara tepat
2. Menjelaskan makna interaksi antar ruang dengan benar

3. Menyebutkan 2 contoh interaksi keruangan antar wilayah di Indonesia secara teliti
4. Menyebutkan contoh interaksi keruangan yang terjadi di wilayahnya secara seksama
5. Menjelaskan kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antar ruang secara bertanggung jawab
6. Menyebutkan contoh kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antar ruang secara kritis
7. Mempresentasikan hasil telaah contoh interaksi keruangan yang terjadi di wilayahnya
8. Membuat gambar/kliping interaksi keruangan yang terjadi di wilayahnya

#### **D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

1. Kegiatan Pendahuluan
  - Guru mempersiapkan materi ajar, model dan alat peraga.
  - Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.
  - Siswa memimpin berdoa untuk mengawali kegiatan pembelajaran.
  - Guru mempersensi siswa.
  - Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi :
    - Guru bertanya kepada siswa tentang apasaja yang diketahui dari konsep ruang
    - Guru bertanya kepada siswa tentang interaksi antarruang di Indonesia
  - Guru memberi motivasi siswa, bahwa ada berbagai macam konsep ruang Indonesia yang harus dipelajari siswa, siswa diminta untuk mengikuti pembelajaran dengan tertib.
  - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang diharapkan
2. Kegiatan Inti
  - Guru dan siswa bertanya jawab tentang konsep ruang letak bumi Indonesia, iklim, bentuk muka bumi Indonesia, geologis, flora dan fauna
  - Guru menjelaskan materi tentang konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia
  - Guru dan siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa.
  - Guru memberikan penguatan dan penyimpulan.

#### **Fase I : Guru membagi 7-8 siswa menjadi satu kelompok**

1. Guru membagi siswa dalam satu kelompok terdiri dari 7-8 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik.

**Fase II : Guru meminta siswa untuk mengelompok sesuai dengan komando dari guru.**

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (misalkan 3 orang dengan kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 papan permainan, 1 set kartu pertanyaan, 1 set pion, dadu, kartu petunjuk, kartu poin.
2. Siswa mengocok dadu untuk menentukan pemain pertama (dadu angka tertinggi) dan yang lain menjadi pemain selanjutnya sesuai urutan angka pada dadu.
3. Pemain 1 mengocok dadu dan menjalankan pion.

**Fase III : Guru meminta siswa untuk menjawab pertanyaan yang sudah ada pada kartu.**

1. Pemain yang menempati kotak yang berisi simbol lingkaran berwarna tertentu wajib menjawab pertanyaan yang sudah disiapkan pada kartu pertanyaan, jika siswa tersebut dapat menjawab pertanyaan ia langsung diberikan 10 point untuk masing-masing pertanyaan
2. Jika siswa tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan tersebut, maka rekan mainnya wajib membantunya dalam menjawab, jika jawaban rekan 1 tim benar masing-masing siswa dalam tim tersebut mendapat 5 point

**Fase IV: Penghitungan Skor dari hasil permainan**

1. Setelah selesai, siswa menghitung poin mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
2. Penghargaan sertifikat, Tim Super untuk (kriteria atas), Tim Sangat Baik (kriteria tengah), Tim Baik (kriteria bawah)
3. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

**Fase V: Membuat klarifikasi dan kesimpulan.**

1. Setelah semua pertanyaan dan jawaban dibahas bersama-sama, guru memberikan penguatan dan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal-hal yang kurang jelas atau yang kurang dimengerti.
2. Guru memberi motivasi kepada siswa untuk lebih aktif bertanya atau mengemukakan pendapat pada materi konsep ruang dan interaksi antar ruang di Indonesia ini
3. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil diskusi yang telah dilakukan.
4. Guru memberikan penilaian kelompok dan reward berupa tanda bintang pada siswa yang maju menyampaikan hasil diskusi dengan tepat

### 3. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan tugas kepada siswa tentang kondisi alam Indonesia
- Guru memberikan batas waktu pengumpulan tugas yaitu paling lambat 2 hari setelah jadwal berlangsung.
- Mengucapkan salam penutup.

## E. Penilaian

1. Teknik penilaian : penilaian kinerja (proses dan produk)
2. Instrumen penilaian :
  - Carilah permasalahan yang terkait dengan Interaksi antar ruang
  - Dikerjakan dalam bentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang
  - Waktu pengumpulan 1 minggu
3. pedoman penskoran
  - I. Kinerja proses

### LEMBAR OBSERVASI KINERJA PRESENTASI

Mata pelajaran :.....  
Kelas/semester :

No	Nama siswa	Aspek penilaian				Rerata nilai
		penampilan	Media yang digunakan	Penguasaan materi	Sistematika penyampaian	

### LEMBAR PENILAIAN PROYEK (KLIPING)

No	Nama siswa	Aspek penilaian			Rerata nilai
		Kesesuaian dengan tema (10 – 40)	kuantitas (10 – 30)	Kebaruan berita (up to date) (10 – 30)	



1.					
2.					

Mengetahui  
Kepala SMP Negeri 4 Sawan

Sangsit, 5 September 2020  
Guru Mapel

Nyoman Gelgel Subakat, S.Pd.,M.Pd  
NIP. 19661024 198804 1 002

Putu Ayu Intan Kristina, S.Pd  
NIP. -

**Lampiran 08. Lembar Pencatatan Dokumen**

**LEMBAR PENCATATAN DOKUMEN**

No	Tahapan	Kegiatan
1	Analisis	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wawancara dengan guru mata pelajaran IPS di kelas VII</li> <li>2. Berdiskusi dengan guru mata pelajaran IPS mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran.</li> </ol>
2	Desain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan KD dan Indikator.</li> <li>2. Menentukan Model Pembelajaran.</li> <li>3. Proses Pengembangan Media Permainan <i>Ludo Word Game</i></li> <li>4. Menyusun Instrumen Penilaian Media.</li> <li>5. Menyusun Kegiatan Pembelajaran.</li> </ol>
3	Pengembangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan Media Permainan <i>Ludo Word Game</i> dengan menggunakan <i>software Corel Draw x 7</i> dan dipadukan dengan <i>Photoshop CC 2016</i>.</li> </ol>

4	Implementasi	1. Jadi guru akan menjelaskan cara penggunaan media permainan <i>ludo word game</i> dan bagaimana petunjukpetunjuk pembelajaran dalam <i>ludo word game</i> ini. Setelah itu siswa akan memainkan media <i>ludo word game</i> dalam waktu 60 menit, setelah siswa selesai bermain sambil belajar dengan media <i>ludo word game</i> selanjutnya dilakukan evaluasi berupa tes
5	Evaluasi	1. Produk Media Permainan <i>Ludo Word Game</i> ini di <i>review</i> oleh para ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Selain di <i>review</i> oleh para ahli, validitas produk ini melibatkan siswa kelas VII untuk uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

**Lampiran 09. Laporan Pengembangan Produk Media Permainan *Ludo Word Game***

**LAPORAN TAHAPAN PENGEMBANGAN PRODUK  
“MEDIA PERMAINAN LUDO WORD GAME”**

**1. Model Pengembangan**

Model yang digunakan dalam pengembangan media *ludo word game* berorientasi model kooperatif untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan siswa tentang konsep ruang di Indonesia, khususnya untuk siswa kelas VII SMP Negeri 4 Sawan adalah model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Model ini terdiri dari lima tahap kegiatan yaitu tahap analisis(*analyze*), desain (*design*), perancangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Sudatha. 2019:54). Berikut penjelasan setiap tahap dalam model Hannafin dan Peck.

- a. Tahap pertama dari model ADDIE adalah analisis. Tahap ini diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran.
- b. Tahap yang kedua dari model ADDIE adalah desain. Pada tahap ini informasi dari hasil analisis dipindahkan ke dalam bentuk dokumen yang akan menjadi tujuan pembuatan media pembelajaran. Tahap ini juga mengidentifikasi dan memutuskan software yang digunakan dalam pengembangan media yang dikembangkan, serta mengembangkan flowchart dan rancangan media permainan *ludo word game*.
- c. Tahap ketiga dari model ADDIE adalah pengembangan. Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengimput semua materi yang telah didapat dari sumber berupa buku paket siswa, serta internet, serta menyempurnakan media yang dikembangkan d. Tahap keempat dari model ADDIE adalah implementasi. Pada tahap ini yang dilakukan adalah menguji cobakan produk kepada para uji ahli yaitu: ahli isi, ahli media, dan ahli desain. Selain uji ahli dilakukan juga uji coba siswa berupa uji perorangan, kelompok kecil, dan lapangan yang bertujuan mengetahui sampai dimana efektifitas produk yang dikembangkan
- e. Tahap kelima dari model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap terakhir ini dilakukan evaluasi berupa formatif, dan evaluasi sumatif

## 2. Model ADDIE

### A. Tahap Analisis (*analyze*) a. Target User

Nama Sekolah	SMP Negeri 4 Sawan
Kelas	VII/B
Semester	Ganjil

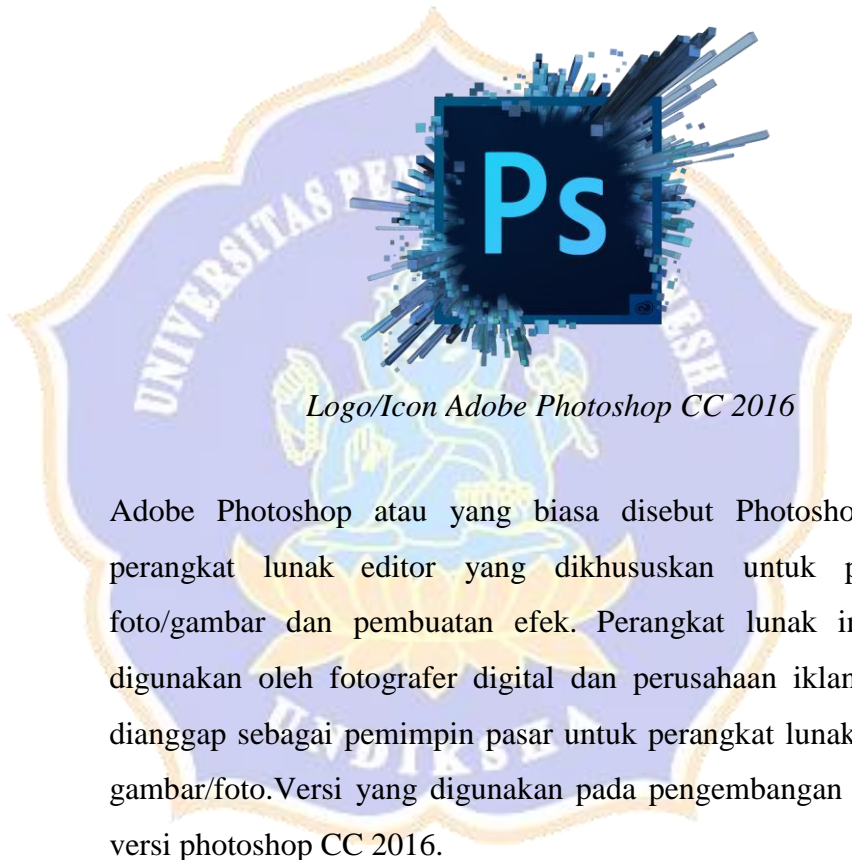
Kompetensi Dasar	3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia
Indikator	3.1.1 Menjelaskan kondisi geologis di Indonesia 3.1.2 Menjelaskan bentuk muka bumi di Indonesia. 3.1.3 Menjelaskan Iklim di Indonesia. 3.1.4 Menjelaskan flora dan fauna Indonesia.
Tujuan Pembelajaran	1. Mengemukakan konsep ruang secara tepat 2. Menjelaskan makna interaksi antar ruang dengan benar 3. Menyebutkan 2 contoh interaksi keruangan antar wilayah di Indonesia secara teliti 4. Menyebutkan contoh interaksi keruangan yang terjadi di wilayahnya secara seksama
	5. Menjelaskan kondisi saling bergantung yang diperlukan untuk terjadinya interaksi antar ruang secara bertanggung jawab

**b. Software Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game***



### *Logo/Icon CorelDraw X7*

*CorelDraw* adalah sebuah software komputer yang melakukan pengolahan dan editing pada garis vektor. Corel Draw memiliki fungsi untuk mengolah dan mengedit gambar, oleh karena itu banyak orang yang menggunakan untuk menunjang pekerjaan dalam bidang publikasi, percetakan ataupun pekerjaan dibidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.



*Logo/Icon Adobe Photoshop CC 2016*

Adobe Photoshop atau yang biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar untuk perangkat lunak pengolahan gambar/foto. Versi yang digunakan pada pengembangan ini adalah versi photoshop CC 2016.

### **c. Permasalahan yang ditemukan**

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas VII/B dan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru mata pelajaran IPS, yaitu Ibu Putu Ayu Intan Kristina, S.Pd dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas, guru sebagai pusat belajar hanya menggunakan metode ceramah dalam hal mengajar di dalam kelas,

sehingga siswa sering sekali merasa cepat bosan apalagi dalam hal pembelajaran IPS yang seharusnya guru mampu menunjukkan contoh-contoh materi yang lebih luas, siswa hanya diajak membaca buku yang telah disediakan oleh guru. Sejalan dengan hasil wawancara oleh guru mata pelajaran IPS, fakta dilapangan ternyata masih banyak terdapat siswa kelas VII/B yang belum bisa secara optimal untuk menerapkan pembelajaran secara mandiri khususnya pada mata pelajaran IPS dengan materi pemahaman konsep ruang (letak geologis, iklim, letak bumi, serta flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia. Penyebab terjadinya hal tersebut adalah terbatasnya media pembelajaran yang bersifat interaktif pada siswa, selain faktor tersebut kurangnya fasilitas yang bisa menambah minat belajar siswa seperti Lab TIK masih belum bisa digunakan karena gedung Lab TIK belum selesai di bangun, itu semua dikarenakan SMP Negeri 4 Sawan tergolong SMP Negeri yang terbilang baru berdiri kurang lebih 3 tahun. Pada intinya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah semenarik mungkin dan dapat memotivasi serta menambah minat belajar siswa. Maka dari itu sangatlah diperlukan media pembelajaran walaupun berbentuk sederhana, akan tetapi media tersebut bisa menambah minat belajar siswa, seperti halnya media pembelajaran permainan ludo word game. Untuk kelebihan dari media permainan ludo word game ini adalah media yang sederhana, fleksibel bisa dimainkan saat jam pelajaran berlangsung, atau saat jam istirahat. Selain itu media permainan ludo word game ini sudah di rancang sedemikian rupa agar dapat berisi materi-materi pelajaran.

#### **d. Karakteristik Media yang dikembangkan**

Media yang akan dikembangkan berupa media sederhana papan permainan. Media permainan ini diterapkan dengan menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan media *ludo word game* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah. Ludo yang digunakan dalam penelitian ini pada dasarnya sama dengan permainan ludo pada umumnya, namun untuk kepentingan pembelajaran terdapat modifikasi dalam permainan ludo ini.

Penggunaan media ludo word game dalam permainan menggunakan kartu pertanyaan yang sudah berisi 3 jenis kartu pertanyaan yang memiliki warna berbeda dengan pertanyaan setiap warna berbeda, dalam hal ini berupa kartu pertanyaan berupa gambar dan yang berwarna beserta teks yang telah dicetak ukuran 6cm x 9cm yang nantinya siswa ditugaskan untuk menyebutkan pertanyaan tentang materi konsep ruang di Indonesia. Media papan permainan ini juga memiliki peraturan yang harus di taati oleh pemain untuk menguji kesabaran dan keaktifan siswa serta melatih mental berkompetisi untuk meraih poin paling tinggi jika berhasil menyebut dan menjawab pertanyaan pada kartu pertanyaan. Ludo dilengkapi dengan kelengkapan unsur media berupa text dan gambar yang digabungkan dengan model pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*).

Sutirman (2013:29) menjelaskan Pembelajaran Kooperatif (*cooperative learning*) merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 2 sampai 5 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student team achievement division*

(STAD) berbantuan media *ludo word game* diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan wawasan siswa terkait konsep ruang di Indonesia dan hasil belajar siswa karena melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktifitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model STAD memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.



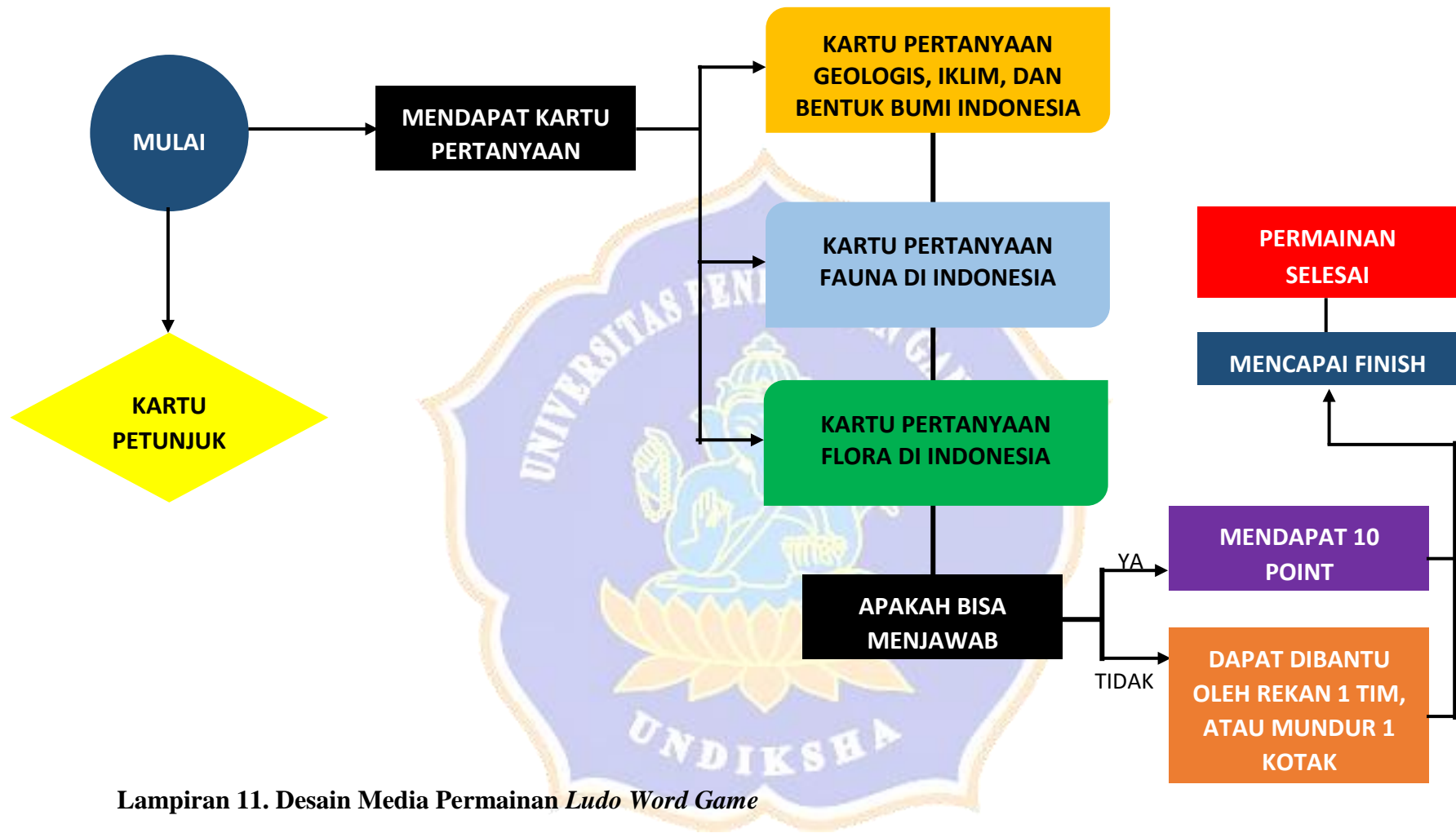


**Lampiran 10. *Flowchart* Media Permainan *Ludo Word Game***

**B. Tahap Desain (*Design*)**

**a. *Flowchart* Media Permainan *Ludo Word Game***

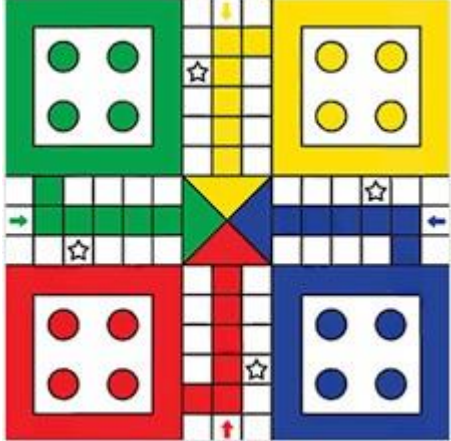


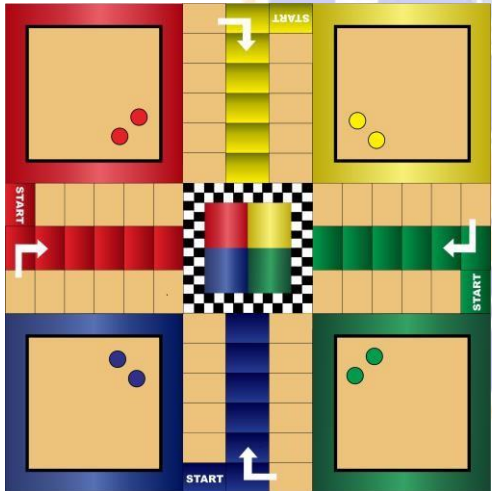


Lampiran 11. Desain Media Permainan *Ludo Word Game*

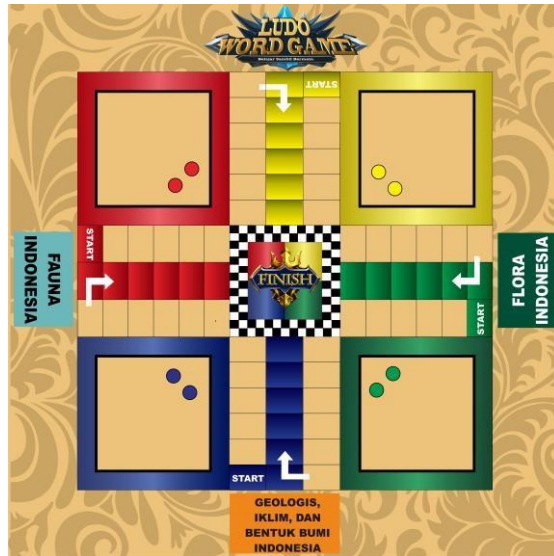
b. Tahap Desain Media Permainan *Ludo Word Game*

NO	VISUAL	KETERANGAN
----	--------	------------

1		<p>Sebelum mengembangkan media ludo, peneliti melihat dan mencari referensi desain tampilan pada umumnya ludo asli. (gambar disamping adalah visualisasi dari ludo sebelum di modifikasi) Berikut paparan dari bagian ludo:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagian rumah awal (4 bulatan) yang nantinya akan berisi pion dengan warna sesuai dengan warna rumah.</li> <li>2. Jalur masing-masing pion.</li> <li>3. Bagian rumah akhir (<i>finish</i>)</li> </ol>
---	---	--

2		<p>Tampilan dimodifikasi dari ludo asli pada umumnya, tidak terlalu berbeda jauh. Media yang dikembangkan disesuaikan untuk pembelajaran.</p> <p>Selain itu pada tempat menaruh bidak dikurangi, yang pada umumnya ada 4, pada pengembangan ini hanya berisi 2 di masing-masing warna guna mengefesinesikan waktu pada saat dimainkan</p>
---	--	---

3



Setelah memodifikasi tampilan ludo dalam pengembangan media, kini mengimput gambar finish, serta gambar bertuliskan ludo word game yang dibuat sendiri. Selain itu menambahkan 3 kotak pertanyaan berwarna yang berbeda-beda untuk menaruh kartu pertanyaan nantinya sesuai dengan warna kotak tersebut.



4



Menambahkan simbol lingkaran berwarna orage, biru muda, dan hijau tua sesuai dengan kartu pertanyaan di setiap jalan yang akan dilalui bidak pemain. Setiap pemain yang menginjak kotak berisi simbol, maka pemain tersebut harus mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna pada simbol yang dipijak.



5



Langkah penyempurnaan ludo dengan memberikan gambar-gambar karakter untuk menambah minat siswa bermain serta memberikan simbol ular dan tangga, seperti di permainan ular tangga yang memiliki fungsi sama.



6



**PERATURAN PERMAINAN  
"LUDO WORD GAME"  
(untuk 2-4 orang pemain)**

• **TUJUAN PEMBELEJARAN**

1. Siswa dapat menyebutkan pengertian ruang
2. Siswa dapat menyebutkan lokasi relative dan lokasi absolut
3. Siswa dapat mendeskripsikan iklim
4. Siswa dapat menyebutkan bentuk muka bumi
5. Siswa dapat menjelaskan tentang geologis
6. Siswa dapat menjelaskan flora dan fauna
7. Menyajikan/ mengomunikasikan hasil dari diskusi kelompoknya masing-masing

• **ALAT-ALAT PERMAINAN :**

1. Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan petak-petak warna "kode warna kartu pertanyaan"

 Pertanyaan tentang fauna	 Pertanyaan tentang flora
 Pertanyaan tentang geologis, iklim, dan bentuk muka bumi di Indonesia	

2. Sebuah dadu, dan pengocok dadu
3. Pion (bidak) yang terdiri dari 4 warna (merah, kuning, hijau biru). Setiap pemain memilih pion (bidak), setiap pasang pion(bidak) memiliki 2 pion (bidak) yang memiliki warna yang sama
4. Kartu pertanyaan yang terdiri dari 3 warna (biru, hijau, orange) yang berisikan pertanyaan yang berbeda-beda disetiap warna kartunya.

• **PERSIAPAN**

Papan permainan diletakkan di atas meja yang datar dan cukup besar. Kartu pertanyaan ditaruh secara tertib di samping papan permainan, diatas gambar sesuai warna kartu pertanyaan. Taip pemain sebelum memulai permainan diharapakan duduk di dekat warna yang ingin mereka pilih, kemudian pemain mengambil 1 set pion (bidak) dengan warna yang telah dipilih sebelumnya, kemudian letakkan bidak di garis start sesuai warna yang telah dipilih.

Tampilan kartu petunjuk pertama yang berisikan : tujuan pembelajaran, alat-alat permainan, dan persiapan dalam bermain.



**• KETERANGAN SIMBOL**

-  Pertanyaan tentang fauna
-  Pertanyaan tentang flora
-  Pertanyaan tentang geologis, iklim dan bentuk bumi di Indonesia
-  Menuju Arah Finish
-  Turun hingga ujung ekor
-  Naik hingga atas tangga
-  Menyebutkan masing-masing 1 flora, fauna, letak geologi, dan bentuk bumi di Indonesia

**• CARA BERMAIN**

NO	GAMBAR	CARA BERMAIN
1.		Mula-mula para pemain melakukan "hompimpa" (gambeng). Untuk mengetahui pemain mana yang akan bermain lebih dahulu
2.		Pemain pertama mengocok dadu hingga mendapat angka 6, untuk maju ke kotak <i>start</i> . jika pemain tersebut tidak mendapat angka 6, maka akan di oper/dilanjutkan ke pemain selanjutnya.
3.		Jika pemain sudah berdiri di kotak <i>start</i> , pemain harus mengocok dadu kembali dan menjalankan pion sesuai dengan nomer pada dadu.

NO	GAMBAR	CARA BERMAIN
4.		Jika pemain mendapat kotak yang berisi simbol lingkaran berwarna, pemain wajib mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna simbol, dan menjawab pertanyaan tersebut
5.		Jika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, maka pemain bisa meminta bantuan kepada kelompok bermainnya dan point akan di bagi 2 (dua)
6.	 mundur 1 kotak	Ketika pemain tidak dapat menjawab pertanyaan, dan kelompok bermain tidak dapat membantunya, maka pemain tersebut harus memundurkan pionnya 1 kotak
7.	 Kotak menuju finish	Jika pion pemain sudah masuk di kotak berwarna yang ditandai pada gambar disamping, maka pemain harus bisa mendapat angka yang sesuai agar bisa mencapai finish

**SELAMAT BERMAIN**

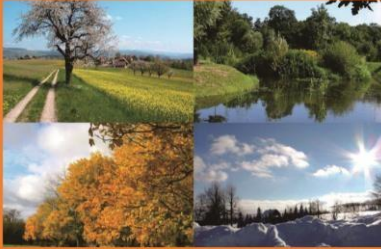
Tampilan kartu petunjuk kedua yang berisikan tentang keterangan simbol pada permainan, serta cara bermain yang berisikan gambar guna memperjelas cara bermain





8

**LUDO WORD GAME**  
GEOLOGIS, MUKA BUMI, IKLIM  
INDONESIA



Iklim yang memiliki 4 musim yaitu musim panas, musim gugur, musim dingin, dan musim semi disebut iklim? **10 Point**

**S\_BTR\_P\_S** ↑ UP 1  
↓ DOWN 1

*Belajar Sambil Bermain*

Tampilan kartu pertanyaan berwarna orange yang menandakan tentang kartu pertanyaan :geologis, iklim, dan bentuk bumi di Indonesia



9

**LUDO WORD GAME**

**FAUNA INDONESIA**



khazanah segala macam jenis hewan yang hidup di bagian tertentu atau periode tertentu disebut?

10 Point

**F \_ U \_ A**    UP 1  
DOWN 1

*Belajar Sambil Bermain*

Tampilan kartu pertanyaan berwarna biru yang menandakan tentang kartu pertanyaan tentang fauna di Indonesia



10

**LUDO WORD GAME**

**FLORA INDONESIA**



www.seputarjimu.com

Khazanah segala macam tumbuhan dan jenisnya disebut? **10 Point**

**F \_ O R \_**    **↑ UP 1**  
**↓ DOWN 1**

*Belajar Sambil Bermain*

Tampilan kartu pertanyaan berwarna hijau yang menandakan tentang kartu pertanyaan tentang flora di Indonesia



11

**Kartu Point**  
Ludo Word Game

No	Nama Pemain	Point

*Belajar Sambil Bermain*

Kartu point untuk masing-masing kelompok bermain untuk meakumulasikan point-point yang didapat setiap pemain selama permainan berlangsung



c. **Penyusunan Instrument Penilaian Media Permainan *Ludo Word Game***



## Lampiran 12. Surat Permohonan *Review* Serta Penilaian Instrumen



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN  
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**  
Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telp. (0362) 31372, E-mail: [fpundiksha@undiksha.ac.id](mailto:fpundiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://fp.undiksha.ac.id/>

Nomor : 72/UN48.10.5/KP/2020  
Lampiran : 1 gabung  
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian instrumen

Kepada  
Yth. Dr I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
Staf Dosen di Lingkungan FIP  
di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen dalam penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dengan Model *Hannafin & Pack* pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021”. Saya telah memilih Bapak sebagai uji instrumen ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta instrumen uji coba. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* serta memberikan penilaian terhadap instrumen yang sudah saya buat. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli media pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Singaraja, 12 November 2020

Peneliti,

Philipus Be Naisau  
NIM. 1611021009

Pembimbing I,

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

Mengetahui,  
Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan

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







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

Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telp. (0362) 31372, E-mail: [tpundiksha@undiksha.ac.id](mailto:tpundiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id/>

Nomor : 72/UN48.10.5/KP/2020  
Lampiran : 1 gabung  
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian instrumen

Kepada

Yth. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.  
Staf Dosen di Lingkungan FIP  
di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen dalam penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dengan Model Hannafin & Pack pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021**". Saya telah memilih Bapak sebagai uji instrumen ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, serta instrumen uji coba. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* serta memberikan penilaian terhadap instrumen yang sudah saya buat. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli media pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Singaraja, 12 November 2020

Pembimbing I,

Peneliti,

Philipus Be Naisau  
NIM. 1611021009

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

Mengetahui,  
Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan

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

Lampiran 13. Hasil Uji Instrumen Dosen 1

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MEDIA PERMAINAN LUDO  
WORD GAME ASPEK ISI MATA PELAJARAN**

No	Komponen	Relevan/Tidak Relevan		Keterangan
		R	TR	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	v		
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	v		
3.	Kesesuaian media dengan indikator pembelajaran	v		
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	v		
5.	Kejelasan penyajian materi dalam media papan permainan	v		
6.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	v		
7.	Kejelasan judul media sesuai fungsi	v		
8.	Kejelasan isi materi pada keseluruhan media	v		
9.	Materi dalam media pembelajaran lengkap	v		
10.	Kemenarikan penyajian materi dalam media	v		

11.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan) dan pengerjaan soal latihan/tes	v		
12.	Kesesuaian proporsi soal latihan/tes dengan materi	v		
13.	Tingkat kesulitan soal/tes pada media kartu permainan ludo	v		
14.	Ketetapan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban siswa	v		
15.	Ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan	v		
16.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	v		
17.	Kemenarikan materi ddalam memotivasi siswa untuk belajar	v		
18.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	v		
19.	Ketetapan pemilihan kata dalam media	v		
20.	Ketetapan tata Bahasa dalam media	v		

Singaraja, 16 November 2020

Penilai,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MEDIA PERMAINAN *LUDO*  
WORD GAME ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN**

No	Komponen	Relevan/Tidak Relevan		Keterangan
		R	TR	
1.	Kemenarikan media untuk mengemas materi	v		
2.	Kejelasan pemilihan jenis dan ukuran teks dalam perangkat media	v		
3.	Keterbacaan teks dalam perangkat media	v		
4.	Gambar, simbol, atau ikon tepat dengan materi	v		
5.	Ukuran gambar, simbol, atau ikon telah sesuai	v		
6.	Setiap gambar, simbol, atau ikon mempermudah pemahaman materi/penambah keterangan	v		
7.	Penggunaan warna dalam media sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama	v		
8.	Kelengkapan perangkat media ludo word game untuk pembelajaran	v		

9.	Kejelasan penyajian materi dalam media pembelajaran	v		
10.	Unsur grafis pada papan permainan mencerminkan isi media permainan	v		
11.	Judul, sasaran, spesifikasi teknis, dan petunjuk yang ditampilkan telah sesuai	v		
12.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan) dan pengerjaan soal latihan/tes	v		
13.	Kualitas cekatakan papan permainan dan perangkat kartu	v		
14.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	v		
15.	Ketahanan media ketika digunakan (tidak mudah rusak/robek)	v		

Singaraja, 16 November 2020

Penilai,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP

197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MEDIA PERMAINAN LUDO  
WORD GAME ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN**

No	Komponen	Relevan/Tidak Relevan		Keterangan
		R	TR	
1.	Penyajian materi memotivasi siswa untuk belajar	v		
2.	Penyajian materi menarik minat siswa untuk belajar	v		
3.	Materi dalam media pembelajaran dikemas secara runtut		v	Dikemas diganti disajikan
4.	Kejelasan materi yang diampaikan dalam media pembelajaran	v		
5.	Petunjuk belajar dalam media mudah dimengerti	v		
6.	Contoh yang diberikan dalam media pembelajaran sesuai dengan materi	v		
7.	Kejelasan bahasa yang digunakan	v		
8.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	v		
9.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	v		
10.	Kejelasan petunjuk pengguna media	v		
11.	Kejelasan kartu pertanyaan	v		

Singaraja, 16 November 2020

Penilai,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MEDIA PERMAINAN *LUDO*  
*WORD GAME* ASPEK UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK  
KECIL, LAPANGAN**

No	Komponen	Relevan/Tidak Relevan		Keterangan
		R	TR	
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>	v		
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>		v	Sesuaikan dengan isi konten awal
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi	v		
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).	v		
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>	v		
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>	v		

7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik	v		
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata	v		
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>	v		
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan	v		
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan	v		
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan	v		Cek pengetikan kembali
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami	v		
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)	v		
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingah banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia	v		

Singaraja, 16 November 2020

Penilai,





Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197108152001121001

**Lampiran 14. Hasil Uji Instrumen Dosen 2**

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MEDIA PERMAINAN LUDO  
WORD GAME ASPEK ISI MATA PELAJARAN**

No	Komponen	Relevan/Tidak Relevan		Keterangan
		Relevan		
		R	TR	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti	✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓		
3.	Kesesuaian media dengan indikator pembelajaran	✓		
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓		
5.	Kejelasan penyajian materi dalam media papan permainan	✓		
6.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
7.	Kejelasan judul media sesuai fungsi	✓		
8.	Kejelasan isi materi pada keseluruhan media	✓		

9.	Materi dalam media pembelajaran lengkap	✓		
10.	Kemenarikan penyajian materi dalam media	✓		
11.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan) dan pengerjaan soal latihan/tes	✓		
12.	Kesesuaian proporsi soal latihan/tes dengan materi	✓		
13.	Tingkat kesulitan soal/tes pada media kartu permainan ludo	✓		
14.	Ketetapan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban siswa	✓		
15.	Ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan	✓		
16.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	✓		
17.	Kemenarikan materi ddalam memotivasi siswa untuk belajar	✓		
18.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	✓		
19.	Ketetapan pemilihan kata dalam media	✓		
20.	Ketetapan tata Bahasa dalam media	✓		

Singaraja, 17 November  
2020

Penilai,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd.

NIP. -

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MEDIA PERMAINAN *LUDO*  
WORD GAME ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN**

No	Komponen	Relevan/Tidak Relevan		Keterangan
		R	TR	
1.	Kemenarikan media untuk mengemas materi	✓		
2.	Kejelasan pemilihan jenis dan ukuran teks dalam perangkat media	✓		
3.	Keterbacaan teks dalam perangkat media	✓		
4.	Gambar, simbol, atau ikon tepat dengan materi	✓		
5.	Ukuran gambar, simbol, atau ikon telah sesuai	✓		
6.	Setiap gambar, simbol, atau ikon mempermudah pemahaman materi/penambah keterangan	✓		
7.	Penggunaan warna dalam media sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama	✓		

8.	Kelengkapan perangkat media ludo word game untuk pembelajaran	✓		
9.	Kejelasan penyajian materi dalam media pembelajaran	✓		
10.	Unsur grafis pada papan permainan mencerminkan isi media permainan	✓		
11.	Judul, sasaran, spesifikasi teknis, dan petunjuk yang ditampilkan telah sesuai	✓		
12.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan) dan pengerjaan soal latihan/tes	✓		
13.	Kualitas cekatakan papan permainan dan perangkat kartu	✓		
14.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	✓		
15.	Ketahanan media ketika digunakan (tidak mudah rusak/robek)	✓		

Singaraja, 17 November 2020

Penilai,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd.

NIP. -

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MEDIA PERMAINAN *LUDO*  
WORD GAME ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN**

No	Komponen	Relevan/Tidak		Keterangan
		Relevan		
		R	TR	
1.	Penyajian materi memotivasi siswa untuk belajar	✓		
2.	Penyajian materi menarik minat siswa untuk belajar	✓		
3.	Materi dalam media pembelajaran dikemas secara runtut	✓		
4.	Kejelasan materi yang diampaikan dalam media pembelajaran	✓		
5.	Petunjuk belajar dalam media mudah dimengerti	✓		
6.	Contoh yang diberikan dalam media pembelajaran sesuai dengan materi	✓		
7.	Kejelasan bahasa yang digunakan	✓		
8.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	✓		
9.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	✓		
10.	Kejelasan petunjuk pengguna media	✓		
11.	Kejelasan kartu pertanyaan	✓		

Singaraja, 17 November 2020

Penilai,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd.

NIP. -

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MEDIA PERMAINAN LUDO  
WORD GAME ASPEK UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK  
KECIL, LAPANGAN**

No	Komponen	Relevan/Tidak Relevan		Keterangan
		R	TR	
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>	✓		
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>	✓		
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi	✓		
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).	✓		
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>	✓		
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>	✓		
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik	✓		
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata	✓		
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>	✓		

10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan	✓		
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan	✓		
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan	✓		
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami	✓		
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)	✓		
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingah banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia	✓		

Singaraja, 17 November 2020

Penilai,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd.  
NIP. -

$$\text{Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

Lampiran 15. Hasil Rekapitulasi Validitas Instrumen

**HASIL REKAPITULASI VALIDITAS INSTRUMEN ASPEK ISI MATA PELAJARAN**

NO	PAKAR	NOMOR BUTIR INSTRUMEN																			
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
		R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR
1	Dr. I Made Tegeh,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2	Dewa Gede Agus Putra Prabawa,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

NO	PAKAR	NOMOR BUTIR INSTRUMEN																			
		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20	
		R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR
1	Dr. I Made Tegeh,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2	Dewa Gede Agus Putra Prabawa,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Keterangan : R (Relevan)  
: TR (Tidak Relevan)

- D : Kedua pakar setuju
- C : Pakar 2 setuju, pakar 1 tidak setuju
- B : Pakar 1 setuju, pakar 2 tidak setuju
- A : Kedua pakar tidak setuju

Validitas =  $\frac{0+0+0+20}{20} = 1$  (Validitas kuisisioner ini sangat tinggi)

0,200-

0,000-



### Kreteria

0,800-1,00 = validitas sangat tinggi

0,600-0,800 = validitas isi tinggi

0,400-0,600 = validitas cukup

0,400 = validitas isi rendah

0,200 = validitas isi sangat rendah

#### HASIL REKAPITULASI VALIDITAS INSTRUMEN ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN

NO	PAKAR	NOMOR BUTIR INSTRUMEN																			
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
		R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR
1	Dr. I Made Tegeh,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2	Dewa Gede Agus Putra Prabawa,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

NO	PAKAR	NOMOR BUTIR INSTRUMEN									
		11		12		13		14		15	
		R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR
1	Dr. I Made Tegeh,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓	
2	Dewa Gede Agus Putra Prabawa,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓	

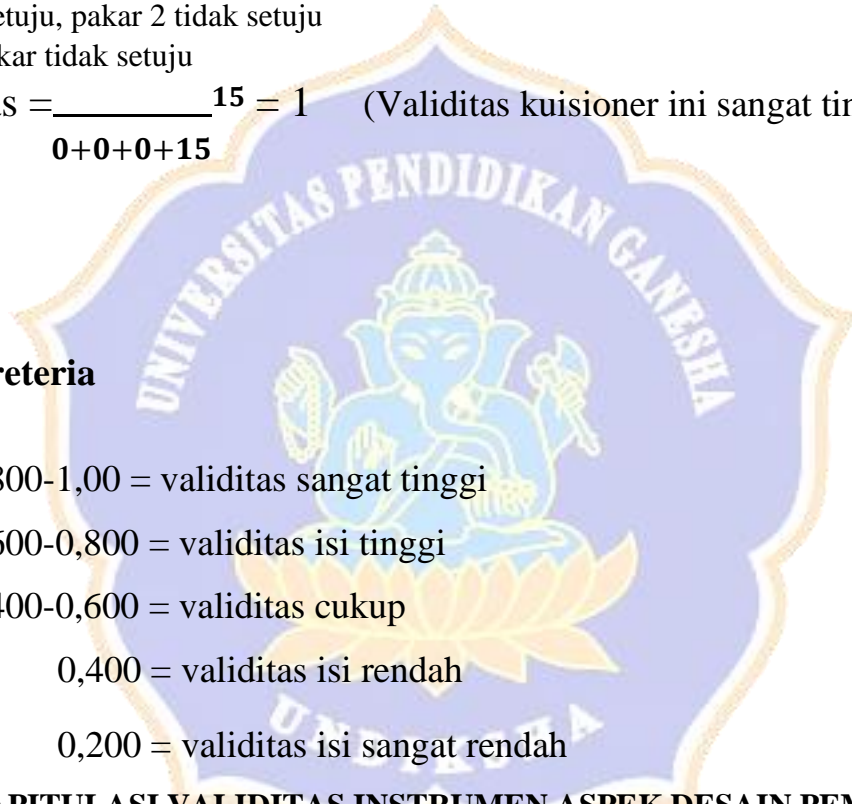
Keterangan : R (Relevan)

$$\text{Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

: TR (Tidak Relevan)

- D : Kedua pakar setuju
- C : Pakar 2 setuju, pakar 1 tidak setuju
- B : Pakar 1 setuju, pakar 2 tidak setuju
- A : Kedua pakar tidak setuju

$$\text{Validitas} = \frac{15}{0+0+0+15} = 1 \quad (\text{Validitas kuisioner ini sangat tinggi})$$



**Kreteria**

0,800-1,00 = validitas sangat tinggi

0,600-0,800 = validitas isi tinggi

0,400-0,600 = validitas cukup

0,400 = validitas isi rendah

0,200 = validitas isi sangat rendah

**HASIL REKAPITULASI VALIDITAS INSTRUMEN ASPEK DESAIN PEMBELAJARAN**

NO	PAKAR	NOMOR BUTIR INSTRUMEN																					
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11	
		R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR

0,200-

0,000-

1	Dr. I Made Tegeh,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2	Dewa Gede Agus Putra Prabawa,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

Keterangan : R (Relevan)

: TR (Tidak Relevan)

D : Kedua pakar setuju

C : Pakar 2 setuju, pakar 1 tidak setuju

B : Pakar 1 setuju, pakar 2 tidak setuju

A : Kedua pakar tidak setuju

$$\text{Validitas} = \frac{0+0+1+10}{10} = 0,90 \text{ (Validitas kuisisioner ini sangat tinggi)}$$

### Kreteria

0,800-1,00 = validitas sangat tinggi

0,600-0,800 = validitas isi tinggi



$$\text{Validitas} = \frac{D}{A+B+C+D}$$

————— 0,400-0,600 = validitas cukup

0,400 = validitas isi rendah

0,200 = validitas isi sangat rendah

**HASIL REKAPITULASI VALIDITAS INSTRUMEN ASPEK UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, LAPANGAN**

NO	PAKAR	NOMOR BUTIR INSTRUMEN																			
		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
		R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR	R	TR
1	Dr. I Made Tegeh,S.Pd.,M.Pd.	✓			✓	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	
2	Dewa Gede Agus Putra Prabawa,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓		✓	

NO	PAKAR	NOMOR BUTIR INSTRUMEN							
		11		12		13		14	
		R	TR	R	TR	R	TR	R	TR
1	Dr. I Made Tegeh,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓	
2	Dewa Gede Agus Putra Prabawa,S.Pd.,M.Pd.	✓		✓		✓		✓	

Keterangan : R (Relevan)  
: TR (Tidak Relevan)

D : Kedua pakar setuju  
C : Pakar 2 setuju, pakar 1 tidak setuju  
B : Pakar 1 setuju, pakar 2 tidak setuju

0,200-

0,000-

A : Kedua pakar tidak setuju

$$\text{Validitas} = \frac{\quad}{0+0+1+14}^{14} = 0,90 \text{ (Validitas kuisisioner ini sangat tinggi)}$$

### Kreteria

0,800-1,00 = validitas sangat tinggi

0,600-0,800 = validitas isi tinggi

0,400-0,600 = validitas cukup

0,400 = validitas isi rendah

0,200 = validitas isi sangat rendah



### C. Tahap Pengembangan (*development*)

Pada tahap ini pengembangan media permainan *ludo word game* dari wujud desain dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya, pada tahap ini menghasilkan produk media permainan *ludo word game*. Kegiatan yang pertama dilakukan adalah pengumpulan bahan atau materi bahan ajar, adapun bahan tersebut didapatkan dari buku paket IPS kelas VII, buku LKS IPS kelas VII, dan sumber internet yang relevan dengan materi yang diangkat pada media permainan *ludo word game*.

Seluruh sumber materi yang digunakan untuk media permainan *ludo word game* berupa teks dan gambar diimput menjadi satu dengan menggunakan *software/aplikasi corel draw X7*, selain itu untuk memperjelas resolusi gambar yang digunakan pada media *ludo word game* ini menggunakan *software/aplikasi adobe photoshop CC 2016*. Berikut adalah hasil pengembangan media permainan *ludo word game*.

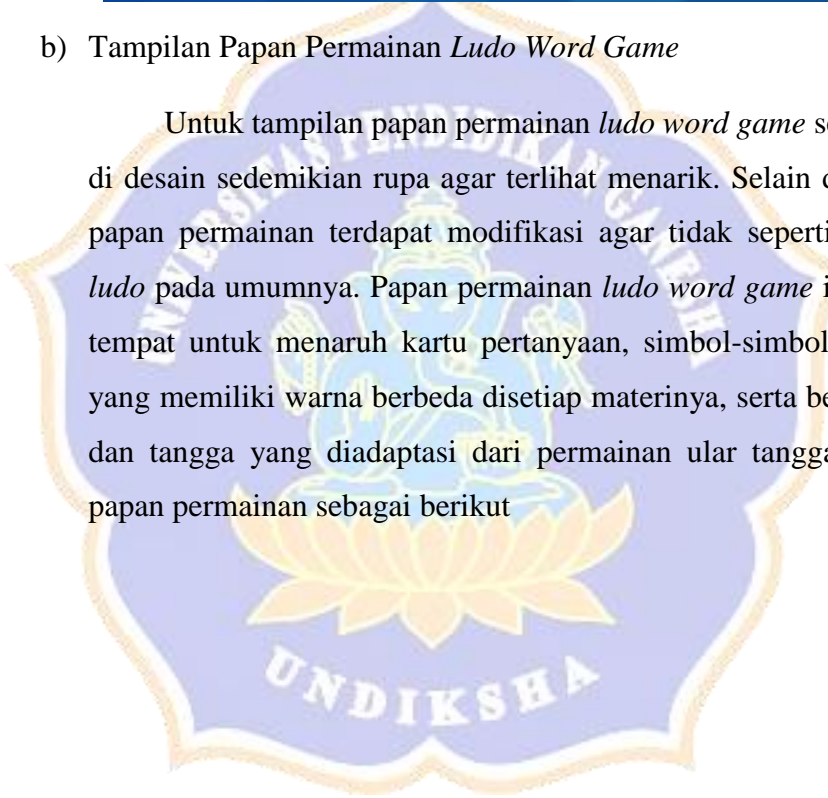
#### a) Tampilan Kotak Sampul Media Permainan *Ludo Word Game*

Sebelum melihat tampilan papan permainan *ludo word game* beserta kartu petunjuk dan kartu pertanyaan, media ini dikemas didalam kotak yang berukuran 42x22 yang berisikan sampul sebagai berikut.



b) Tampilan Papan Permainan *Ludo Word Game*

Untuk tampilan papan permainan *ludo word game* sendiri sudah di desain sedemikian rupa agar terlihat menarik. Selain desain, pada papan permainan terdapat modifikasi agar tidak seperti permainan *ludo* pada umumnya. Papan permainan *ludo word game* ini berisikan tempat untuk menaruh kartu pertanyaan, simbol-simbol pertanyaan yang memiliki warna berbeda disetiap materinya, serta berisikan ular dan tangga yang diadaptasi dari permainan ular tangga. Tampilan papan permainan sebagai berikut





c) Tampilan Kartu Petunjuk *Ludo Word Game*

Media permainan *ludo word game* memiliki kartu petunjuk yang sudah dirancang agar para pemain yang belum pernah memainkan permainan *ludo word game* ini bisa membaca petunjuk yang diberikan, sehingga pemain tersebut memahami cara bermain permainan *ludo word game* ini. Kartu petunjuk berisikan petunjuk alat-alat yang disiapkan, tujuan pembelajaran, persiapan dalam bermain, keterangan simbol, dan cara bermain. Gambaran kartu petunjuk sebagai berikut.

**LUDO WORD GAME**

**PERATURAN PERMAINAN "LUDO WORD GAME"**  
(untuk 2-4 orang pemain)

**ALAT-ALAT PERMAINAN :**

- Sebuah papan permainan yang dilengkapi dengan pelak-petak warna (sede warna kartu pertanyaan)
- Pertanyaan tentang fauna
- Pertanyaan tentang geologi, iklim, dan bentuk muka bumi di Indonesia
- Sebuah dadu, dan pengocok dadu
- Pion (Bidak) yang terdiri dari 4 warna (merah, hijau, kuning, dan biru). Setiap pemain mendapatkan masing-masing 1 pasang bidak yang berbeda warna, dan setiap bidak pemain memegang 2 bidak yang sama.
- Kartu Pertanyaan

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

- Siswa dapat menyebutkan pengertian ruang
- Siswa dapat menyebutkan lokasi relatif dan lokasi absolut
- Siswa dapat menjelaskan maksud dari litrosfer
- Siswa dapat mendeskripsikan iklim
- Siswa dapat menyebutkan bentuk muka bumi
- Siswa dapat menjelaskan tentang geologi
- Siswa dapat menjelaskan flora dan fauna
- Menyajikan menguraikan hasil dari diskusi kelompoknya masing-masing

**PERSIAPAN**

Papan permainan diletakkan di atas meja yang datar dan cukup besar. Kartu pertanyaan ditata secara acak di samping papan permainan, diatas garis sesuai warna kartu pertanyaan. Tapi pemain sebelum memulai permainan diharapkan duduk di dekat warna yang ingin mereka pilih, kemudian pemain mengambil 1 set pion (bidak) dengan warna yang telah dipilih sebelumnya, kemudian letakkan bidak di garis start sesuai warna yang telah dipilih.

**KETERANGAN SIMBOL**

<span style="color: blue;">●</span> Pertanyaan tentang fauna	Turun hingga ujung ekor
<span style="color: green;">●</span> Pertanyaan tentang flora	Turun hingga atas tangga
<span style="color: orange;">●</span> Pertanyaan tentang geologi, iklim dan bentuk bumi di Indonesia	Menyebutkan masing-masing 1 flora, fauna, letak geologi, dan bentuk bumi di Indonesia
Menuju Arah Finish	

**CARA BERMAIN**

- Masing-masing pemain mengocok dadu untuk menentukan pemain yang akan mengocok dadu terlebih dahulu dan selanjutnya beracarkan pada jumlah angka dadu, yang paling banyak angkanya adalah pemain yang pertama mengocok dadu.
- Selain itu, kocoklah dadu hingga mendapat angka enam untuk dapat keluar dari rumah awal. Jika tidak mendapat angka enam maka pemain tidak dapat melanjutkan pionnya dan dapat lempem selanjutnya untuk mengocok dadu.
- Jika sudah keluar dari rumah awal (home) dengan mendapat angka enam maka pemain dapat mengocok dadu kembali untuk memperoleh angka.
- Jika sudah memperoleh angka sesuai keluar dari rumah awal maka jatuhkan pion sesuai dengan angka yang diperoleh dan jika mendapatkan angka enam dapat mengocok dadu lagi.
- Ketika menempati kotak yang berwarna maka pemain mengambil kartu sesuai dengan warna yang terdapat pada kotak yang dilewati tersebut, kemudian pemain diwajibkan untuk menjawab pertanyaan tersebut agar mendapatkan point. Kelompok bermain dapat membantu rekan yang tidak dapat menjawab pertanyaan, yang nantinya point akan dibagi menjadi 2.
- Bila kelompok tidak dapat membantu rekan satu timnya menemukan jawaban terkait materi "pengertian konsep ruang" maka seluruh anggota kelompok diberi hukuman mundur satu langkah. Ketika ada anggota tim yang mundur dan menempati kotak yang terdapat perintah lainnya, maka pemain menjawab pertanyaan terkait materi "pengertian konsep ruang" dengan bantuan timnya.
- Setiap kotak tidak bisa dilewati oleh 2 pion yang berbeda sehingga bila ada pion-pion yang menempati dua kotak maka pion pertama yang menempati kotak akan ditabok dan harus kembali ke rumah awal (home).
- Carilah angka sesuai dengan jumlah langkah yang dibutuhkan menuju star (finish).
- Pihak yang dinyatakan menang adalah pemain yang dapat dengan cepat mencapai Star (Finish).

**SELAMAT BERMAIN**



d) Tampilan Kartu Pertanyaan *Ludo Word Game*

Pada permainan *ludo word game* ini memiliki perbedaan dari permainan *ludo* pada umumnya, dimana media permainan *ludo word game* ini sudah dimodifikasi agar bisa diisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi konsep ruang (lokasi, iklim, bentuk bumi Indonesia, letak geologis, flora dan fauna) dan interaksi antar ruang di Indonesia. Pertanyaan-pertanyaan disusun dalam bentuk kartu yang berbeda-beda warna sesuai dengan isi indikator pada RPP, yang dimana warna orange merupakan kartu pertanyaan tentang materi lokasi, iklim, bentuk bumi Indonesia, dan letak geologis, selanjutnya warna hijau merupakan kartu pertanyaan tentang flora, dan warna biru merupakan kartu pertanyaan fauna.

Tampilan kartu pertanyaan sebagai berikut.



**D. Tahap Implementasi (*implementation*)**

**Lampiran 16. Hasil Penilaian Uji Ahli Isi Mata**

**Pelajaran**





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

Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telp. (0362) 31372, E-mail: [tpundiksha@undiksha.ac.id](mailto:tpundiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id/>

Nomor : 71/UN48.10.5/KP/2020  
Lampiran : 1 gabung  
Perihal : Permohonan Uji Isi Mata Pelajaran

Kepada  
Yth. Putu Ayu Intan Kristina, S.Pd.  
Staf Guru di SMP Negeri 4 Sawan  
di Sangsit

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dengan Model Hannafin & Pack pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021**". Saya telah memilih Ibu sebagai uji ahli isi mata pelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Ibu untuk *me-review* serta memberikan penilaian terhadap produk yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli desain pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Singaraja, 12 November 2020  
Pembimbing I,

Peneliti,

Philipus Be Naisau  
NIM. 1611021009

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

Mengetahui,  
Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan

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



Lampiran 01. Uji Ahli Isi Mata Pelajaran

No	Komponen	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
3.	Kesesuaian media dengan indikator pembelajaran				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Kejelasan penyajian materi dalam media papan permainan			✓		
6.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai				✓	
7.	Kejelasan judul media sesuai fungsi				✓	
8.	Kejelasan isi materi pada keseluruhan media					✓
9.	Materi dalam media pembelajaran lengkap					✓
10.	Kemenarikan penyajian materi dalam media					✓
11.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan) dan pengerjaan soal latihan/tes					✓
12.	Kesesuaian proporsi soal latihan/ tes dengan materi				✓	
13.	Tingkat kesulitan soal/tes pada media kartu permainan ludo				✓	
14.	Ketetapan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban siswa				✓	
15.	Ilustrasi (contoh) dalam media pembelajaran mampu memperjelas materi yang disampaikan					✓
16.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar					✓
17.	Kemenarikan materi ddalam memotivasi siswa untuk belajar					✓
18.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					✓
19.	Ketetapan pemilihan kata dalam media				✓	
20.	Ketetapan tata Bahasa dalam media				✓	



Keterangan.


- Skor 1 : Sangat Tidak Baik
- Skor 2 : Tidak Baik
- Skor 3 : Cukup Baik
- Skor 4 : Baik
- Skor 5 : Sangat Baik

Saran.

Hasil dari pembelajaran dengan menggunakan hard word sudah sangat baik. Di kembangkan lagi dalam materi yang lain.

Singaraja,.....

Ahli Isi Mata Pelajaran

  
Puhi Ayu Intan Kristina  
NIP. -

## Lampiran 17. Surat Pernyataan Telah Menilai Produk

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putu Ayu Intan Kristina,S.Pd.

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai media pada skripsi: "Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021" yang disusun oleh:

Nama : Philipus Be Naisau

NIM : 1611021009

Prodi : Teknologi Pendidikan

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 12 Desember 2020  
Penilai,



Putu Ayu Intan Kristina,S.Pd.

NIP. -





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

Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telp. (0362) 31372, E-mail: [tpundiksha@undiksha.ac.id](mailto:tpundiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id/>

**Lampiran 18. Hasil Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran**

Nomor : 71/UN48.10.5/KP/2020

Lampiran : 1 gabung

Perihal : Permohonan Uji Ahli Media Pembelajaran

Kepada

Yth. Dewa Gede Agus Putra

Prabawa, S.Pd., M.Pd. Staf

Dosen di Lingkungan FIP di

Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dengan Model *Hannafin***

**& Pack pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran**

**2020/2021**". Saya telah memilih Bapak sebagai uji ahli media pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* serta memberikan penilaian terhadap produk yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli media pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti,

Pembimbing I,

Singaraja, 12 November 2020




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

Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telp. (0362) 31372, E-mail: [tpundiksha@undiksha.ac.id](mailto:tpundiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id/>

NIM. 1611021009

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

Mengetahui,  
Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan



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

No	Komponen	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kemearikan media untuk mengemas materi					√
2.	Kejelasan pemilihan jenis dan ukuran teks dalam perangkat media				√	
3.	Keterbacaan teks dalam perangkat media					√
4.	Gambar, simbol, atau ikon tepat dengan materi					√
5.	Ukuran gambar, simbol, atau ikon telah sesuai					√
6.	Setiap gambar, simbol, atau ikon mempermudah pemahaman materi/penambah keterangan					√
7.	Penggunaan warna dalam media sesuai dengan karakteristik siswa sekolah menengah pertama				√	
8.	Kelengkapan perangkat media ludo word game untuk pembelajaran					√
9.	Kejelasan penyajian materi dalam media pembelajaran					√
10.	Unsur grafis pada papan permainan mencerminkan isi media permainan					√
11.	Judul, sasaran, spesifikasi teknis, dan petunjuk yang ditampilkan telah sesuai					√



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

Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telp. (0362) 31372, E-mail: [tpundiksha@undiksha.ac.id](mailto:tpundiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id/>

12.	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan) dan pengerjaan soal latihan/tes				√	
13.	Kualitas cekatakan papan permainan dan perangkat kartu				√	
14.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran					√
15.	Ketahanan media ketika digunakan (tidak mudah rusak/robek)					√
<b>Jumlah</b>					<b>16</b>	<b>55</b>
<b>Total</b>		<b>71</b>				

Keterangan.

- Skor 1 : Sangat Tidak Baik  
Skor 2 : Tidak Baik  
Skor 3 : Cukup Baik  
Skor 4 : Baik  
Skor 5 : Sangat Baik

Saran.

1. Hindari kombinasi warna teks merah dgn background biru.
2. Pada petunjuk mestinya tujuan pembelajar yg pertama di sajikan
3. Cara bermain teksnya agar disajikan lebih ringkas dan akan lebih baik jika menggunakan foto setiap langkahnya



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

Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telp. (0362) 31372, E-mail: [tpundiksha@undiksha.ac.id](mailto:tpundiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id>

Singaraja, 11 Desember 2020 Ahli  
Media Pembelajaran

Dewa

Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,  
M.Pd. NIP. -

**Lampiran 19. Surat Pernyataan Telah Menilai Produk**



**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai media pada skripsi:  
“Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran  
Kooperatif Tipe STAD Pada

Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran  
2020/2021” yang

disusun oleh:

Nama : Philipus Be Naisau

NIM : 1611021009

Prodi : Teknologi Pendidikan

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 25 November 2020

Penilai,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd

NIP. -



**Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Desain Pembelajaran**



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN  
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**  
Alamat: Jln. Udayana (Gedung FIP Kampus Tengah Undiksha) Singaraja 81116  
Telp. (0362) 31372, E-mail: [tpundiksha@undiksha.ac.id](mailto:tpundiksha@undiksha.ac.id), Situs Web: <http://tp.undiksha.ac.id/>

Nomor : 71/UN48.10.5/KP/2020  
Lampiran : 1 gabung  
Perihal : Permohonan Uji Ahli Desain Pembelajaran

Kepada  
Yth. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
Staf Dosen di Lingkungan FIP  
di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji coba produk dalam penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ludo Word Game dengan Model Hannafin & Puck pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021”**. Saya telah memilih Bapak sebagai uji ahli desain pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* serta memberikan penilaian terhadap produk yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut saya telah menyediakan instrumen uji coba untuk ahli desain pembelajaran (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Singaraja, 12 November 2020  
Pembimbing I,

Peneliti,

Philipus Be Naisau  
NIM. 1611021009

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

Mengetahui,  
Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan

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



Lampiran 01. Uji Ahli Desain Pembelajaran

No	Komponen	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Penyajian materi memotivasi siswa untuk belajar					✓
2.	Penyajian materi menarik minat siswa untuk belajar					✓
3.	Materi dalam media pembelajaran disajikan secara runtut				✓	
4.	Kejelasan materi yang diampaikan dalam media pembelajaran					✓
5.	Petunjuk belajar dalam media mudah dimengerti				✓	
6.	Contoh yang diberikan dalam media pembelajaran sesuai dengan materi					✓
7.	Kejelasan bahasa yang digunakan				✓	
8.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna				✓	
9.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar					✓
10.	Kejelasan petunjuk pengguna media				✓	
11.	Kejelasan kartu pertanyaan					✓
<b>Jumlah</b>					20	30
<b>Total</b>		50				

Keterangan.

- Skor 1 : Sangat Tidak Baik
- Skor 2 : Tidak Baik
- Skor 3 : Cukup Baik
- Skor 4 : Baik
- Skor 5 : Sangat Baik

Saran.

1. Pada paragraf poin 1 revisi warna hiasan font → hitam, poin 3 kalimat yang rancu diperbaiki, poin 4 dibungkus
2. Tambahkan label poin







.....  
.....  
.....

Singaraja,.....  
Ahli Desain Pembelajaran



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
NIP 197108152001121001

## Lampiran 21. Surat Pernyataan Telah Menilai Produk

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh,S.Pd.,M.Pd

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai media pada skripsi:  
“Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran  
Kooperatif Tipe STAD Pada

Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran  
2020/2021” yang

disusun oleh:

Nama : Philipus Be Naisau

NIM : 1611021009

Prodi : Teknologi Pendidikan

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk  
menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 30 November 2020

Penilai,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP 197108152001121001



**Lampiran 22. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan**



**INSTRUMEN UJI PERORANGAN**

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>				✓	
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi				✓	
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).					✓
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik				✓	
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata				✓	
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>				✓	✗
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan					✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami				✓	
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)				✓	
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingat banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia					✓

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Permainan ini bagus dan tidak membosankan.

Singaraja,.....

Siswa

~~Sinar~~  
(kadek sudiasih)



**INSTRUMEN UJI PERORANGAN**

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>					✓
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi					✓
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).					✓
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata				✓	
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>					✓
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan					✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami					✓
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)					✓
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingat banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia					✓

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

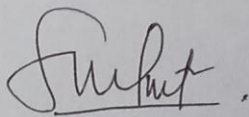
Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Medianya sangat bagus dan mudah dipahami

Singaraja,.....

Siswa

  
(Kadec Sulcreni)

**INSTRUMEN UJI PERORANGAN**

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>					✓
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi					✓
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).				✓	
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>				✓	
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata					✓
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>					✓
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan					✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami					✓
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)					✓
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingah banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia					✓

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

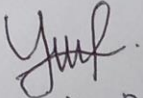
Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Mediannya bagus banyak gambar yang menarik

Singaraja,.....

Siswa

  
Pt Yudika Pratama

**Lampiran 23. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**



**INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL**

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>					✓
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi					✓
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).				✓	<del>✓</del>
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata					✓
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>					✓
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan				✓	
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami				✓	
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)					✓
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingat banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia					✓

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Cukup bagus permainannya

Singaraja,.....

Siswa

MA

(Pt. mahana prativa. A.)

**INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL**

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>					✓
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi					✓
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).					✓
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>				✓	
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>				✓	
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik				✓	
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata				✓	
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>					✓
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan					✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami					✓
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)				✓	
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingah banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia					✓



Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Cukup bagus dan mudah dipahami, bagus mediannya bagus

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Siswa



(Kim Pasek Adi Sasrawan  
.....)

**INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL**

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>					✓
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi					✓
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).					✓
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata					✓
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>					✓
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan					✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami					✓
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)					✓
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingah banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia					✓

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

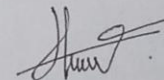
Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Mediannya sudah bagus.

Singaraja,.....

Siswa



(Poku Vita Febrianti)

**INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL**

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>					✓
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>				✓	
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi				✓	
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).					✓
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik				✓	
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata					✓
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>					✓
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan					✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami				✓	
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)				✓	
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingat banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia				✓	

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik


Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Permainannya sangat bagus dan menarik

Singaraja.....

Siswa

( komang budiari

**INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL**

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>				✓	
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi				✓	
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).					✓
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik				✓	
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata				✓	
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>					✓
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan					✓
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami				✓	
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)					✓
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingat banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia				✓	

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

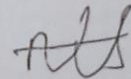
Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Permainan ini sangat baik dan saya sangat menyukai

Singaraja.....

Siswa



(Kadek.....Napika..)  
Janti

**INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL**

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>				√	
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>				√	
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi				√	
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).				√	
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>				√	
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>				√	
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik				√	
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata					√
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>				√	
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				√	
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				√	
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan					√
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami				√	
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)					√
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingat banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia				√	



Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Saran

saya sangat suka permainan ini.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,.....

Siswa

*Aditya*

(K.D. ADITYA SWASTIKA)

### INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>				✓	<del>✓</del>
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi					✓
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).					✓
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik					✓
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata					✓
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>					✓
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	<del>✓</del>
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	<del>✓</del>
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan				✓	<del>✓</del>
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami					✓
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)					✓
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingat banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia					✓

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Mediannya bagus dan mudah dipahami

Singaraja,.....

Siswa

*Rinty*  
(Kode Kira Dni...S...)

INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>					✓
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi					✓
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).					✓
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>				✓	
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik				✓	
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata				✓	
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>					✓
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan				✓	
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami					✓
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)					✓
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingah banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia				✓	

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

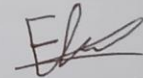
Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Permainan ini sangat baik dan bagus saya menyukai permainan ini.

Singaraja,.....

Siswa



(...Ede...Ega...Nugraha Astra

### INSTRUMEN UJI KELOMPOK KECIL

No	Komponen	SKOR				
		1	2	3	4	5
1.	Saya mudah memahami materi yang disampaikan melalui media <i>ludo word game</i>					✓
2.	Saya menangkap jelas tentang materi pengenalan konsep ruang yang disampaikan dalam media <i>ludo word game</i>					✓
3.	Contoh yang diberikan dalam media permainan sesuai dengan materi					✓
4.	Saya dapat mengulang permainan setiap saat sehingga mampu mengingat materi konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora dan fauna).				✓	
5.	Saya termotivasi dan semangat belajar dengan menggunakan media <i>ludo word game</i>					✓
6.	Saya aktif belajar jika menggunakan media <i>ludo word game</i>			✗	✓	
7.	Media <i>ludo word game</i> memiliki tampilan yang menarik				✓	
8.	Pemberian contoh gambar pada kartu permainan terlihat nyata					✓
9.	Saya mudah menggunakan media pembelajaran <i>ludo word game</i>			✗	✓	
10.	Media papan <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan					✓
11.	Kartu pertanyaan pada media <i>ludo word game</i> tidak mudah rusak/robek ketika digunakan				✓	
12.	Saya mudah memahami bahasa intruksi pada kartu pertanyaan media permainan			✓		
13.	Petunjuk penggunaan media <i>ludo word game</i> mudah dipahami					✓
14.	Media pembelajaran memiliki fasilitas yang lengkap (alat bermain, kartu bergambar, peraturan, permainan/petunjuk)			✓		
15.	Media permainan membantu saya untuk mengingah banyak tentang kondisi geologis, iklim, bentuk muka bumi di Indonesia, serta flora dan fauna di Indonesia				✓	

Keterangan

Skor 1 : Sangat Tidak Baik

Skor 2 : Tidak Baik

Skor 3 : Cukup Baik

Skor 4 : Baik

Skor 5 : Sangat Baik

Saran

Saya bisa melakukan permainan ini

Singaraja.....

Siswa

AW

(Putri agus suriana)

## Lampiran 24. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



Pelaksanaan Wawancara dengan Guru  
SMP Negeri 4 Sawan

Uji Coba Perorangan Siswa ke-1



Uji Coba Perorangan Siswa ke-2



Uji Coba Perorangan Siswa ke-3





Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Kelompok Kecil



## RIWAYAT HIDUP



Philipus Be Naisau lahir di Denpasar, pada tanggal 24 Januari 1998.

Penulis lahir dari pasangan suami istri atas nama Agustinus Neno

Naisau (Alm) dan Made Ariasih Kristina. Penulis berkewarganegaraan Indonesia, dan beragama Khatolik. Saat ini penulis beralamat di Jalan Ratna Gang Werkudara No. 3 Dusun Tega, Desa Tonja, Denpasar

Utara.

Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Dangri Puri dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Dwijendra Denpasar, dan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Sawan, dan lulus pada 2016. Pada tahun 2016 setelah lulus dari SMA, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dan mengambil program studi S1 Teknologi Pendidikan. Pada akhir semester tahun 2021 penulis menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Ludo Word Game* dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 4 Sawan Tahun Pelajaran 2020/2021”. Mulai dari tahun 2016 sampai penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.