

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
LUDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 4
DI MIN 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI



**OLEH:
WAHYU PAMULA
20206022**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2024**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
LUDO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 4
DI MIN 1 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

Wahyu Pamula

20206022

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Wahyu Pamula dengan NIM 20206022 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 12 Juni 2024
Pembimbing I



Dewi Agus Triani, M.Pd.I
NIP. 199008172015032006

Kediri, 12 Juni 2024
Pembimbing II



Tutik Dinur Rofiah, M.Pd
NIP. 199206072020122027

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS 4 DI MIN 1 KOTA KEDIRI

WAHYU PAMULA

20206022

Telah diujikan dalam sidang Munaqosah Institut Agama Islam (IAIN) Kediri
Pada tanggal 20 Juni 2024

Tim Penguji

1. Penguji Utama

Apriliyani Diah Kartikasari, M.Pd
NIP. 199304232019032020

(.....)


2. Penguji II

Dewi Agus Triani, M.Pd.I
NIP. 199008172015032006

(.....)

3. Penguji III

Tutik Dinur Rofiah, M.Pd
NIP. 199206072020122027

(.....)

Kediri, 20 Juni 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah



Kebir Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

MOTTO

“Ing Ngarso Sung Tulodho”

Di depan memberikan contoh yang baik

Ki Hajar Dewantoro

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Pamula

NIM : 20206022

Progam Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian ataupun seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya maka saya siap bersedia menerima sanksi ata perbuatan saya tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 20 Juni 2024



Wahyu Pamula
NIM. 20206022

ABSTRAK

WAHYU PAMULA. Dosen pembimbing Dewi Agus Triani, M.Pd.I dan Tutik Dinur Rofiah, M.Pd. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 Di MIN 1 Kota Kediri. Progam Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri, 2024.

Kata Kunci : media pembelajaran, permainan ludo, hasil belajar

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai perantara kepada peserta didik, dalam menyampaikan materi pembelajaran. contohnya adalah media pembelajaran yang berbasis permainan, yaitu permainan ludo yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Pengembangan permainan ludo sebagai media pembelajaran, didasari pada materi yang ada dalam pembelajaran IPAS yang sulit dipahami oleh peserta didik serta belum adanya media pembelajaran yang relevan. Tujuan Penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut:1) mengetahui pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada peserta didik kelas IV MIN 1 Kota Kediri, 2) mengetahui kelayakan dari media pembelajaran permainan ludo untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi Indonesia kaya budaya kelas IV MIN 1 Kota Kediri, 3) mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran permainan ludo pada materi Indonesia kaya budaya kelas IV MIN 1 Kota Kediri. Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *research and development (R&D)*, dengan model yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implemnetation, and Evaluation*). Instrumen dalam penelitian adalah Wawancara, observasi, validasi ahli media dan ahli materi serta *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Penelitian ini juga melibatkan 29 peserta didik sebagai ujicoba media pembelajaran permainan ludo di MIN 1 Kota Kediri ini.

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran permainan ludo ini, menyatakan bahwa: 1) Pada pengembangan media permainan ludo ini langkah awal yang dilakukan adalah menganalisa kebutuhan, kurikulum dan juga karakteristik peserta didik kelas 4-D MIN 1 Kota Kediri serta mendesain media permainannya serta merealisasikannya. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli adalah sebagai berikut 88% untuk ahli media 1 dan 100% untuk ahli media 2. Ahli materi mendapatkan nilai 83% untuk ahli materi 1, 97% untuk ahli materi 2 dan 83% untuk ahli materi 3, 2) Sedangkan hasil belajar peserta didik dari *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut rata-rata 75 untuk hasil *pretest* dan rata-rata 92 untuk hasil *posttest*. Maka dapat diberi kesimpulan bahwa media pembelajaran permainan ludo dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS materi Indonesia kaya budaya.

ABSTRACT

WAHYU PAMULA. Supervising lecturers Dewi Agus Triani, M.Pd.I and Tutik Dinur Rofiah, M.Pd. Development of Ludo Game Learning Media to Improve Student Learning Outcomes in Class 4 Science and Technology Subjects in MIN 1 Kota Kediri. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, State Islamic Institute of Kediri, 2024.

Keywords: learning media, ludo game, learning outcomes

Learning media is a tool used by teachers as an intermediary with students in conveying learning material. an example is game-based learning media, namely the Ludo game which has been modified into learning media. The development of the ludo game as a learning medium is based on the material in science learning which is difficult for students to understand and there is no relevant learning media. The objectives of this research and development are as follows: 1) determine the development of ludo game learning media for students class IV MIN 1 Kota Kediri, 2) to determine the feasibility of the ludo game learning media to improve student learning outcomes in culturally rich Indonesian material in the classroom. IV MIN 1 Kota Kediri, 3) to determine the effectiveness of using the ludo game learning media in culturally rich Indonesian material for class IV MIN 1 Kota Kediri.

The type of research used in this research is research and development (R&D), with the model used is ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The instruments in the research are interviews, observation, validation of media experts and material experts as well as pretest and posttest to determine student learning outcomes. This research also involved 29 students as a trial media for learning the ludo game at MIN 1 Kota Kediri.

The results of research and development of this ludo game learning media state that: 1) In developing this ludo game media, the first step taken was to analyze the needs, curriculum and characteristics of students in class 4-D MIN 1 Kota Kediri and design the game media and make it happen. The validation results carried out by experts are as follows: 88% for media expert 1 and 100% for media expert 2. The material expert got a score of 83% for material expert 1, 97% for material expert 2 and 83% for material expert 3, 2) Meanwhile, student learning outcomes from the pretest and posttest are as follows, an average of 75 for the pretest results and an average of 92 for the posttest results. So it can be concluded that the ludo game learning media can improve students' learning outcomes in science and science subjects with culturally rich Indonesian material.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah memberikan syafaatnya dari jaman jahilliyah hingga jaman terang benderang. Skripsi ini membahas mengenai pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan materi Indonesia kaya budaya, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 4 di MIN 1 Kota Kediri.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak mengerjakannya sendiri melainkan tetap membutuhkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak baik berupa masukan, kritikan, saran dan materi-materi yang berasal dari dosen pembimbing, validator ahli materi dan ahli media serta semua pihak yang turut mendukung proses pembuatan skripsi ini. Maka dari itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak, yang telah turut ambil bagian pada proses pengerjaan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan doa dan dukungan atas lancarnya proses penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dewi Agus Triani. M.Pd.I dan ibu Tutik Dinur Rofiah. M.Pd selaku dosen pembimbing 1 dan dosen pembimbing 2, yang telah yang telah memberikan bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan lancar.
3. Validator ahli media dan ahli materi baik dari dosen IAIN Kediri maupun dari guru dari lembaga pendidikan, yang telah meluangkan waktunya untuk kelancaran proses pengerjaan tugas akhir skripsi ini.
4. Kepala MIN 1 Kota Kediri Bapak Ahmad Mukminun, M.Pd.I beserta keluarga besar MIN 1 Kota Kediri yang telah memberikan waktu dan tempatnya untuk penulis dalam melakukan penelitian ini.
5. Teman-teman PGMI angkatan 2020, 2021, dan 2022 yang telah memberikan semangat serta dukungan baik moral maupun materil. Sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

6. Teman-teman organisasi PK IPNU IPPNU IAIN Kediri yang juga memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
7. Kaprodi PGMI Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd beserta seluruh dosen PGMI IAIN Kediri.
8. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri Ibu Prof. Dr. Hj Munifah, M.Pd beserta sivitas akademika fakultas tarbiyah IAIN Kediri.
9. Rektor IAIN Kediri Bapak Dr. Wahidul Anam, M.Ag beserta sivitas akademika IAIN Kediri.,
10. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga semua pihak yang telah turut ambil bagian atas kelancaran pengerjaan tugas akhir skripsi ini, mendapatkan syafaat dan amal kebaik dari Allah SWT. Serta semoga karya tulis skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat kelak kemudian hari.

Kediri, 10 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	7
D. Spesifikasi Produk Yang di Harapkan.....	8
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	11
G. Penelitian Terdahulu.....	12
H. Definisi Istilah.....	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	20
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	20
B. Permainan Ludo.....	27
C. Hasil Belajar.....	30
D. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.....	34
E. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.....	37
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	42
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	44
C. Ujicoba Produk.....	46
1. Desain Uji Coba.....	46
2. Jenis Data.....	47
3. Instrument Pengumpulan Data.....	48
4. Teknik Analisa Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	56
A. Penyajian Data Hasil Pengembangan.....	56
B. Analisis Data Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	71
C. Revisi Produk.....	77
D. Pembahasan.....	79
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	85
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	85
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Karakteristik Peserta Didik Menurut Jean Piaget.....	35
Tabel 1.2 Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran.....	38
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	51
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	51
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	52
Tabel 3.4 Kriteria Uji N-Gain.....	54
Tabel 3.5 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan.....	54
Tabel 4.1 Cp, Tp Dan Atp.....	56
Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media Permainan Ludo.....	62
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media 1.....	63
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	64
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	65
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	65
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Materi 3.....	66
Tabel 4.8 Hasil Validasi Soal Pretest.....	67
Tabel 4.9 Hasil Validasi Soal Posttest.....	67
Tabel 4.10 Penilaian Pretest Dan Posttest Peserta Didik.....	68
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Validator Ahli Media.....	71
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Validator Instrumen Pretest Dan Posttest.....	71
Tabel 4.14 Tingkat Ketercapaian Dan Kualifikasi.....	72
Tabel 4.15 Kritik Dan Saran Validator Ahli.....	73
Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik.....	74
Tabel 4.17 Hasil Uji N-Gain.....	75
Tabel 4.18 Rangkuman Analisis Skor N-Gain Peserta Didik.....	75
Tabel 4.19 Hasil Revisi Produk.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 gotong royong masyarakat bugis baru.....	39
Gambar 3.2 Bagan Alur ADDIE.....	44
Gambar 4.1 Rancangan Desain Ludo.....	58
Gambar 4.2 Desain Awal Media Permainan Ludo.....	59
Gambar 4.3 Desain Pion.....	60
Gambar 4.4 Desain Kartu.....	60
Gambar 4.5 Desain Buku Pedoman.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01: Surat Izin Penelitian.....	91
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	92
Lampiran 03. Surat Pernyataan Penggunaan Media Pembelajaran.....	93
Lampiran 04. Hasil Validasi Ahli Media	94
Lampiran 05. Hasil Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 06. Soal <i>Pretest</i>	99
Lampiran 07. Soal <i>Posttest</i>	100
Lampiran 08. Angket Respon Peserta Didik.....	101
Lampiran 09. Foto Produk Media Pembelajaran	102
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian	103
Lampiran 11. Daftar Riwayat Hidup.....	104

DAFTAR DIAGRAM

Digram 4.1. Diagram Ahli Media	81
Digram 4.2. Diagram Ahli Materi.....	81
Digram 4.3. Diagram Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	83