

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
PERMAINAN LUDO PADA PEMBELAJARAN
KELAS III TEMA 8 SUBTEMA 2 DI
SDN 29 NENAK TEMBULAN
TAHUN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH

MARIA SOSIMA ANI

NIM : 2011061865

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
STKIP PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Maria Sosima Ani
NIM : 2011061865
Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/PGSD
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Permainan Ludo Pada Pembelajaran Kelas III
Tema 8 Subtema 2 Di SDN 29 Tembulan Tahun
2023/2024

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang, 2 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Adriana Gandasari, M.Pd
NIDN : 1114078203

Pembimbing II



Nelly Wedyanawati, S.Si., M.Pd
NIDN : 1111058501

Disetujui Oleh :
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa



Didin Syafuddin, S.P., M.Si
NIDN : 1102066603



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365
Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Pada Pembelajaran Kelas III Tema 8 Subtema 2 Di SDN 29 Nenak Tembulan Tahun 2023/2024"**

Nama : Maria Sosima Ani
NIM : 2011061865
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada pada hari Jumat, tanggal 12 Juli 2024.

Tim Penguji;

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Thomas Joni Verawanto Aristo, M.Pd.	Ketua Penguji	
2	Dr. Adriana Gandasari, M.Pd.	Sekretaris	
3	Lusila Parida, M.Pd.	Anggota I	
4	Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd	Anggota II	

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa

Didin Syafuddin, SP., M.Si
NIDN.1102066603



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365
Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING I

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Maria Sosima Ani

NIM : 2011061865

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	3 Juni 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	Mengenai judul dan media	
2	10 Juni 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	Hasil desai dan bahan yang dibutuhkan	
3	24 Juni 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan BAB I, BAB II dan BAB III	
4	18 Juli 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan tata tulis BAB I, BAB II, dan BAB III	
5	20 Maret 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan BAB III dan daftar Pustaka	
6	18 Maret 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	ACC proposal skripsi	
7	8 Mei 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan latar belakang, kajian teori BAB III	
8	9 Mei 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan materi dan kisi-kisi materi	
9	11 Mei 2024	Konsultasi Skripsi	Penambahan materi, lampiran, dan validasi ahli media	
10	6 Juli 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan tata tulis BAB IV dan kesimpulan	
11	8 Juli 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan abstrak dan pembahasan BAB IV	
12	9 Juli 2025	Konsultasi Skripsi	ACC skripsi	

Sintang, 8 Juli 2024
Pembimbing I

Dr. Adriana Gandasari, M.Pd
NIDN : 1114078203



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365
Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING II

Hasil Konsultasi Mahasiswa

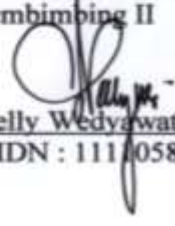
Nama : Maria Sosima Ani

NIM : 2011061865

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	3 Juni 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	Mengenai judul dan pengembangan produk	
2	26 Juni 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan BAB I, BAB II dan cara penulisan proposal	
3	4 Juli 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan cara mengutip jurnal atau buku	
4	5 April 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	ACC proposal skripsi	
5	16 Mei 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan kisi-kisi materi	
6	17 Mei 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan soal tes pilihan ganda dan esai	
7	20 Mei 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan pedoman penskoran pilihan ganda	
8	21 Mei 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan soal tes penskoran esai	
9	22 Mei 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan soal tes pilihan ganda dan esai	
10	9 Juli 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan Penulisan BAB I sampai BAB V	
11	10 Juli 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan BAB I sampai BAB V	
12	11 Juli 2024	Konsultasi Skripsi	Acc Skripsi	

Sintang, 8 Juli 2024
Pembimbing II


Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd
NIDN : 1117058501

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, 8 Juli 2024

Yang membuat pernyataan



Maria Sosima Ani

NIM.2011061865

MOTTO

Yesaya 41 : 10

“Jangan takut sebab aku menyertai engkau janganlah bimbang sebab aku ini Allahmu. Aku akan meneguhkan, bahkan akan menolong engkau. Aku akan memegang engkau dengan tangan kanan-ku yang membawa kemenangan”

Tidak ada proses yang mudah untuk tujuan yang indah, tetap fokus pada tujuan, takdir milik Tuhan, tapi doa dan usaha milik kita. Jika sudah waktunya, Tuhan selalu memiliki cara untuk mewujudkannya

PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta Almarhum Bapak Fransiskus dan Mamak Teresia Mandon yang telah berjasa dalam hidup saya, memberikan semangat, memotivasi untuk menyelesaikan studi ini dan selalu mendoakan perjalanan hidup saya.
2. Saudari saya Florentina Geofrani S.Pd serta keluarga yang selalu memotivasi saya untuk semangat dalam menjalani dan memperjuangkan hidup yang lebih baik.
3. Kedua pembimbing saya Ibu Dr. Adriana Gandasari, M.Pd dan bu Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd yang selalu membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberikan banyak masukan. Terimakasih untuk kesabaran, dukungan dan semua nasehat yang diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Guru-guru serta dosen yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang berharga bagi saya.
5. Kepada orang tersayang dalam hidupku inisial JM, terima kasih karena telah memberikan dukungan dan semua tenaga untuk menghadapi orang sepertiku. Terima kasih untuk semua semangat yang kamu berikan, berkatmu aku mampu menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugerah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Pada Pembelajaran Kelas III Tema 8 Subtema 2 Di SDN 29 Nenak Tembulan Tahun 2023/2024”.

Dengan hati yang tulus, peneliti ingin mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka yang berjasa dalam penyusunan skripsi, yaitu kepada mereka yang terhormat:

1. Dr. Adriana Gandasari, M.Pd, selaku Dosen pembimbing I yang telah memberikan Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan pencipta semesta alam dan segala isinya, atas anugerah dan kekuatan-Nya yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan bimbingan dan pengarahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd, Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu peneliti, memberikan masukan dan mengarahkan peneliti serta telah memberikan kemudahan bagi peneliti selama proses bimbingan selama proses penulisan skripsi.

3. Dwi Cahyadi Wibowo, M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu peneliti dalam urusan administrasi selama penulisan skripsi.
4. Didin Syafruddin, S.P., M.Si. selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
5. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si. selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa yang memberikan kemudahan kepada peneliti selama menjalani perkuliahan.
6. Seluruh dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah membekali peneliti dengan berbagai pengetahuan yang bermanfaat untuk penulisan skripsi.
7. Kepala Sekolah Dasar, yang telah bersedia yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
8. Guru kelas III Sekolah Dasar Negeri yang telah bersedia memberikan izin melakukan penelitian.
9. Kedua orang tua serta keluarga yang telah memberikan doa, semangat, serta dukungan berupa materi maupun moril selama proses penulisan skripsi.
10. Teman-teman kelas D11 PGSD yang berjuang bersama dalam menimba ilmu serta memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi.

Peneliti menyadari dengan segala keterbatasan pengetahuan bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Penulis sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan proposal skripsi

ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dalam penyempurnaan skripsi ini.

Sintang, 5 Juli 2024

Maria Sosima Ani
Nim 2011061865

ABSTRAK

Maria Sosima Ani. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ludo Pada Pembelajaran Kelas III Tema 8 Subtema 2 Di SD Negeri 29 Nenak Tembulan Tahun Ajaran 2023/2024*. Skripsi, Program Studi PGSD STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Dr. Adriana Gandasari, M.Pd, Pembimbing II: Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ludo, Hasil Belajar

Media pembelajaran Permainan Ludo. Alternatif mengatasi masalah yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Permainan Ludo. Penelitian ini mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Permainan Ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas III Sekolah Dasar di 29 Nenak Tembulan. Pendekatan penelitian *Research and Development* menggunakan model ADDIE tahapan sebagai berikut: *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Bentuk penelitian *Quasi Eksperiment Design*. Teknik data penentuan sampel *two stage random sampling* dengan jumlah 84 siswa. Teknik instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini lembar validasi, angket respon guru, angket respon siswa, tes pemahaman terhadap kemampuan menjawab soal pertanyaan, dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data penilaian pakar dan tanggapan pengguna, uji validitas, uji reliabilitas, analisis daya pembeda, analisis tingkat kesukaran soal, analisis hasil test, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, uji hipotesis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Tahapan-tahapan pada pengembangan media pembelajaran Permainan Ludo untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE. 2) kelayakan media Permainan Ludo berdasarkan validasi ahli media memperoleh rata-rata presentasi sebesar 92% dengan kriteria sangat layak, kemudian perolehan rata-rata presentase hasil validasi ahli materi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. 3) Hasil uji skala terbatas respon siswa terhadap media pembelajaran Permainan Ludo dengan perolehan presentase sebesar 70,33% kriteria baik, skala luas respon siswa terhadap media pembelajaran Permainan Ludo 170% dengan perolehan presentase sebesar 88% kriteria baik, dan respon guru skala terbatas dan skala luas dengan perolehan 92% sangat baik. 4) Hasil tes hasil belajar setelah menggunakan Permainan Ludo siswa dengan nilai *pretest* dengan nilai rata-rata 77% dan nilai *posttest* dengan nilai rata-rata 93%, dan mengalami peningkatan nilai rata-rata 39,2%. Kesimpulan penelitian ini adalah media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan. Saran guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk membantu penyampaian materi pembelajaran.

ABSTRACT

Maria Sosima Ani. 2024. Development of Ludo Game-Based Learning Media in Class III Learning Theme 8 Sub-theme 2 at SD Negeri 29 Nenak Tembulan Academic Year 2023/2024. Thesis, PGSD Study Program STKIP Persada Khatulistiwa Sintang Supervisor I: Dr. Adriana Gandasari, M.Pd. Supervisor II: Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd

Keywords: Media learning, Game Ludo, Results Learning

Ludo Game learning media. An alternative to solving the problem is by using the Ludo Game learning media. This research describes the development of Ludo Game learning media to improve the learning outcomes of Class III Elementary School students at 29 Nenak Tembulan. The Research and Development research form. The data sampling technique was two stage random sampling with a total of 84 students. Data collection instrument techniques in this research were validation sheets, teacher response questionnaires, student response questionnaires, comprehension tests on the ability to answer questions, documentation. The data analysis, technique in this research uses expert assessment data analysis and user responses, validity testing, reliability testing, differentiating power analysis, analysis of the level of difficulty of questions, analysis of tests result, normality test, homogeneity test, un-hypothesis, hypothesis testing, and documentation. The research results show that 1) the stages in developing learning media for the Ludo Game to improve student learning outcomes are using the ADDIE model development procedure. 2) the feasibility of the Ludo Game media based on validation from media experts, obtained an average presentation of 92% with very feasible criteria 90% with very feasible criteria. 3) limited scale test results of student responses to the media Ludo Game learning with a percentage gain of 70,33%, good criteria, broad scale student responses to the Ludo Game learning media 170% with a percentage gain of 88% good criteria, and limited scale and broad scale teacher responses with a score of 92% very good 4) the results of the learning outcomes test after using the Ludo Game for students with an average score 93%, and experienced an average increase of 39.2%. The conclusion of this study is that the developed learning media can be used. It is recommended that teachers apply the developed learning media to assist in delivering learning materials.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
CATATAN PEMBIMBING I	iv
CATATAN PEMBIMBING II.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
ABSTRAK	xii
ABSTRAC.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
1. Tujuan Penelitian Umum.....	9
2. Tujuan Penelitian Khusus.....	9
D. Manfaat Penelitian	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis.....	10
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Landasan Teori.....	16
1. Karakteristik Media Pembelajaran	16

2. Permainan Ludo.....	20
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ludo.....	24
4. Cara Memainkan Ludo	25
5. Media Permainan Ludo	27
6. Pramuka (Praja Muda Karana)	29
B. Kajian Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	36
D. Pertanyaan atau Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Model Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Uji Coba Produk.....	48
D. Desain Uji Coba Produk.....	49
E. Subyek Uji Coba	50
F. Jenis Data	51
G. Instrumen Pengumpulan Data	52
H. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Hasil Penelitian	60
B. Pengembangan Permainan Ludo.....	63
C. Hasil Pengembangan.....	86
D. Pembahasan Produk Akhir.....	91
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	98
A. Kesimpulan	98
B. Keterbatasan Produk	99
C. Impikasi.....	100
D. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN.....	103
RIWAYAT HIDUP	267

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman:
3.1 Rancangan The One Group Pretest-Posttest Design	49
3.2 Kegiatan Uji Coba Penelitian	50
3.3 Sebaran Populasi Penelitian	50
3.4 Sebaran sampel penelitian two stage random sampling.....	51
3.5 Kriteria Persentase Analisis Penelitian Pakar	54
3.6 Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna	54
3.7 Kriteria Koefisien Reliabilitas	56
3.8 Analisis Daya Pembeda	57
3.9 Analisis Tingkat kesukaran	57
4.1 Validitas Instrumen	60
4.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	61
4.3 Hasil Penilaian Ahli Media	66
4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi	67
4.5 Hasil Revisi Media	69
4.6 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda	70
4.7 Hasil Uji Validitas Soal Essai	71
4.8 Hasil Uji Reabilitas	72
4.9 Hasil Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda	73
4.10 Hasil Daya Pembeda Soal Essai	74
4.11 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda	75
4.12 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Essai	76
4.13 Uji Normalitas Hasil Belajar Skala Terbatas	77
4.14 Uji Homogenitas Hasil Belajar Skala Terbatas	78
4.15 Uji Hipotesis Hasil Belajar Skala Terbatas	78
4.16 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Skala Luas	79
4.17 Hasil Homogenitas Hasil Belajar Skala Luas	79
4.18 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar Skala Luas	80
4.19 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Terbatas	81
4.20 Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Skala Luas	83
4.21 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Terbatas	84
4.22 Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Skala Luas	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman:
1.1 Spesifikasi Produk Awal	13
2.1 Kerangka Berfikir	38
3.1 Model Pengembangan ADDIE	41
3.2 Rancangan Produk Awal	43
4.1 Tampilan Kartu Pengguna Sesudah dan Sebelum Revisi	68
4.2 Tampilan Kartu Materi Sesudah dan Sebelum Revisi	68
4.3 Karpas Permainan Ludo	86
4.4 Pion dan Dadu	87
4.5 Kartu Pengguna dan Kartu Materi	87
4.6 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman:
1 Silabus	103
2 RPP Pertemuan 1	106
3 RPP Pertemuan 2	114
4 RPP Pertemuan 3	123
5 RPP Pertemuan 4	131
6 RPP Pertemuan 5	139
7 RPP Pertemuan 6	147
8 Hasil Uji Coba Soal Tes Pilihan Ganda Hasil Belajar Setelah Menggunakan Media Permainan Ludo	155
9 Hasil Uji Coba Soal Tes Essai Hasil Belajar Setelah Menggunakan Media Permainan Ludo	162
10 Kisi-kisi Soal	167
11 Lembar Pretest dan Posttest Pemahaman Belajar Siswa	168
12 Pedoman Penskoran Pilihan Ganda dan Essai	174
13 Penilaian Tes	178
14 Angket Validasi Ahli Media	179
15 Angket Validasi Ahli Materi	186
16 Kisi-kisi Angket Tanggapan Siswa Terhadap Permainan Ludo	193
17 Kisi-kisi Angket Tanggapan Guru Terhadap Permainan Ludo	194
18 Validasi Angket Siswa	195
19 Validasi Angket Guru	198
20 Validasi Soal Tes	200
21 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Terbatas	204
22 Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Uji Coba Skala Luas	205
23 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Skala Terbatas	206
24 Uji Normalitas Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol Skala Luas	207
25 Uji Homogenitas Posttest Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	208
26 Uji Hipotesis Pretest dan Posttest Hasil Belajar Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	210
27 Nilai dan Hasil Belajar Kelompok Eksperimen	211
28 Nilai dan Hasil Belajar Kelompok Kontrol	229
29 Rekapitulasi Angket Siswa Terhadap Permainan Ludo Perbutir Pertanyaan	241
30 Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Permainan Ludo	244

31 Rekapitulasi Angket Guru Terhadap Permainan Ludo Perbutir	
Pertanyaan	259
32 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Permainan Ludo	260
33 Surat Izin Penelitian	263
34 Dokumentasi Penelitian	265

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasya, V. E., Ristiyani, R., dan Fajrie, N. (2021). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*,
- Bhardwaj, P. (2019). Jenis-jenis Pengambilan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Praktik Ilmu Kardiovaskular, Vol 5 No 3 hal 157*
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran.
- Fauziati, T., dan Susilowobowo, J. (2021). Pengembangan Permainan Ludo King Of Accounting (Doting) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*
- Izzaty, A. D., Sunanah, dan Nurfitriani, M. (2021). Pengembangan Media pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 Mis Sindangraja: Buana Pendidikan : *Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Vol 17 No 1 hal 33-41*
- Izzaty, A. D., Sunanah, dan Nurfitriani, M. (2021). Pengembangan Media Karo-Karo, I. F., dan Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*
- Karo-Karo, I. R., Dan Rohani, R, (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, Dan I Gede Suwiwa. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas VII Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga), Hal 12-18*
- Monica, W. A. Dan Qurrotaini, L. (2019). Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal Of Primary Education*, Hal 20-28.
- Ningsih, S.A., Dan Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. Promosi (*Jurnal Pendidikan Ekonomi*).

- Novada, C., Salimi Kartono, K., Dan, A (2023). Pengembangan Media Lupas (Ludo Ipas) Di Kelas IV Sd Negeri 28 Pontianak Selatan. *Fondatia*, Hal 317-330
- Pratiwi, I. T. M., Dan Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Hal 33
- Putri, E. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Open Science Framework*
- Putri, N. S., Indriani, N., Dan Adila, D. (N.D.). Sejarah Gerakan Pramuka
- Rahman, A., Dan I Nyaman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal edutech undiksha* hal 32
- Sanjiwani, I. A. U. N., Yudiana, K., Dan Japa I. G. N. (2020). Media Permainan Ludo Pada Sub Tema Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia. *Indonesia Journal Of Istruction*, Hal 15-24
- Sugiarto, T., Ambiyar, A., Wakhinuddin, W., Purwanto, W., Dan Saputra, H. D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar : Metaanalisis. 128-142.
- Syarifa, F. L. (2020). Efisiensi Teknis Perkebunan Karet Rakyat Di Sumatera Selatan: Analisis Two-Stage Bootsrap DEA. *Jurnal Penelitian Karet Vol 38 No 2 Hal 179-188*
- Tarigan, D., Dan Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*,
- Universitas Khairun, Kore, D., Wondal, R., Dan Samad, R. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-5 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, Hal 106-116
- Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Wasis : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9-14