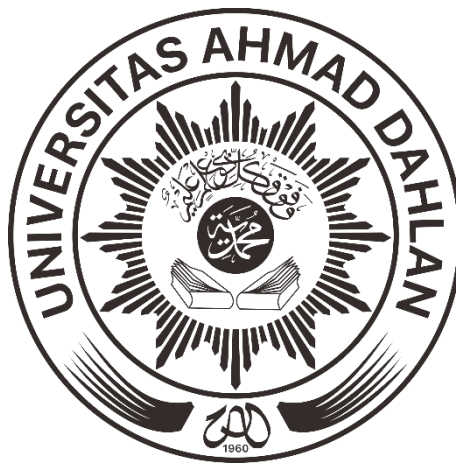


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO SMART GAME* PADA PEMBELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH KAUMAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta untuk Memenuhi Persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pendidikan**



**Oleh**

**Genduk Gita Aprilia**

**2000005130**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN  
YOGYAKARTA**

**2024**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO SMART GAME*  
PADA PEMBELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS V SD  
MUHAMMADIYAH KAUMAN**



Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Ahmad Dahlan  
Yogyakarta

Dan telah dinyatakan memenuhi syarat untuk diujikan.

**Dosen Pembimbing**



Hanum Hanifa Sukma, M.Pd.

NIPM. 19900301 201508 011 1212778

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *LUDO SMART GAME*  
PADA PEMBELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS V SD  
MUHAMMADIYAH KAUMAN**

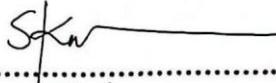

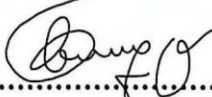
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Genduk Gita Aprilia**  
**NIM 2000005130**

Telah dipertahankan di depan

Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada tanggal 05 Juni 2024 dan dinyatakan  
telah memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar


**SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI**

**Ketua** : Hanum Hanifa Sukma, M.Pd.   
**Penguji 1** : Siwi Purwanti, M.Pd.   
**Penguji 2** : Ragil Dian Purnama Putri, M.Pd. 

Yogyakarta, Juni 2024  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Ahmad Dahlan

Dekan,



  
Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D.  
NPM. 19710317 200803 111 0763796

## SURAT PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Genduk Gita Aprilia  
NIM : 2000005130  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Universitas Ahmad Dahlan

Menyatakan bahwa skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Smart Game* pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Kauman” ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain sebagai persyaratan penyelesaian studi program perguruan tinggi atau perguruan tinggi lain kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya tulis ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, hal tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Mei 2024

Penulis



Genduk Gita Aprilia

NIM. 2000005130

## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Genduk Gita Aprilia

NIM : 2000005130

Email : [genduk2000005130@webmail.uad.ac.id](mailto:genduk2000005130@webmail.uad.ac.id)

Fakultas : FKIP Program Studi : PGSD

Judul tugas akhir : Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Smart Game* pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Kauman

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun institusi pendidikan lainnya.
  2. Hasil karya saya ini bukan saduran atau terjemahan melainkan berupa gagasan, rumusan dan hasil pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
  3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
  4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
- Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, Mei 2024



Genduk Gita Aprilia

## PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Genduk Gita Aprilia

NIM : 2000005130

Email : [genduk2000005130@webmail.uad.ac.id](mailto:genduk2000005130@webmail.uad.ac.id)

Fakultas : FKIP

Program Studi : PGSD

Judul tugas akhir : Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Smart Game* pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Kauman

Dengan ini saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):

Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, Mei 2024



Genduk Gita Aprilia

Mengetahui,  
Pembimbing



Hanum Hanifa Sukma, M.Pd.

## **MOTTO**

“Allah tahu kemampuan mu, maka selesaikan apa yang menjadi kewajiban mu”

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Allah SWT sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu. Adapun skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yaitu bapak Purwadi dan ibu Maryanti serta adik saya Rosid Nur Hoeroh yang sudah memberikan perhatian, doa, motivasi, dan dukungan untuk menyelesaikan perkuliahan.



## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Smart Game pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Kauman”. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di hari akhir. Aamiin.

Pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat selama proses penyusunan skripsi ini. Berkat bantuan, arahan, dan motivasi dari merekalah skripsi ini bisa selesai tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis hendak menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Muchlas M.T., selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah membuka jalan bagi penulis untuk dapat menuntut ilmu di lembaga ini.
2. Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan yang telah memfasilitasi berupa pemberian izin saat penelitian berlangsung.
3. Muhammad Ragil Kurniawan, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah memberikan arahan kepada penulis.
4. Hanum Hanifa Sukma, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan dan dorongan motivasi kepada penulis.

5. Keluarga besar SD Muhammadiyah Kauman yang telah berkenan dalam memberikan izin kepada penulis untuk melakukan observasi.
6. Teman-teman saya khususnya Farizal, Aristia Indriani, Sindy Septika Rani, Ayu Ipta Mufida, Mayda Kusumaningtyas, Nur Anisa yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam proses mengerjakan skripsi ini.
7. Keluarga besar Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang sudah memperkenankan saya untuk menimba ilmu.

Yogyakarta, Mei 2024  
Penulis



Genduk Gita Aprilia

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT .....	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	9
G. Manfaat Pengembangan.....	12
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
BAB II.....	15
LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR PENELITIAN .....	15
A. Landasan Teori.....	15
1. Hakikat Pembelajaran IPS SD.....	15
2. Materi Seperti Apakah Budaya Daerahku.....	19
3. Media Pembelajaran .....	31

4. Permainan <i>Ludo</i> .....	37
5. Kualitas media <i>Ludo Smart Game</i> .....	44
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	48
C. Kerangka Pikir .....	54
D. Pertanyaan Penelitian .....	55
BAB III .....	59
METODE PENELITIAN.....	59
A. Model Pengembangan.....	59
B. Prosedur Pengembangan .....	60
C. Uji Coba Produk.....	63
BAB IV .....	76
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	76
A. Data Uji Coba.....	76
B. Analisis Data .....	99
C. Revisi Produk.....	106
D. Kajian Produk Akhir .....	110
BAB V.....	114
KESIMPULAN DAN SARAN.....	114
A. Kesimpulan .....	114
B. Keterbatasan Penelitian.....	115
C. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA .....	117

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	19
Tabel 2. Warisan Kebudayaan Kebendaan .....	21
Tabel 3. Warisan Kebudayaan Tak Benda.....	25
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media Terhadap Media <i>Ludo Smart Game</i> tentang Seperti Apakah Budaya Daerahku .....	65
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi Terhadap Media <i>Ludo Smart Game</i> tentang Seperti Apakah Budaya Daerahku .....	67
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Pembelajaran Terhadap Media <i>Ludo Smart Game</i> tentang Seperti Apakah Budaya Daerahku .....	68
Tabel 7. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Guru Terhadap Kelayakan Media <i>Ludo Smart Game</i> .....	70
Tabel 8. Kisi-Kisi Lembar Penilaian Siswa Terhadap Kelayakan Media <i>Ludo Smart Game</i> .....	71
Tabel 9. Skala Penilaian .....	73
Tabel 10. Kategori Kualitas .....	74
Tabel 11. Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi .....	89
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran .....	91
Tabel 14. Hasil Penilaian Guru .....	94
Tabel 15. Hasil Penilaian Siswa.....	97
Tabel 16. Data Hasil Uji Validasi Media <i>Ludo Smart Game</i> .....	102
Tabel 17. Hasil Uji Kelayakan Media <i>Ludo Smart Game</i> .....	103

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan <i>Ludo</i> .....	38
Gambar 2. Papan Permainan <i>Ludo Smart Game</i> .....	42
Gambar 3. Alur Kerangka Berpikir.....	55
Gambar 4. Model Pengembangan ADDIE .....	63
Gambar 5. Tampilan Papan <i>Ludo Smart Game</i> .....	81
Gambar 6. Tampilan Panduan Materi .....	82
Gambar 7. Tampilan Kartu <i>Smart</i> .....	83
Gambar 8. Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	84
Gambar 9. Tampilan Cover Kotak Media <i>Ludo Smart Game</i> .....	85
Gambar 10. Grafik Hasil Uji Validasi Media <i>Ludo Smart Game</i> .....	102
Gambar 11. Grafik Hasil Uji Kelayakan Media <i>Ludo Smart Game</i> .....	103
Gambar 12. Cover Kotak Media <i>Ludo Smart Game</i> Sebelum di Revisi .....	107
Gambar 13. Cover Kotak Media <i>Ludo Smart Game</i> Setelah di Revisi.....	107
Gambar 14. Papan <i>Ludo Smart Game</i> Sebelum di Revisi .....	108
Gambar 15. Papan <i>Ludo Smart Game</i> Setelah di Revisi.....	108
Gambar 16. Kartu <i>Smart</i> Sebelum di Revisi.....	108
Gambar 17. Kartu <i>Smart</i> Setelah di Revisi .....	108
Gambar 18. Cover Panduan Materi Sebelum di Revisi .....	109
Gambar 19. Cover Panduan Materi Setelah di Revisi .....	109
Gambar 20. Petunjuk Penggunaan Sebelum di Revisi.....	109
Gambar 21. Petunjuk Penggunaan Setelah di Revisi .....	109

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	120
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	121
Lampiran 3. Halaman Persetujuan Proposal Skripsi.....	123
Lampiran 4. Halaman Pengesahan Ujian Proposal Skripsi.....	124
Lampiran 5. Halaman Pengesahan Validasi Instrumen .....	125
Lampiran 6. Halaman Pengesahan Validasi Ahli Media .....	126
Lampiran 7. Halaman Pengesahan Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 8. Halaman Pengesahan Validasi Ahli Pembelajaran.....	128
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media .....	129
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Materi.....	132
Lampiran 11. Lembar Validasi Ahli Pembelajaran.....	136
Lampiran 12. Lembar Penilaian Guru.....	140
Lampiran 13. Lembar Penilaian Siswa .....	144
Lampiran 14. Surat Bukti Penelitian.....	148
Lampiran 15. Modul Ajar .....	149
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	164
Lampiran 17. Gambar Media <i>Ludo Smart Game</i> .....	165

Aprilia, Genduk, Gita. 2024. “Pengembangan Media Pembelajaran *Ludo Smart Game* pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Kauman”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

### **ABSTRAK**

Pembelajaran saat ini tidak hanya berpusat pada guru, melainkan harus mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Tetapi karena adanya keterbatasan pengembangan media pembelajaran sehingga pada saat proses pembelajaran jarang menggunakan media. Dari permasalahan tersebut maka perlu adanya pengembangan media yang dapat melibatkan siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Seperti yang media yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu *Ludo Smart Game*, yang merupakan media pembelajaran dalam bentuk permainan. Tujuan dari pengembangan media *Ludo Smart Game* ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran siswa juga lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru IPS, dan 22 siswa kelas V SD Muhammadiyah Kauman. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil pengembangan pada penelitian ini adalah media *Ludo Smart Game*. Adapun media *Ludo Smart Game* ini telah melalui uji validasi para validator yaitu ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, penilaian guru, dan siswa. Berdasarkan validasi oleh para validator maka diperoleh hasil dari ahli media yaitu 86 termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Adapun perolehan dari ahli materi yaitu 80 termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Kemudian perolehan dari ahli pembelajaran yaitu 80 termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian ketiga ahli tersebut adalah 82 dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Adapun perolehan nilai dari guru terhadap kelayakan media yaitu 96 termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Dan yang terakhir penilaian dari siswa yaitu 94 termasuk ke dalam kriteria “Sangat Baik”. Nilai rata-rata yang diperoleh dari penilaian guru dan siswa adalah 95 dan termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Sehingga media *Ludo Smart Game* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa kelas V dalam menambah pengetahuan mengenai materi “Seperti Apakah Budaya Daerahku” dan juga dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media *Ludo*, Pembelajaran IPS, Kelas V



Aprilia, Genduk, Gita. 2024. *"Development of Ludo Smart Game Learning Media in Social Studies Learning for Class V Students of SD Muhammadiyah Kauman"*. Thesis. Yogyakarta: Ahmad Dahlan University.

## **ABSTRACT**

*Learning today is not only centered on the teacher, but must invite students to be actively involved in the learning process. However, due to limitations in the development of learning media, media is rarely used during the learning process. From these problems, it is necessary to develop media that can involve students to actively participate in the learning process. Like the media developed in this research, namely Ludo Smart Game, which is a learning media in the form of a game. The aim of developing Ludo Smart Game media is to help teachers in delivering material. Apart from that, with the existence of learning media students are also more interested in participating in learning.*

*This research uses an R&D (Research and Development) approach with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The subjects in this research were media experts, material experts, learning experts, social studies teachers, and 22 fifth grade students at SD Muhammadiyah Kauman. The data analysis technique used is quantitative and qualitative data analysis.*

*The result of the development in this research is the Ludo Smart Game media. The Ludo Smart Game media has gone through validation tests from validators, namely media experts, material experts, learning experts, teacher assessments and students. Based on validation by the validators, the results obtained from media experts were 86, including the "Very Good" criteria. The results from material experts, namely 80, are included in the "Good" criteria. Then the learning expert's score of 80 is included in the "Good" criteria. The average score obtained from the assessments of the three experts is 82 and is included in the "Very Good" criteria. The teacher's score for media suitability is 96, which is included in the "Very Good" criteria. And finally, the student's assessment, namely 94, is included in the "Very Good" criteria. The average score obtained from teacher and student assessments is 95 and is included in the "Very Good" criteria. So it is hoped that the Ludo Smart Game media can be an effective and enjoyable learning medium for fifth grade students in increasing knowledge regarding the material "What is My Regional Culture Like" and can also maximize student learning outcomes.*

*Keywords: Ludo Media, Social Studies Learning, Class V*