

Nomor Daftar : 13/S/PGSD/2/VIII/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA LUDO BERMUATAN KEBUDAYAAN  
LOKAL UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Hilma Nuraliah

NIM 1905786

**PROGRAM STUDI S1  
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS TASIKMALAYA**

**2023**

PENGEMBANGAN MEDIA LUDO BERMUATAN KEBUDAYAAN LOKAL  
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

oleh

Hilma Nuraliah

Skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Hilma Nuraliah

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hilma Nuraliah  
NIM : 1905786  
Kode Program Studi : J0651  
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Kampus Tasikmalaya

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Ludo Bermuatan Kebudayaan Lokal Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Juli 2023

Pembuat Pernyataan,

Hilma Nuraliah

NIM 1905786



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Ludo Bermuatan Kebudayaan Lokal Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada nabi besar Muhammad SAW, tidak lupa kepada keluarganya, sahabatnya, beserta kita selaku umatnya.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Tasikmalaya. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menemukan berbagai kendala namun atas izin Allah SWT dan bimbingan berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan wawasan dan pengetahuan penulis. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan masukan dari para pembaca untuk perbaikan kedepannya. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih atas bimbingan, bantuan dan semangat dari seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis berharap karya ini dapat bermanfaat bagi orang yang membacanya bagi dan dunia pendidikan.

Tasikmalaya, Juli 2023

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kekuatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan sebagian tugas akhir skripsi ini. Suatu kebahagiaan dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Bimbingan serta doa dari berbagai pihak menjadi dorongan sehingga skripsi ini terselesaikan. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang tinggi diucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
2. Bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd., M.M., AIFO. dan Dr. Elan, M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
3. Bapak Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd. selaku Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
4. Bapak Drs. H. Ahmad Mulyadiprana, M.Pd. selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, saran, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi maupun selama menempuh Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
5. Bapak Pidi Mohamad Setiadi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya;
6. Seluruh validator, bapak Pidi Mohamad Setiadi, S.Pd., M.Pd., bapak Rijal Wahid Muharram, S.Pd. dan bapak Angga Maulana, S.Pd;
7. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan bimbingan dan wawasan keilmuan kepada penulis selama di kampus;
8. Kepala sekolah SD Negeri Sukamulya ibu Hj. Tini Wartini, S.Pd.,M.Pd. yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melangsungkan penelitian;
9. Keluarga besar SD Negeri Sukamulya atas izin dan bantuan kepada penulis untuk melangsungkan penelitian;

10. Orang tua, mamah Heli Risnawati dan bapak Yayat yang senantiasa menjadi sumber motivasi utama penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Terima kasih senantiasa memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang dalam segala situasi;
11. Kedua adik Rizki Wildan dan Habib Muhammad Azzam yang telah memberikan kehangatan dan kebahagiaan;
12. Keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini;
13. Keluarga besar ibu Hj. Ropiah yang senantiasa memberikan bantuan, doa, memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini;
14. Rekan mahasiswa asisten laboratorium *Humanica laboratory* yang senantiasa menemani dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini;
15. Teman seperjuangan, Tiara Melinda, Eza Fauzah, Indah Mafazatin Nailiah, Sri Dewi Rahayu, Linda Safitri Indriyani, Rachmania Khairunnisa, Eva Andriyani, Fadya Asmadina yang senantiasa berjuang bersama dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini;
16. Prenzeline Tyasamesi, Mitha Fauziah, Anne Nu Rainun, dan Rida Damayanti, Mahfuzhah Nuur teman dekat yang telah memberikan dukungan moril serta doa;
17. Seluruh teman seperjuangan Program Studi S1 PGSD angkatan 2019 yang telah berjuang menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala bentuk kontribusi yang telah diberikan dapat memberikan manfaat serta menjadi amal kebaikan di hadapan Allah SWT.

Tasikmalaya, Juli 2023

Hilma Nuraliah



# **PENGEMBANGAN MEDIA LUDO BERMUATAN KEBUDAYAAN LOKAL UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk materi kebudayaan lokal di sekolah dasar yang kurang inovatif serta variatif. Sehingga pembelajaran menjadi kurang menyenangkan dan cenderung membosankan bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Ludo pada materi kebudayaan lokal di kelas IV sekolah dasar. Dengan pengembangan media ludo ini, siswa diperkenalkan terhadap kebudayaannya sendiri, khususnya kebudayaan di Jawa Barat. Sehingga guru menjadi mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu DBR (*Design Based Research*) model Reeves melalui 4 tahapan yaitu: (1) identifikasi dan analisis masalah oleh peneliti dan praktisi secara kolaboratif (2) pengembangan *prototype* sebagai solusi yang didasarkan pada patokan teori, prinsip desain yang ada dan inovasi teknologi (3) proses uji coba berulang untuk menguji dan memperbaiki solusi secara praktis dan (4) refleksi untuk menghasilkan prinsip desain serta peningkatan implementasi dari solusi secara praktis. Dengan partisipasi siswa kelas IV A dan IV B, SD Negeri Sukamulya, berjumlah 31 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan angket. Hasil akhir penelitian ini yaitu: (1) prosedur media ludo (2) desain komponen media ludo, dan (3) respon siswa terhadap penggunaan media ludo dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

**Kata Kunci :** Ludo, Media pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial

# **DEVELOPMENT OF LOCAL CULTURE-CONTENT LUDO MEDIA FOR GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by Social Science Learning (IPS) media for local culture materials in elementary schools which are less innovative and varied. So that learning becomes less fun and tend to be boring for students. This study aims to develop Ludo learning media on local culture material in grade IV elementary schools. The development of this ludo media introduces students to their own culture, especially culture in West Java. So that the teacher becomes easy in conveying social studies learning material. The research method used in this study is DBR (Design Based Research) through 4 stages, namely: (1) identification and analysis of problems by researchers and practitioners collaboratively (2) prototype development as a solution based on theoretical benchmarks, existing design principles and technological innovation (3) an iterative trial process to test and improve the solution in practice and (4) reflection to produce design principles and improve the implementation of the solution in practice. With the participation of students of class IV A and IV B, Sukamulya State Elementary School, a total of 31 people. Data collection techniques used are interviews, observation, and questionnaires. The results of this study are: (1) procedures for ludo media (2) component design of ludo media, and (3) student responses to the use of ludo media in social studies learning.*

**Keywords:** *Ludo, learning media, Social Studies*

## DAFTAR ISI

### HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4.1 Manfaat secara Teoritis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4.2 Manfaat secara Praktis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Konsep Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Penggunaan Ludo Dalam Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Pembelajaran IPS Kelas IV SD.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Kebudayaan Lokal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.5 Penelitian Yang Relevan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Kerangka Pemikiran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Desain Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.1 Identifikasi Dan Analisis Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.2 Pengembangan <i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.3 Proses Uji Coba Berulang Praktis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.4 Refleksi Untuk Menghasilkan Prinsip Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1 Partisipan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2 Tempat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.1 Reduksi Data ( <i>Data Reduction</i> ) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.2 Penyajian Data ( <i>Data Display</i> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.3 Penarikan Kesimpulan ( <i>Conclusion Drawing/ Verification</i> ).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Isu Etik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Temuan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Identifikasi Dan Analisis Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 Pengembangan <i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3 Proses Uji Coba Berulang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4 Refleksi Untuk Menghasilkan Prinsip Desain. ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1 Prosedur Pengembangan Media Ludo .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2 Desain Komponen Media Ludo.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3 Respon Siswa Terhadap PenggunaanMedia Ludo ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI ..</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

5.1 Simpulan ..... **Error! Bookmark not defined.**  
5.2 Implikasi..... **Error! Bookmark not defined.**  
5.3 Rekomendasi ..... **Error! Bookmark not defined.**  
**DAFTAR PUSTAKA** ..... Error! Bookmark not defined.  
**LAMPIRAN-LAMPIRAN** ..... Error! Bookmark not defined.  
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP** ..... Error! Bookmark not defined.

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pemetaan KI dan KD pada ranah Kognitif .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.1 Ahli <i>Judgement</i> .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pertanyaan untuk Guru.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar validasi ahli media.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar validasi Ahli Materi.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar respon Guru .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.6 Kisi-kisi angket atau kuesioner respon siswa .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.7 Kisi-kisi wawancara siswa .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.8 Instrumen observasi ketersediaan media.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4.1 Hasil observasi ruang kelas.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4.2 Analisis Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4.3 Daftar Identitas Validator.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4.4 Kelayakan Produk .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pedagogi.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4.8 Hasil respon angket siswa kelas IV A.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Tabel 4.9 Hasil angket respon siswa kelas IV B.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut pengalaman Dale .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian DBR model Reeves .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.1 Rancangan Tampak Depan dan Belakang Papan Ludo .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.2 Rancangan Tampak Depan dan Belakang Kartu Kesempatan .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.3 Rancangan Tampak Depan dan Belakang Kartu Misi .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.4 Rancangan Tampak Depan dan Belakang Kartu Informasi .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.5 Bidak dan Dadu .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.6 Tempat Penyimpanan Media Ludo .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.7 Palet Warna .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.8 Papan Ludo Setelah Diberi Warna dan Elemen .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.9 Tampak Depan dan Belakang Kartu Kesempatan .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.10 Tampak Depan dan Belakang Kartu Misi .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.11 Tampak Depan dan Belakang Kartu Informasi .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.12 Tempat penyimpanan ludo setelah diberikan keterangan .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.13 Produk Media Ludo .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.14 Sebelum dan Sesudah Papan Ludo Diperbaiki .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
Gambar 4.15 Kartu Kesempatan dan Misi Sebelum dan Sesudah Direvisi .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	



Gambar 4.16 Kartu Informasi Sesudah dan Sebelum Direvisi ..... **Error!**  
**Bookmark not defined.**  
Gambar 4.17 Tempat Penyimpanan Ludo Sebelum dan Sesudah Direvisi .... **Error!**  
**Bookmark not defined.**  
Gambar 4.18 Tampilan Media Ludo ..... **Error!**  
**Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran.1</b> Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>Lampiran.2</b> Surat Keterangan Melakukan Penelitian di SDN Sukamulya ....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>Lampiran.3</b> Hasil Wawancara Studi Pendahuluan .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>Lampiran.4</b> Hasil Observasi Ketersediaan Media.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>Lampiran.5</b> Hasil Validasi Ahli materi .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>Lampiran.6</b> Hasil Validasi Ahli Media .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>Lampiran.7</b> Hasil Validasi Ahli Pedagogi (guru).....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>Lampiran.8</b> Hasil Wawancara Siswa Terhadap Penggunaan Media Ludo ..	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>Lampiran.9</b> Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Ludo .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>Lampiran.10</b> Dokumentasi Uji Coba Media Ludo.....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	

