

**PENGEMBANGAN MEDIA LUSI (LUDO LITERASI)  
UNTUK MEMFASILITASI LITERASI BACA TULIS PESERTA DIDIK  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

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



oleh  
Sri Fitrianti  
NIM 1901064

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

**2023**

PENGEMBANGAN MEDIA LUSI (LUDO LITERASI)  
UNTUK MEMFASILITASI LITERASI BACA TULIS PESERTA DIDIK  
KELAS IV SEKOLAH DASAR

oleh  
Sri Fitrianti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Sri Fitrianti  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

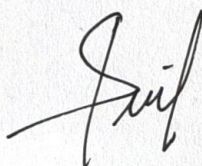
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin peneliti.

SRI FITRIANTI

PENGEMBANGAN MEDIA LUSI (LUDO LITERASI)  
UNTUK MEMFASILITASI LITERASI BACA TULIS PESERTA DIDIK  
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Seni Apriliya, M.Pd.  
NIP 198204122010122003

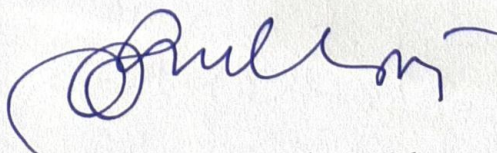
Pembimbing II



Dwi Alia, S.Pd., M.Pd.  
NIP 920200119881113201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD  
UPI Kampus Tasikmalaya



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.  
NIP 198006222008011004

## ABSTRAK

Pentingnya kemampuan literasi bagi keberlangsungan hidup setiap individu membuat literasi baca tulis perlu diajarkan dan dibudayakan sejak dini baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pembudayaan literasi baca tulis dapat berjalan apabila didukung oleh fasilitas yang memadai, di antaranya tersedia media untuk kegiatan literasi. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran untuk memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*) dengan tiga tahap penelitian, yaitu (1) analisis dan eksplorasi, (2) desain dan konstruksi, (3) evaluasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui wawancara, observasi, studi dokumen, penilaian ahli, dan angket respons pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian pengembangan ini memperoleh produk media pembelajaran berbasis permainan ludo untuk memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik kelas IV sekolah dasar. Hasil penilaian dari dua ahli bidang, yakni ahli bidang materi literasi dan ahli bidang media pembelajaran menyatakan produk media permainan ludo ‘sangat layak’ digunakan untuk memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik. Hal ini diperkuat dengan hasil uji kepraktisan kepada pendidik dan peserta didik dengan hasil pada tahap I memperoleh nilai kepraktisan sebesar 97,78% dari peserta didik dan 90,67% dari pendidik. Kemudian pada tahap II memperoleh nilai kepraktisan sebesar 98% dari respons peserta didik dan 98,33% dari respons pendidik. Dengan demikian, membuktikan bahwa produk media permainan ludo yang dikembangkan ‘sangat praktis’ digunakan untuk memfasilitasi literasi baca tulis peserta didik kelas IV sekolah dasar.

**Kata kunci:** literasi baca tulis, media pembelajaran, permainan ludo

## **ABSTRACT**

*The importance of literacy skills for the survival of each individual makes literacy need to be taught and cultivated from an early age both in the school environment and outside school. Literacy culture can run if supported by adequate facilities, including media available for literacy activities. The purpose of this study is to develop learning media to facilitate literacy of grade IV elementary school students. This research uses the EDR (Educational Design Research) method with three stages of research, namely (1) analysis and exploration, (2) design and construction, (3) evaluation and reflection. Data collection techniques used are through interviews, observations, document studies, expert assessments, and questionnaires of educator and student responses. The results of this development research obtained ludo game-based learning media products to facilitate literacy of grade IV elementary school students. The assessment results from two field experts, namely experts in the field of literacy materials and experts in the field of learning media, stated that the ludo game media product was 'very feasible' to be used to facilitate students' literacy. This is reinforced by the results of practical tests for educators and students with the results in stage I obtaining a proficiency value of 97.78% from students and 90.67% from educators. Then in stage II obtained a practicality value of 98% of student responses and 98.33% of educator responses. Thus, proving that the ludo game media product developed 'very practical' is used to facilitate literacy of grade IV elementary school students.*

**Keywords:** literacy, learning media, ludo games

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b><i>ABSTRACT</i> .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>9</b>
2.1 Literasi Baca Tulis .....	9
2.2 Media Pembelajaran .....	12
2.3 Media Permainan Ludo .....	14
2.4 Pembelajaran Tematik .....	16
2.5 Penelitian yang Relevan .....	18
2.6 Kerangka Berpikir .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
3.1 Metode Penelitian .....	21
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	23
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	23
3.4 Instrumen Penelitian .....	25
3.5 Teknik Analisis dan Pengolahan Data .....	28

<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Analisis Kebutuhan Media Literasi Baca Tulis .....	30
4.2 Rancangan Media Permainan LUSI .....	38
4.3 Kelayakan Media Permainan LUSI .....	54
4.4 Uji Respons Media Permainan LUSI .....	62
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>73</b>
5.1 Simpulan .....	73
5.2 Implikasi .....	74
5.3 Rekomendasi .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN – LAMPIRAN .....</b>	<b>80</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>162</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Afni, R. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 22-34. Doi: <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39660>
- Agustini, A., Apriliya, S., & Hidayat, S. (2022). Analisis Komponen (Level Kognitif) Asesmen Kompetensi Minimum Literasi Membaca Pada Latihan Soal AKM Pusmenjar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 795-808.
- Alia, D. (2022). *Construction of Elementary School Students in Responding to Pros and Cons Issues (Qualitative Descriptive Study of the Functions of Discussion Texts)*. *Indonesian Journal of Primary Education*, 6(2), 183-188. doi: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v6i2.55301>.
- Amanaturrakhmah, I., Kardoyo, K., & RC, A. R. (2017). Manajemen Pembelajaran Tematik di Kelas Tinggi SD Percontohan Kabupaten Indramayu. *Journal of Primary Education*, 6(2), 159-165.
- Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Hasanah, S. M., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465-471. Doi: <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>
- Anggraeni, S. N., Mulyana, E. H., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan bahan ajar kolase untuk memfasilitasi pembelajaran seni rupa anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 10-21. Doi: <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i1.39659>
- Apriliya, S. (2020). Pengembangan Model P-IKADKA Berbasis Representasi Diri Tokoh Cerita Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra sebagai Afirmasi Literasi Diri Siswa SD. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Apriliya, S., & Cyntia, C. (2023). *The Urgency of Emotional Literacy Education for Elementary School Students. In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1), 321-328.
- Apriliya, S., Saputra, E. R., & Cyntia, C. (2022). *Elementary School Student Response to Children's Storybooks with Emotional Literacy*. *Indonesian Journal of Primary Education*, 6(2), 147-151. Doi: <https://doi.org/10.17509/ijpe.v6i2.51948>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Famela, I., Indihadi, D., & Apriliya, S. (2016). Pengaruh media puzzle gambar terhadap keterampilan menulis kosakata bahasa Inggris siswa kelas III sekolah dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 33-44. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v3i1.4797>
- Fauziati, T., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Permainan *Ludo King of Accounting* (Doting) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 46-55. <http://dx.doi.org/10.33603/ejpe.v9i1.4327>
- Ginting, D. F. B., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 550-561. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39223>
- Gusman, F., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Analisis Kebutuhan

- Pengembangan Bahan Ajar Digital Menulis Puisi di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 495-507. doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.36309>
- Harsiati, T. (2018). Karakteristik soal literasi membaca pada program pisa. *Jurnal Litera*, 17(1), 90-106. <https://doi.org/10.21831/ltr.v17i1.19048>
- Hartini, Y., Apriliya, S., Saputra, E. R., & Mulyadi, S. (2023). Evaluasi Program Gerakan Literasi Baca Tulis Di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*. 11(1), 110-120. Doi: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.42891>
- Hidayah, R., & Rahmanah, A. (2019). Kepraktisan Permainan Simple NOMIC Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Materi Tata Nama Senyawa Anorganik Sederhana. *EduChemia (Jurnal Kimia dan Pendidikan)*, 4(2), 195-203. Doi: <http://dx.doi.org/10.30870/educhemia.v4i2.5884>
- Ibrahim, G. A., Ismaidi, H. D., Zabadi, F., Ali, N. B. V., Alipi, M., Antoro, B., ... & Aziz, M. (2017). Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional. *Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Irianti, J. S., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Perencanaan Pembelajaran Menulis Puisi Berbasis Model P-IKADKA di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 1025-1036. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i4.41899>
- Jihan, A. N. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2), 107-113. Doi: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i2.17501>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91-96. doi: <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khatimah, H., Utami, R. D., & Sari, I. N. (2016). *Dodo (Domino Ludo); Sarana Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik pada Diri Anak Sekolah Dasar di Era Sustainable Development Goals*. *Jurnal PENA*, 3(2), 557-567. doi: <https://doi.org/10.26618/jp.v3i2.1007>
- Kurnia, S. Y., Apriliya, S., & Hidayat, S. (2022). Pengembangan Media Kartu Huruf dalam Pembelajaran Membaca Permulaan. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(2), 317-326. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i2.53160>
- Lestari, S. N., Karlimah, K., & Apriliya, S. (2019). Analisis Desain Fisik Video Pembelajaran Materi Teks Eksplanasi dalam Aplikasi Ruangguru. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 381-393. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i2.54089>
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research: a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.
- Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran Tematik di SD/MI; Pengembangan Kurikulum 2013* (Alviana C (ed.); 1st ed.). Samudra Biru. <https://doi.org/https://doi.org/10.31227/osf.io/2eudz>

- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Puisi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529-549. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.36314>
- Malik, M. S., & Maemunah, M. (2020). Kemampuan Literasi Baca Tulis Anak Usia Dasar (Studi Analisis Perkembangan Bahasa Anak Usia 7-12 Tahun di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Salafiyah Tajungsari Kecamatan Tlogowungu Kabupaten Pati). *JIP (Jurnal Ilmiah PGMI)*, 6(2), 195-214. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.5754>
- Mawarni, G. A., Sukirwan, S., & V. Y, I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Smart Geometryberbasis Ekspedisi Budaya Bantenpada Siswa Kelas Va di SDN Cogreg 1 Tangerang Banten. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 2(1), 28-41. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2929>
- Mckenney, S., & Reeves, T. . (2013). *Educational Design Research. Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 29. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>
- Meilinda, I., Hamdu, G., & Apriliya, S. (2017). Media Mock-Up Pada Pembelajaran Tematik Berbasis Outdoor Learning di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 139-148. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v4i2.7319>
- Muliasari, E. A., Apriliya, S., & Saputra, E. R. (2022). Implementasi Program Asesmen Nasional Di Sekolah Dasar: Asesmen Nasional. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(2), 199-210.
- Mutji, E., & Suoth, L. (2021). Literasi Baca Tulis Pada Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(1), 103-113. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i1.133>
- Nafi'ah, S. A., & Islakhudin, M. (2020). Pengaruh Rombongan Belajar Siswa Terhadap Perkembangan Kognitif Sosial Peserta Didik di MI Ma'arif Ngampeldento Salaman Kabupaten Magelang Jawa Tengah. *Jurnal Elementary: Islamic Teacher Journal*, 8(1), 139-158.
- Nisa, R. H., & Wiryanto. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ludo terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 2909-2919.
- Nissa, S. A., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2563-2570. Doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1259>
- Nurjannah, A., Apriliya, S., & Mustajin, A. (2020). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional sebagai Afiriasi Literasi Budaya di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 47-55
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19-35. doi: <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Rahmatilah, S., Hidayat, S., & Apriliya, S. (2017). Media Buku Pop Up Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 139-148. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v4i1.7302>

- Santoso, S., Apriliya, S., & Kosasih, E. (2017). Buku Cerita Anak Berbasis Kearifan Lokal Bordir Tasikmalaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 129-138. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v4i2.7202>
- Saryono, D., Ibrahim, G. A., Muliastuti, L., Akbari, Q. S., Hanifah, N., ... & Efgeni. (2017). Materi pendukung literasi baca tulis. *Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Setiautami, D. (2011). Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak. *Humaniora*, 2(1), 311-317. Doi: <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i1.3011>
- Suardipa, I. P., Putrayasa, I. B., & Wiguna, I. K. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Fasilitator and Explaining Terhadap Kemampuan Literasi Baca Tulis dan Literasi Digital Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 89-102. doi: <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Penerbit Alfabeta.
- Sukmawati, D., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). Lembar Kerja Peserta Didik Menulis Puisi Berbasis Live Worksheet. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 642-651. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i3.39233>
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2337-2345. Doi: <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.25817>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55-67.
- Ulfa, M., Tembang, Y., & Palittin, I. D. (2022). Layakkah Media Papan Ludo Digunakan pada Muatan IPA untuk Siswa Sekolah Dasar?. *Mimbar Ilmu*, 27(3), 383-390. doi: <https://doi.org/10.23887/mi.v27i3.51275>
- Yuniar, A., Elan, E., & Apriliya, S. (2021). Analisis Kebiasaan Belajar Peserta Didik di Kampung Naga Pada Jenjang Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 91-101. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32893>
- Yunita, N., & Apriliya, S. (2022). Efektivitas Literasi Keluarga dalam Mendukung Aktivitas Belajar Anak di Rumah. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 97-108. Doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i1.53050>
- Yuntari, W. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2. *Basic Education*, 8(23), 2-198-2.207.