

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO BERBASIS *ACTIVE*
LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA
PADA MATERI MASA PENJAJAHAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)*



Oleh

Vina Nurul Ramadanti

1904398

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO BERBASIS *ACTIVE*
LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA
PADA MATERI MASA PENJAJAHAN**

Oleh:

Vina Nurul Ramadanti

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

© Vina Nurul Ramadanti

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami selaku penguji skripsi Program Studi PGSD Kampus Sumedang Tahun Akademik 2022/2023
Menerangkan bahwa pengusul skripsi berikut:

N a m a : Vina Nurul Ramadanti
NIM : 1904398
Judul skripsi : Pengembangan Media Permainan Ludo Berbasis *Active Learning* dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Materi Masa Penjajahan

Benar-benar telah memperbaiki skripsi sesuai dengan rekomendasi/saran dari para penguji.

Waktu perbaikan,
07 Agustus 2023

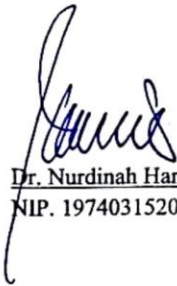
Waktu perbaikan,
07 Agustus 2023

Waktu perbaikan,
07 Agustus 2023

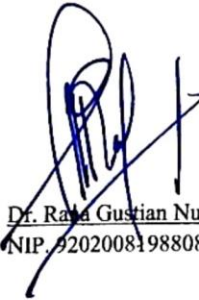
Menyetujui,
Penguji I

Menyetujui,
Penguji II

Menyetujui,
Penguji III



Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001

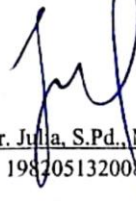


Dr. Raya Gustian Nugraha, M.Pd.
NIP. 920200819880829101



Dadan Nugraha, M.Pd.
NIP. 920171219871109101

Mengetahui :
Ketua Prodi PGSD Kampus Sumedang,



Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

VINA NURUL RAMADANTI

NIM. 1904398

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO BERBASIS *ACTIVE LEARNING* DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI MASA
PENJAJAHAN

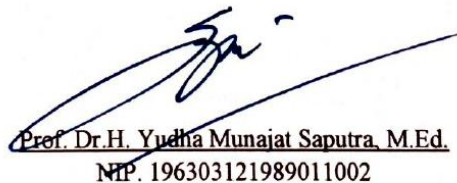
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Rana Gusman Nugraha, M.Pd.
NIP. 920200819880829101

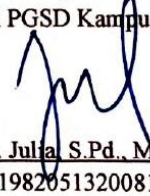
Pembimbing II



Prof. Dr. H. Yudha Munajat Saputra, M.Ed.
NIP. 196303121989011002

Mengetahui :

Ketua Prodi PGSD Kampus Sumedang,



Dr. Julfa S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO BERBASIS *ACTIVE LEARNING* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI MASA PENJAJAHAN

Vina Nurul Ramadanti

1904398

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang berfokus pada mengembangkan media permainan ludo sebagai media pembelajaran di kelas. Pengembangan media permainan ludo ditujukan kepada siswa kelas V untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep terhadap materi masa penjajahan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan tahapan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun untuk menguji efektivitas dari media yang dikembangkan menggunakan metode kuasi eksperimen. Hasil yang diperoleh mengenai kelayakan media permainan ludo dari ahli materi sebesar 93% dan dari ahli media sebesar 88%. Adapun hasil respon siswa terhadap media pada uji kepraktikan diperoleh hasil pada uji coba perorangan sebesar 96,2%, uji coba kelompok kecil sebesar 95,1%, dan uji coba kelompok besar sebesar 87,5% ketiga hasil tersebut menunjukkan bahwa media permainan ludo yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat layak. Selanjutnya untuk uji efektivitas diperoleh hasil perhitungan *n-gain* di kelas eksperimen sebesar 0,53 yang tergolong pada kategori sedang, adapun hasil perhitungan *n-gain* untuk kelas kontrol sebesar 0,06 yang tergolong pada kategori rendah. Kesimpulan yang dapat diambil bahwa media permainan ludo yang dikembangkan termasuk pada kategori sangat layak serta efektif untuk digunakan dalam meningkatkan pemahaman konsep pada materi masa penjajahan.

Kata kunci: Media, Permainan, IPS

**DEVELOPMENT OF LUDO GAME MEDIA BASED ON ACTIVE LEARNING
IN IMPROVING STUDENTS' CONCEPT UNDERSTANDING IN THE
MATERIALS OF THE COLONIZATION PERIOD**

Vina Nurul Ramadanti

1904398

ABSTRACT

This research is a development research that focuses on developing ludo game media as a learning media in the classroom. The development of ludo game media is aimed at fifth grade students to assist students in increasing conceptual understanding of colonial period material. The research method used in this study is method *Research and Development (R&D)* with the stages of the ADDIE research model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). As for testing the effectiveness of the media developed using quasi-experimental methods. The results obtained regarding the feasibility of the ludo game media from material experts were 93% and from media experts 88%. As for the results of student responses to the media in the practical test, the results in individual trials were 96.2%, small group trials were 95.1%, and large group trials were 87.5%, the three results indicated that the ludo game media being developed was included in the very feasible category. Furthermore, for the effectiveness test, the results of the calculation of *n-gain* in the experimental class of 0.53 which belongs to the medium category, while the results of the calculation of *n-gain* for the control class of 0.06 which belongs to the low category. The conclusion that can be drawn is that the ludo game media developed is included in the category of very feasible and effective for use in increasing conceptual understanding of colonial period material.

Keywords: Media, Games, IPS

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Pembelajaran	8
2.1.2 Tujuan Pembelajaran.....	8
2.1.3 Komponen Pembelajaran	9
2.2 Hakikat Media Pembelajaran	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Fungsi serta Manfaat Media Pembelajaran	11
2.3 Permainan dalam Pembelajaran	12

2.3.1	Hakikat Permainan dalam Pembelajaran	12
2.3.2	Manfaat Permainan dalam Pembelajaran.....	13
2.3.3	Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran	14
2.4	Hakikat Pembelajaran Aktif (<i>Active Learning</i>).....	15
2.4.1	Pengertian Pembelajaran Aktif.....	15
2.4.2	Karakteristik Pembelajaran Aktif.....	15
2.4.3	Tujuan Pembelajaran Aktif.....	16
2.4.4	Manfaat Pembelajaran Aktif	17
2.5	Hakikat Pembelajaran IPS.....	18
2.5.1	Pengertian IPS	18
2.5.2	Karakteristik Pembelajaran IPS	19
2.5.3	Tujuan Pembelajaran IPS	20
2.6	Pemahaman Konsep	21
2.6.1	Pengertian Pemahaman Konsep.....	21
2.6.2	Urgensi Pemahaman Konsep	22
2.6.3	Indikator Pemahaman Konsep	23
2.7	Penelitian Terdahulu	24
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Metode dan Desain Penelitian.....	28
3.2	Subjek Penelitian.....	29
3.4	Prosedur Penelitian.....	29
3.5	Teknik dan Instrumen pengumpulan data.....	31
3.6	Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Temuan	40
4.1.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	40

4.1.2	<i>Design</i> (Desain).....	41
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	43
4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	51
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	54
4.1.6	Uji Efektivitas Media	55
4.2	Pembahasan	62
4.2.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	62
4.2.2	<i>Design</i> (Design)	63
4.2.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	63
4.2.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	65
4.2.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	65
4.2.6	Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media.....	65
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		68
5.1	Simpulan.....	68
5.2	Implikasi	69
5.3	Rekomendasi	70
DAFTAR PUSTAKA.....		71
LAMPIRAN-LAMPIRAN		79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media	32
Tabel 3.3 Angket Respon Siswa.....	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Tes.....	33
Tabel 3.5 Hasil Validitas Soal Pretest.....	34
Tabel 3.6 Hasil Validitas Soal Posttest.....	34
Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Soal Pretest.....	36
Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Soal Posttest.....	36
Tabel 3.9 Pengukuran Skala Likert	37
Tabel 3.10 Tingkatan Kelayakan.....	37
Tabel 3.11 Kriteria N-gain	39
Tabel 4.1 Storyboard Media Permainan Ludo	41
Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli Materi	49
Tabel 4.3 Hasil Validitas Ahli Media	50
Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa Uji Coba Perorangan	51
Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil.....	52
Tabel 4.6 Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar	53
Tabel 4.7 Data Hasil Pretest	55
Tabel 4.8 Data Hasil Posttest	56
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol	57
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas Pretest	58
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas Posttest.....	58
Tabel 4.13 Hasil Uji Beda Rata-rata Pretest.....	59
Tabel 4.14 Hasil Uji Beda Rata-rata Posttest	60
Tabel 4.15 Hasil Uji Beda Rata-rata Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.16 Rekapitulasi Perhitungan N-Gain.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian Model ADDIE (Widiyanto et al., 2021).....	28
Gambar 4.1 Tampilan Lembar Modul Materi	43
Gambar 4.2 Tampilan Pertanyaan dan Kunci Jawaban.....	44
Gambar 4.3 Tampilan Kartu Power.....	44
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Awal.....	45
Gambar 4.5 Tampilan Awal Media Permainan Ludo	45
Gambar 4.6 Aturan Permainan.....	46
Gambar 4.7 Tampilan Permainan Ludo	46
Gambar 4.8 Tampilan Pertanyaan dalam Permainan Ludo.....	47
Gambar 4.9 Tampilan Tantangan dalam Permainan Ludo	47
Gambar 4.10 Tampilan Buku Panduan (Manual Book).....	48
Gambar 4.11 Diagram Hasil Pretest.....	56
Gambar 4.12 Diagram Hasil Posttest	56
Gambar 4.13 Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	61
Gambar 4.14 Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	62

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	26
----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Administrasi Penelitian

Lampiran A.1 Surat Izin Penelitian	80
Lampiran A.2 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	83

Lampiran B. Instrumen Penelitian

Lampiran B.1 Instrumen Validitas Ahli Materi	86
Lampiran B.2 Instrumen Validitas Ahli Media	88
Lampiran B.3 Instrumen Angket Respon Siswa	90
Lampiran B.4 Kisi-kisi Pretest	92
Lampiran B.5 Soal Pretest	93
Lampiran B.6 Kisi-kisi Soal Posttest	95
Lampiran B.7 Soal Posttest	96

Lampiran C. Hasil Angket & Tes

Lampiran C.1 Hasil Validitas Ahli Materi	98
Lampiran C.2 Hasil Validitas Ahli Media	100
Lampiran C.3 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Perorangan	102
Lampiran C.4 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	103
Lampiran C.5 Hasil Angket Respon Uji Coba Kelompok Besar	104
Lampiran C.6 Hasil Uji Validitas & Uji Reliabilitas	106
Lampiran C.7 Hasil Pretest	110
Lampiran C.8 Hasil Posttest	112

Lampiran D. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....114

Lampiran E. Dokumentasi125