

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*BOARD GAME 'LUDO WORD KING'* UNTUK MELATIH  
KEMAMPUAN *SIMPLE VOCABULARY* PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN  
GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

**VIDYA HADIYANTI**

**NIM 1701394**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**KAMPUS SERANG**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2021**

Vidya Hadiyanti, 2021

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK  
MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA  
KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
*BOARD GAME 'LUDO WORD KING'* UNTUK MELATIH  
KEMAMPUAN *SIMPLE VOCABULARY* PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN  
GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG**

**Oleh:**

**VIDYA HADIYANTI**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Vidya Hadiyanti** 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Kampus Serang

April 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian.

Dengan dicetak ulang, di foto copy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Vidya Hadiyanti, 2021

***PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK  
MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA  
KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG***

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Vidya Hadiyanti


NIM : 1701394


Program Studi : PGSD

Judul Skripsi : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Board Game* ‘Ludo Word King’ untuk Melatih Kemampuan *Simple Vocabulary* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV di SDN Gebang Raya 1 Kota Tangerang”.

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

## DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Hj. Ima Ni'mah Ch, M.Pd      tanda tangan.....

Penguji II : Muhammad Hanif, M.Pd      tanda tangan.....

Penguji III : Lizza Suzanti, S.Pd., M.Si      tanda tangan.....

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : Kamis, 29 April 2021

Vidya Hadiyanti, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME ‘LUDO WORD KING’ UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH  
KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN  
GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG**

Vidya Hadiyanti

*Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang,*

*Universitas Pendidikan Indonesia*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran ludo *word king* yang layak digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di kelas IV SDN Gebang Raya 1. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model yang dikembangkan Dick and Carry (1996) yaitu model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, uji coba, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan angket. Hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran ludo *word king* untuk melatih penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa kelas IV. Kelayakan media diukur dari validasi kepraktisan dan keefektifan sebuah materi dan media pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang didapat dari validator ahli materi mendapat nilai rata-rata 3,5 dan presentase 87,5%. Penilaian ahli media mendapat nilai rata-rata 3,09 dan presentase 77,4%. Penilaian respon siswa mendapat nilai rata-rata 3,59 dan presentase 89,7%. Selanjutnya, dari keseluruhan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa yaitu mendapat rata-rata nilai 3,39 dan presentase 84,8%. Dapat disimpulkan penilaian yang didapat dari keseluruhan mendapat nilai 'A' atau 'Valid' dengan keterangan mudah, jelas, tepat, menarik, konsisten, sehingga media pembelajaran ludo *word king* tidak perlu revisi dan media pembelajaran ludo *word king* layak digunakan untuk melatih kemampuan kosakata bahasa Inggris sebagai media pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Gebang Raya 1.

**Kata kunci:** Permainan papan, Kosakata Bahasa Inggris, ADDIE.

**DEVELOPMENT OF 'LUDO WORD KING' BOARD GAME-  
BASED LEARNING MEDIA TO TRAIN SIMPLE VOCABULARY  
SKILLS IN ENGLISH LEARNING CLASS IV STUDENTS AT  
SDN GEBANG RAYA 1, TANGERANG CITY**

Vidya Hadiyanti

Elementary School Teacher Education Program, Serang Regional Campus,

Universitas Pendidikan Indoensia

**ABSTRACT**

*This study aims to produce a product in the form of ludo word king learning media suitable for use in learning English vocabulary in grade IV SDN Gebang Raya 1. Development method used is the method of research and development (Research and Development). This research is a development research which refers to the model developed by Dick and Carry (1996), namely the ADDIE model which consists of the analysis, design, development, trial and evaluation stages. Data collection techniques in this study using interviews and questionnaires. The results of this study were the product of Ludo Word King learning media to train the fourth grade students' English vocabulary skills. The feasibility of the media is measured by validating the practicality and effectiveness of a learning material and media. Based on the assessment obtained from the material expert validator, it got an average score of 3.5 and a percentage of 87.5%. The media expert's assessment got an average score of 3.09 and a percentage of 77.4%. Assessment of student responses got an average score of 3.59 and a percentage of 89.7%. Furthermore, from the overall assessment of material experts, media experts, and student responses, they got an average value of 3.39 and a percentage of 84.8%. It can be concluded that the assessment obtained from the overall score of 'A' or 'Valid' with easy, clear, precise, interesting, consistent information, so that the Ludo Word King learning media does not need revision and the Ludo Word King learning media is suitable to be used to train language vocabulary skills. English as a learning medium for fourth grade students at SDN Gebang Raya 1.*

**Keywords:** Board Game, English Vocabulary, ADDIE.

Vidya Hadiyanti, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERSETUJUAN .....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR .....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR. Error! Bookmark not defined.	
SURAT PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	4
DAFTAR ISI .....	6
DAFTAR GAMBAR .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL .....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN .....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN .....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang .....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah .....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	Error! Bookmark not defined.
F. Sistematika Laporan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir .....	Error! Bookmark not defined.
D. Pertanyaan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan .....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Desain Uji Coba Produk.....	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Analisis Data .....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	Error! Bookmark not defined.

Vidya Hadiyanti, 2021

*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

A.	Hasil Pengembangan Produk Awal.....	Error! Bookmark not defined.
B.	Hasil Uji Coba Produk .....	Error! Bookmark not defined.
C.	Kajian Produk Akhir dan Pembahasan Hasil Penelitian ....	Error! Bookmark not defined.
D.	Keterbatasan Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.	Kesimpulan .....	Error! Bookmark not defined.
B.	Saran Pemanfaatan Produk .....	Error! Bookmark not defined.
C.	Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR REFERENSI .....</b>		<b>8</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR REFERENSI

- Abid, M. N. (2017). Problematika Guru dalam Perencanaan Pembelajaran Tematik. *Dosenmuslim.com*, 8.
- Affandi, A. (2013). Penggunaan Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 064006 Medan Tahun Ajaran 2012/2013. *Doctoral dissertation, UNIMED*, 6.
- Ainurrohmah, D. A. (2018). Pengembangan Media Board Game Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Greeting and Introduction Kelas VII di SMP Dewantara Surabaya. *jurnal Mahasiswa*, 10-17.
- Arief, d. (1996). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali.
- Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Asrori, M. (2018). Pengertian, Tujuan dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, V, 1.
- Dr. H. Amka, M. (2018). *Media Pengembangan Inklusi*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Dr. Nurdyansyah, S. M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Fitriyanti, E. (2018). Mengembangkan Kosakata Berbahasa Indonesia melalui Penerapan Metode Mind Mapping pada Anak kelompok B TK Al Khairiyah Kecamatan Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung. *Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan*, 9.
- Hartanto. (2013). Buku Ajar Media Pembelajaran. *Wordpress*, 09.

Vidya Hadiyanti, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS BOARD GAME 'LUDO WORD KING' UNTUK MELATIH KEMAMPUAN SIMPLE VOCABULARY PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS SISWA KELAS IV DI SDN GEBANG RAYA 1 KOTA TANGERANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Karo-Karo, I., & Rohani, R. (2017). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7.
- Khasanah, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa Permainan Catur Termodifikasi pada Pokok Bahasan Fluida Statis. *Radenintan.ac.id*, 2.
- Khodijah, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Fisika pada Pokok Bahasan Gerak Melingkar. *Radenintan*, 3.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mustika, J. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Lampung: STKIP Kumala Lampung.
- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran berbasis Visual berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36.
- Putra, G. A., Tastra, D. K., & Suwatra, I. I. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *e-Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 1.
- Rantika, P., Pudjiati, D., & Megawati, M. (2019). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa melalui Game Spelling Bee. . *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 19.
- Sadiman, A. (2006). *Media Pendidikan: : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, S., Lowther, D., & Russel, J. (2014). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: PT. Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

- Syahrudin, D. (2010). Peranan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis. *Eduhumaniora*, 2, 1.
- Taufani, I. S. (2020, November 25). Kesulitan dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. (V. Hadiyanti, Pewawancara)
- Tedjasaputra, M. (2011). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Triastuti, D., Akbar, S., & Irawan, E. B. (2017). Pengembangan Media Papan Permainan Panjat Pinang. *Jurnal Pendidikan*, 1344-1350.
- Tungka, N. (2010). Teknik Penguasaan English Vocabulary dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Media Litbang Sulteng*, 3.
- Wahono, R. S. (2006, Juni 21). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Dipetik Maret 5, 2021, dari Romi Satria Wahono.net: <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Widoyoko, E. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winda. (2011). Boneka Jari sebagai Pembelajaran Kelas Rendah Sekolah dasar. *Eduhumaniora*, 1.
- Wisana, N. G. (2015, November 7). *Manfaat Board Game di Tengah Era Digital*. Dipetik Februari 2, 2021, dari Indonesiabermain.com: [indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital](http://indonesiabermain.com/manfaat-board-game-di-tengah-era-digital)
- Yuntari, W. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk siswa kelas IV di SD Negeri Berbah 2. *eprints.uny*, 1-196.
- Yusuf, N. H. (2005). *Media Pengajaran*. Surabaya: Dakwah Digital Press.