

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO
PADA MATERI BANGUN DATAR DI SD KELAS V**

SKRIPSI

**OLEH
NUR ANNISA UTAMI
332019010**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
April 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO
PADA MATERI BANGUN DATAR DI SD KELAS V**

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**



**OLEH
NUR ANNISA UTAMI
332019010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

April 2025

HALAMAN PENGESAHAN

**Skripsi oleh Nur Annisa Utami ini telah diperiksa dan
disetujui untuk diuji.**

Palembang, 27 April 2026

Pembimbing I,



**Luvi Antari, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0213019201**

Palembang, 27 April 2026

Pembimbing II,



**Ummu Na'imah, S.Pd., M. Pd
NIDN. 0218029001**

Skripsi oleh Nur Annisa Utami ini telah dipertahankan di depan penguji
pada tanggal 29 April 2026

Dewan Penguji,



Ketua

Luvi Antari, S.Pd., M.Pd.



Anggota

Umma Nadiyah, S.Pd., M.Pd.



Anggota

Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd.

Mengetahui

a.n Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika



Dyah Febriyana, S.Pd., M.Pd.

NBM/NIDN. 1499328/0217029302

Mengesahkan

Dekan FKIP UM Palembang,



Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.

NBM/NIDN. 833884/0023036701

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Annisa Utami

NIM : 332019010

Program Studi : Pendidikan Matematika

Telp/Hp : 087781485350

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Bangun Datar di SD Kelas V

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 26 April 2026

Yang menyatakan,



Nur Annisa Utami
NIM. 332019010

Motto:

"Semangatlah dalam hal yang bermanfaat untukmu, minta tolonglah kepada Allah, dan jangan malas [patah semangat]," (HR. Muslim, no. 2664).

Persembahan:

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan saya nikmat sehat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat berharga dalam kehidupan saya, teruntuk :

- 1. Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang telah memberikan kelancaran dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.*
- 2. Ayah dan ibu tercinta yang selalu mengiringi setiap langkahku dengan doa, kasih sayang, dan pengorbanan yang tak pernah putus. Tanpa dukungan dan keikhlasan kalian, aku tidak akan pernah sampai pada titik ini.*
- 3. Dosen pembimbingku yang telah dengan sabar memberikan arahan dan bimbingan. Terima kasih atas ilmu, nasihat, dan semangat yang selalu menguatkan.*
- 4. Untuk sahabat-sahabat yang selalu mendukung dengan doa dan motivasi, terima kasih telah menjadi bagian dari perjuangan ini.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Bangun Datar Di SD Kelas V" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang.
2. Bapak Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Ibu Amrina Rizta, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
4. Ibu Luvi Antari, S.Pd. dan Ummu Nai'mah, S.Pd., selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi.
5. Seluruh dosen dan staf administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
6. Orang tua dan keluarga tercinta atas doa, dukungan, dan kasih sayangnya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Palembang, 28 April 2026

Penulis,

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh persepsi siswa Sekolah Dasar (SD) yang sering menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, membosankan, dan monoton. Kurangnya penggunaan alat peraga yang inovatif di sekolah menyebabkan siswa sulit memahami konsep matematika yang abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran permainan Ludo pada materi bangun datar di SD yang memenuhi kriteria valid dan praktis.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan 4-D yang dimodifikasi menjadi 3-D, meliputi tahap *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), dan *Develop* (Pengembangan). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah 7 Palembang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi lembar validasi untuk ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan siswa, serta pedoman wawancara dan observasi.

Hasil penelitian media pembelajaran permainan Ludo dinyatakan "sangat valid" berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media sebesar 100%. Uji kepraktisan menunjukkan respon guru "sangat praktis" dengan persentase 100% serta respon siswa dalam uji coba lapangan "sangat praktis" dengan persentase 87,5%. Media pembelajaran permainan Ludo ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar melalui suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Ludo, Bangun Datar, Matematika SD.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	5
KAJIAN PUSTAKA	5
A. Pengertian Pengembangan.....	5
B. Media Pembelajaran	5
C. Permainan Ludo.....	7
D. Materi	9
BAB III.....	16
METODE PENELITIAN	16
A. Jenis Penelitian	16
B. Subjek dan Lokasi Penelitian	17
C. Model Pengembangan Alat Peraga.....	17
D. Prosedur Pengembangan	17
E. Teknik Analisis Data	21
BAB IV	24
HASIL PENELITIAN.....	24
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	24

B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan	36
BAB V	42
PENUTUP	42
A. Kesimpulan	42
B. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Kevalidan.....	22
Tabel 3. 2 Kriteria Kepraktisan	23
Tabel 4. 1 Penilaian Hasil Validasi Materi	32
Tabel 4. 2 Penilain Hasil Validasi Media.....	33
Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Guru Wali Kelas.....	34
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Siswa	35
Tabel 4. 5 <i>Rekapitulasi Hasil Analisis Respon Siswa dan Guru Wali Kelas</i>	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Papan Ludo	27
Gambar 4. 2 Tampak Depan dan Belakang Kartu Soal	29
Gambar 4. 3 Buku Panduan Guru dan Siswa	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing	46
Lampiran 1. 2 Surat Izin Riset	47
Lampiran 1. 3 Surat Telah Melakukan Riset di Sekolah SD Muhammadiyah 7	48
Lampiran 1. 4 Kartu Bimbingan Skripsi	49
Lampiran 1. 5 Surat Persetujuan Ujian Skripsi	53
Lampiran 2. 1 Lembar Validasi Media	54
Lampiran 2. 2 Lembar Hasil Validasi Media	57
Lampiran 2. 3 Lembar Validasi Materi	60
Lampiran 2. 4 Lembar Hasil Validasi Materi	63
Lampiran 2. 5 Lembar Angket Respon Siswa	66
Lampiran 2. 6 Hasil Angket Respon Siswa	67
Lampiran 2. 7 Lembar Angket Respon Guru	83
Lampiran 2. 8 Hasil Angket Respon Guru	84
Lampiran 2. 9 Gambar Kartu Soal	85
Lampiran 2. 10 Dokumentasi	89

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika adalah salah satu bidang studi yang dipakai dalam kehidupan sehari-hari, oleh karena itu pengajaran matematika sangat penting diajarkan di jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang perguruan tinggi. Pemerintah berharap para siswa dapat mengatasi persoalan yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Namun, sering kali siswa Sekolah Dasar (SD) menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan.

Berdasarkan pendapat menurut Edgar Dale (Arsyad, 2017) tingkat abstraksi dari sebuah pesan akan meningkat ketika pesan tersebut dinyatakan dalam simbol-simbol atau kata-kata, sedangkan pembelajaran yang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkret) akan memberikan pemahaman yang lebih lengkap dan berarti tentang informasi atau pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan wawancara ke beberapa siswa SD penyebab siswa tidak menyukai pelajaran matematika ini adalah 1. Pelajarannya membosankan dan monoton; 2. Sering mendapatkan tugas rumah; 3. Metode pelajaran yang digunakan oleh guru tidak cocok dengan materi. Karena hal itulah guru-guru harus membuat siswa-siswi lebih menyukai lagi terhadap mata pelajaran matematika dengan cara yaitu 1. Memilih metode atau model pembelajaran lebih tepat lagi; 2. Membuat pembelajaran di kelas yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Lalu bagaimana caranya agar saat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan? Dalam pembelajaran di kelas banyak cara supaya pembelajaran menjadi menyenangkan yaitu salah satunya dengan cara membuat alat peraga sehingga pada saat pembelajaran tidak membosankan ataupun monoton. Dalam proses belajar yang melibatkan alat bantu

pengajaran tersebut, meningkatkan sikap positif siswa dan memperdalam pemahaman mengenai mata pelajaran mereka. Siswa yang mempelajari matematika dengan bantuan alat peraga, cenderung memiliki sikap yang lebih baik terhadap matematika dan menunjukkan penguasaan yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak memanfaatkan alat peraga.

Pembelajaran dengan menggunakan alat bantu akan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pengetahuan yang diajarkan oleh guru. Menurut Arsyad (Azizah & Fitriawanawati, 2020) media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang pemikiran, emosi dan keinginan siswa sehingga dapat memfasilitasi proses belajar yang mendorong munculnya minat dan hasrat baru, meningkatkan motivasi serta memberikan stimulasi aktivitas belajar, bahkan dapat mempengaruhi psikologi siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam proses belajar dapat membantu meningkatkan efektivitas pengajaran serta penyampaian materi pelajaran. Menurut Smaldino, Lowther, & Russell (2014) permainan menciptakan suasana kompetitif di mana para pelajar mematuhi aturan yang ditentukan saat berusaha mencapai tujuan pendidikan yang menantang. Ini adalah metode yang sangat memotivasi, terutama untuk materi yang monoton dan berulang-ulang. Permainan dapat melibatkan pelajar atau kelompok pelajar.

Menurut Ningrum (dalam Nursafitri dkk, 2023) Metode Permainan merupakan jenis pendekatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan sehingga dapat mencapai tujuan *instructional* (pembelajaran) dalam mata pelajaran matematika baik dari segi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Metode permainan matematika ini dapat dimainkan dengan menggunakan barang fisik (alat) maupun tidak menggunakan barang fisik (alat). Permainan yang tidak menggunakan barang fisik (alat) ini banyak dapat dimainkan dengan di layar handphone sedangkan permainan yang menggunakan barang fisik seperti permainan ular tangga, ludo, dan permainan yang menggunakan barang-barang fisik lainnya.

Permainan ludo dan permainan ular tangga adalah permainan yang hampir satu sama lainnya hanya saja ada sedikit perbedaan aturan dalam permainan. Permainan ini dapat mengasah anak-anak untuk bekerja sama antar anggota, melatih konsentrasi, dan melatih kesabaran. Jika permainan ini digabungkan atau dimodifikasi menjadi media pembelajaran akan membuat pembelajar dikelas tidak membosankan dan siswa termotivasi dalam hal belajar.

Berdasarkan jurnal penelitian yang dilakukan oleh Alfiatun dkk (2020) dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA LUDO MATH PADA MATERI PECAHAN SEDERHANA BAGI PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR." dapat disimpulkan bahwa Media Ludo Math terbukti berkualitas untuk dijadikan sebagai alat belajar.

Studi serupa dilakukan oleh Novia (2019) dalam penelitian yang berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA DORIANG (LUDO GEOMETRI RUANG) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS V SDN 02 TEGALMLATI KABUPATEN PEMALANG." Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Media DORIANG (Ludo Geometri Ruang) sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran matematika bagi siswa kelas V di SDN 02 Tegalmlati, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang.

Berdasarkan masalah yang ada serta hasil dari penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran permainan ludo merupakan pembelajaran yang sangat efektif dalam proses pengajaran. Berdasarkan hasil kesimpulan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN LUDO PADA MATERI BANGUN DATAR DI SD KELAS V"**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran permainan ludo pada materi bangun datar di SD kelas V yang valid dan praktis?

C. Tujuan

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini untuk :

Mendesripsikan proses media pembelajaran permainan ludo pada materi bangun datar di SD kelas V yang valid dan praktis.

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan peluang bagi peneliti untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapatkan selama menempuh perkuliahan ini sehingga dapat menambahkan pengalaman dan menjadi modal bagi peneliti menjadi pendidik yang kreatif dan inovatif

2. Untuk Siswa/Murid

Hasil penelitian ini diharapkan siswa dapat termotivasi dalam berpikir maupun belajar, dapat menumbuhkan semangat belajar dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi bangun datar.

3. Untuk Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung suasana yang menyenangkan dan menarik serta siswa dapat lebih aktif dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprizal. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Palembang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Palembang.
- Azizah, A. N., & Fitriawanati, M. (2020). Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. 29-30.
- Bate'e, A. K., Laoli Jeniderana, Dohana, S., & Lase, I. W. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Confrence of Elementary Studies*, 47.
- Fathya, N., Iva, S., & Imaningtyas. (2023). Efektivitas Metode Bermain dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1809.
- Fitriawanati, M., Surtiani, I., & Istiandaru, A. (2022). *Matematika untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Ilman, M. (2024). Pengembangan Media Permainan Ludo Dalam Materi Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII MTs Al-Furqan Noling.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 174.
- Salamah, P. N. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran UNO Math Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Selatan Pada Materi Aljabar di SMP*. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Palembang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Palembang.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulfiah, N. (2019). Pengembangan Media Doriang(Ludo Geometri) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 022 Tegalmilati Kabupaten Pematang.