

EXECUTIVE SUMARRY

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 40 KOTO PANJANG KABUPATEN PESISIR SELATAN

Oleh:
ZAHRA NAIL ALIFA
NPM 2110013411106



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN
EXECUTIVE SUMARRY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
SDN 40 KOTO PANJANG KABUPATEN
PESISIR SELATAN**

Oleh:
ZAHRA NAIL ALIFA
NPM 2110013411106

Artikel ini berdasarkan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan”. Untuk persyaratan wisuda Mei 2025.

Padang, Maret 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dr. Syofiani, M. Pd.

Executive Sumarry

Zahra Nail Alifa 2025.” Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan”. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Pembimbing: Dr. Syofiani, M. Pd.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun keterampilan literasi dasar siswa, seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD sering kali menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa. Kurangnya variasi dalam metode dan media pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Berdasarkan observasi di beberapa sekolah dasar, metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas tertulis dari buku teks. Siswa cenderung pasif dalam menerima materi, sehingga interaksi dalam pembelajaran menjadi kurang optimal. Permainan edukatif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa karena bersifat interaktif dan menyenangkan. Salah satu permainan yang populer dan mudah diadaptasi dalam pembelajaran adalah ludo. Permainan ludo memiliki aturan yang sederhana dan dapat dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran seperti materi teks prosedur, sehingga siswa tidak hanya bermain tetapi juga belajar melalui interaksi yang terjadi dalam permainan tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 40 Koto Panjang Kabupaten Pesisir Selatan”.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran berbasis permainan Ludo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD. Metode R&D dipilih karena memungkinkan pengembangan produk yang dapat digunakan secara praktis dalam pembelajaran..

Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai validitas secara keseluruhan yaitu dengan rata-rata persentase dari validasi memperoleh rata-rata 89,44% dengan validasi persentase yang memenuhi kriteria sangat valid.. Rata-rata dari hasil praktikalitas oleh guru diperoleh 95%dengan kriteria sangat praktis, sedangkan hasil praktikalitas oleh siswa skala terbatas diperoleh 82% dengan kriteria valid dan hasil praktikalitas oleh siswa skala kecil 78%, dan keefektifan media diperoleh 76,70%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ludo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD memperoleh hasil valid dan praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ludo dapat dikembangkan sebagai salah satu media belajar pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : Bahasa Indonesia, Media Ludo, Teks Prosedur

Executive Summary

Zahra Nail Alifa 2025. ""Development of Ludo Learning Media in Indonesian Language Subject for Fourth-Grade Students at SDN 40 Koto Panjang, Pesisir Selatan Regency."Undergraduate Thesis, Primary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Bung Hatta University.Pembimbing: Ashabul Khairi, S.T., M.Kom

Pembimbing: Dr. Syofiani, M. Pd.

Indonesian language learning in elementary schools plays a crucial role in developing students' basic literacy skills, such as reading, writing, speaking, and listening. However, in practice, Indonesian language learning in fourth-grade elementary school often faces various challenges, one of which is the low student interest in learning. The lack of variety in teaching methods and learning media causes students to quickly feel bored, which impacts their understanding of the material being taught. Based on observations in several elementary schools, the teaching methods used by teachers are still dominated by lectures and written assignments from textbooks. Students tend to be passive in receiving the material, resulting in less optimal interaction in the learning process. Educational games have great potential to increase student engagement because they are interactive and enjoyable. One popular game that is easy to adapt to learning is Ludo. The Ludo game has simple rules and can be modified to suit the learning material, such as procedural text material, allowing students not only to play but also to learn through the interactions occurring within the game.

Based on these background issues, this research was conducted under the title "Development of Ludo Learning Media in Indonesian Language Subject for Fourth-Grade Students at SDN 40 Koto Panjang, Pesisir Selatan Regency." This study employs the Research and Development (R&D) method, aiming to develop and test the feasibility and effectiveness of Ludo-based learning media in the Indonesian language subject for fourth-grade elementary school students.

The R&D method was chosen because it enables the development of products that can be practically applied in learning. The research results show that the overall average validity score is 89.44%, indicating a very valid category. The practicality score from teachers is 95%, classified as highly practical. Meanwhile, the practicality score from students in a limited-scale trial is 82% (valid category), and in a small-scale trial, it is 78%. The effectiveness score of the media is 76.70%. These findings indicate that the Ludo learning media for the Indonesian language subject in fourth-grade elementary school is both valid and practical. It can be concluded that Ludo learning media can be developed as an effective instructional tool for the Indonesian language subject.

Keywords: Indonesian, Ludo Media, Procedural Text

Executive Sumarry

REFERENCES

- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z. (2021). *Implementation of Problem Solving Methods in The Learning of Slamic Religious Education (PAI) Students of Class VI Elementary School*. Jurnal CERDAS Proklamator, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, Hal.53-59
- Alfurqan, A., Tamrin, M., Trinova, Z., & Zuhdiyah, Z. (2019). *The problematics of Islamic religious education teacher in using of instructional media at SD Negeri 06 Pancung Soal Pesisir Selatan*. Al-Ta Lim Journal, Volume 26, Number 1, February, 2019, Page 56-64
- Alfurqan, A., Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A (2020). *Membangun Sebuah Pengajaran Filosofi Personal: Konsep dari Pengembangan dan Pendidikan Dasar*. Jurnal Tarbiyah al-Awlad, Volume 10, Nomor 2, 2020, Page 213-222
- Alfurqan, A., Zein, Z., & Salam, A. (2019). Implementasi Khazanah Surau Terhadap Pendidikan Islam Modern. TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education, 6(2), 127-141.
- Azkiya, H., & Tamrin, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Tipe Card Sort Dan Motivasi Belajar Dalam Mata Kuliah Keterampilan Berbahasa Indonesia Ke-Sd-an Mahasiswa Prodi Pgsd. *Puitika*, 13(2), 162. <https://doi.org/10.25077/puitika.13.2.162-173.2017>
- Azkiya, H, dan M. Tamrin. 2018. *Upaya Mengoptimisasikan Pendidikan Berbasis Karakter Siswa TPQ/TQA Masjid Darul Mukhlisin Padang*. Jurnal gervasi, Volume 2 Nomor 1, Juni 2018. Halaman 47-56
- Azkiya, H, Tamrin, M., Yuza, A. & Madona, Ade Sri. (2022). *Pengembangan E-Modul Berbasis Nilai-Nilai Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar Islam*. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah, 7(2), 409–427. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7\(2\).10851](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2022.vol7(2).10851)
- Kartika, M., & Alfurqan, A. (2022). Problematika Peserta Didik dalam Membaca Al-Qur'an di SMP Negeri 1 Lembah Melintang. Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2), 9378-9385.
- Ramadhani, A. S., & Alfurqan, A. (20

Executive Sumarry

- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. (2017). *Problems faced by the teacher in maximizing the use of learning media in Padang*. *Al-Ta Lim Journal*, Volume 24, Number 1, February, 2017, Page 60-66
- Tamrin, M., Nurman, R. (2021). *Development of IPS Learning Module with Contextual Teaching and Approach Learning for Class IV SD Students*. *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 9, No. 1, Edisi Juni 2021, M. Tamrin, Hal.45-52
- Yuniendel, R. K., Trinova, Z., Wiyanti, V., & Tamrin, M. (2022). Analisis strategi lightening the learning climate pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 1(11), 1497-1504.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *Manazhim*, 4(2), 491-504.