

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
LUDO IPA PADA POKOK BAHASAN SISTEM PEREDARAN  
DARAH MANUSIA SISWA KELAS VIII MTS ROUDLOTUR  
ROSMANI KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Universitas Islam Negeri  
Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu Untuk Memenuhi Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan ( S.Pd) S1 Dalam Ilmu Tadris IPA



**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN ALAM**

**JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

**UNIVERSITAS AGAMA ISLAM NEGERI FATMAWATI  
SUKARNO (UINFAS) BENGKULU**

**2023/2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zelda Akhirmaini  
NIM : 1911260004  
Program Studi : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Permainan LUDO IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII MTs Roudlotur Rosmani Kota Bengkulu"** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiat dari orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiat maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu,.....,.....2023

Saya yang menyatakan

  
  
Zelda Akhirmaini

NIM. 1911260004

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zelda Akhirmaini

NIM : 1911260004

Program Studi : Tadris Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo IPA  
Pada Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia  
Kelas VIII MTs Roudlotur Rosmani Kota Bengkulu


Telah melakukan verifikasi plagiasi melalui program <http://www.turnitin.com> dengan ID 2048842900. Skripsi ini memiliki indikasi plagiasi sebesar 21% dan dinyatakan dapat diterima.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dengan verifikasi ini, maka akan dilakukan peninjauan ulang kembali.

Bengkulu, 2023

**Mengetahui**

Ketua Tim Verifikasi

  
Dr. Edi Ahsyah, M.Pd  
NIP.197007011999031002

Yang Menyatakan

  
Zelda Akhirmaini  
NIM.1911260004





**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI**  
**SUKARNO (UINFAS) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

Alamat : Jln. Raden Fatah PagarDewa Telp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

**PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

Pembimbing I dan Pembimbing II, menyatakan Skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Zelda Akhirmaini  
NIM : 1911260004  
Program Studi : Ilmu Pengetahuan Alam  
Jurusan : Sains dan Sosial  
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan LUDO IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII MTs Roudlotur Rosmani Kota Bengkulu” ini telah dibimbing, diperbaiki sesuai dengan saran Pembimbing I dan Pembimbing II. Oleh karena itu, Skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diajukan pada sidang munaqasah skripsi.


Bengkulu,

2023

Pembimbing I

Pembimbing II

  
**Dr. Asiyah, M.Pd.**

  
**Nurlia Latipah, M.Pd.Si**

**NIP.196510272003122001**

**NIP.19830812201812001**



KEMENTERIAN AGAMA RI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI  
SUKARNO (UINFAS)BENGGKULU  
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADRIS  
Alamat: Jln. Raden Fatah PagarDewaTelp. (0736) 51276 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi **Zelda Akhirmaini**  
NIM : **1911260004**

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu  
Di Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca, memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : **Zelda Akhirmaini**  
NIM : **1911260004**  
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran  
Permainan LUDO IPA Pada Pokok  
Bahasan Sistem Peredaran Darah  
Manusia Kelas VIII MTs Roudlotur  
Rosmani Kota Bengkulu**


Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tadris Ilmu Pengetahuan Alam. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, 2023

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

  
**Dr. Asiyah, M.Pd.**  
NIP.196510272003122001

  
**Nurlia Latipah, M.Pd.Si**  
NIP. 19830812201812001

## Motto

وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ ۗ وَإِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ

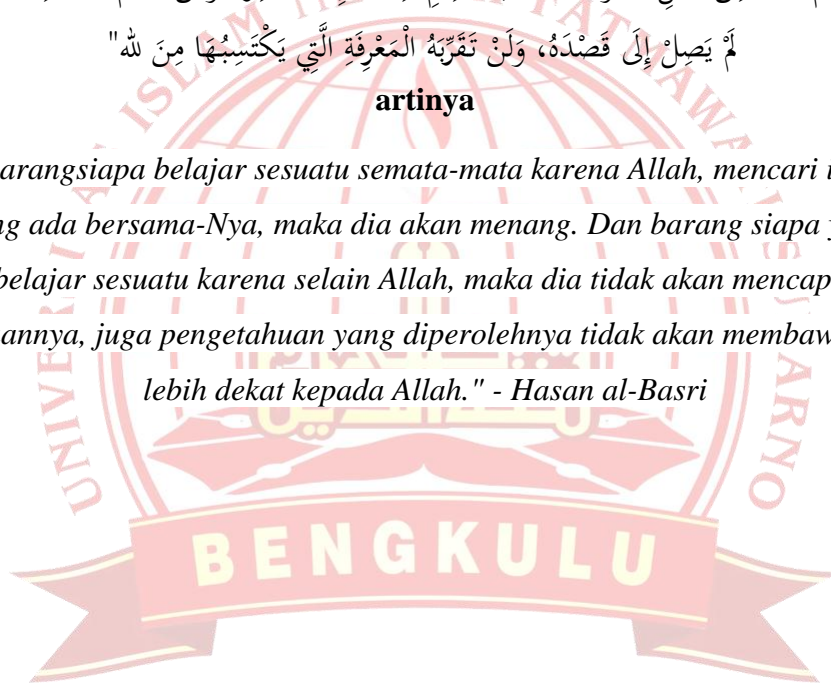
### Artinya

*Jadikan sabar dan sholat sebagai pertolonganmu, sesungguhnya yang demikian itu berat, kecuali bagi orang-orang yang khusus (Q.S AL – Baqarah ayat:45)*

"مَنْ تَعَلَّمَ شَيْئًا مِنْ أَجْلِ اللَّهِ وَحَدَّهُ طَلِبُ الْعِلْمِ عِنْدَهُ فَإِنَّهُ يَنْتَصِرُ. وَمَنْ تَعَلَّمَ شَيْئًا لِأَنَّ عَيْرَ اللَّهِ  
لَمْ يَصِلْ إِلَى قَصْدِهِ، وَلَنْ تَقْرِبَهُ الْمَعْرِفَةُ الَّتِي يَكْتَسِبُهَا مِنَ اللَّهِ"

### artinya

*"Barangsiapa belajar sesuatu semata-mata karena Allah, mencari ilmu yang ada bersama-Nya, maka dia akan menang. Dan barang siapa yang belajar sesuatu karena selain Allah, maka dia tidak akan mencapai tujuannya, juga pengetahuan yang diperolehnya tidak akan membawanya lebih dekat kepada Allah." - Hasan al-Basri*



## **PERSEMBAHAN SKRIPSI**

Setelah melalui jalan yang panjang, diiringi tetes air mata, cucuran keringat dan doa yang tiada henti dengan susah payahnya akhirnya kuraih setitik kemenangan dalam menyelesaikan skripsi ini. Kemenangan yang begitu berharga ini kupersembahkan untuk :

- Puji dan syukurku panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
- Terkhusus kedua orang tua ku yang sangat kusayangi dan kucintai yang rela bersusah payah membanting tulang demi pendidikanku agar dapat mencapai cita-cita. Ayahanda (Asman Jaya) dan ibunda (Najasia) yang selalu memberikan kasih sayang, diringi dengan doa, usaha yang penuh kesabaran, keikhlasan, ketulusan dan dukungan yang tanpa henti-hentinya sehingga penulis sangat bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini
- Kakak-kakak tercintaku (alm wo Rita Kusmani, Nga Winda Nurti, Dang Medi Hartoyo, Wo Eva Susanti, dan Cik Jeki Handoyo) dan kakak iparku (kak Edi Hartoyo, kak Deby Apranto, nceuwo Rina, kak Deton Suprianto, Ayuk Wiwin Fitriani) yang selalu memberikan semangat dan motivasi, dukungan, dan doa demi keberhasilanku.
- Ponakan-ponakan tersayangku ( Edri, Anis, Caca, Zahra, Jores, Zona, Zetria, Ages, Kia) yang selalu menjadi hiburan pada setiap lelahku meraih keberhasilan.
- Sepupu-sepupuku yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang memberikan semangat kepadaku.
- Sahabat masa kecil ku ( Ade Restu, Yulis) dan sahabat kuliah (Resma, Milla, Raudatul, Fitri,ikmi)
- Teman –teman seperjuangan jurusan Ilmu Pengetahuan Alam angkatan 2019 terkhususnya kelas A. Teman-teman magang dan KKN yang tidak bisa disebutkan satu-satu.
- My patner yang selalu sabar menemani, memberikan semangat dan dukungan untuk keberhasilanku (Riko Saputra)
- Diriku sendiri yang telah berhasil berjuang dan mencapai setitik cahaya terang walaupun banyak rintangan yang menghadang tetapi tetap selalu berusaha
- Almamater Tercinta



**Nama : Zelda Akhirmaini**

**NIM :1911260004**

**Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas VIII MTs Roudlotur Rosmani Kota Bengkulu**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia yang sangat baik dan sangat setuju untuk digunakan setelah divalidasi oleh beberapa ahli dan direspon oleh beberapa guru dan siswa. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari 10 tahapan, kemudian peneliti sederhanakan sesuai dengan kebutuhan menjadi 7 tahapan yaitu, analisis kebutuhan, desain/perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba skala kecil, revisi produk akhir. Penelitian ini dibatasi pada uji coba skala kecil. Instrumen yang digunakan adalah angket untuk validasi media dan respon siswa serta guru terhadap media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia. Subjek penelitian ini adalah 7 dosen dan 2 guru yang terdiri dari ahli materi, media, bahasa, serta seluruh kelas VIII A MTs Roudlotur Rosmani Kota Bengkulu, beserta 1 guru IPA kelas VIII. Data hasil angket dengan menghitung persentase pencapaian kriteria sangat baik dan sangat setuju terhadap media pembelajaran permainan ludo IPA pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia yang dikembangkan dinyatakan sangat baik untuk digunakan dengan persentase ahli materi 93,16% kategori (sangat baik), ahli media 94% kategori (sangat baik), ahli bahasa 86% kategori (sangat baik). Dan respon siswa kelas VIII A MTs Roudlotur Rosmani Kota Bengkulu kategori sangat setuju, respon guru 98,21% kategori sangat setuju. Dari hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dikategorikan sangat baik dan siswa serta guru sangat setuju bahwa media ludo IPA digunakan sebagai bahan ajar dalam menunjang proses belajar mengajar pada pokok bahasan sistem peredaran darah manusia di MTs untuk kelas VIII.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, Ludo IPA, Sistem Peredaran Darah Manusia.

**Name : Zelda Akhirmaini**  
**NIM :1911260004**  
**Thesis Title : Development of Ludo Science Learning Media Game on  
the Subject of the Human Circulatory System Class VIII  
MTs Roudlotur Rosmani Bengkulu City**

### **ABSTRACT**

This study aims to develop learning media for the science ludo game on the subject of the human circulatory system which is very good and very amenable to use after being validated by several experts and responded by several teachers and students. This research method uses the Borg & Gall development model which consists of 10 stages, then the researchers simplify according to needs into 7 stages, namely, needs analysis, design/planning, initial product development, initial trials, product revisions, small-scale trials, revisions the final product. This research is limited to small scale trials. The instrument used was a questionnaire for media validation and student and teacher responses to learning media for the game Ludo IPA on the subject of the human circulatory system. The subjects of this study were 7 lecturers and 2 teachers consisting of material, media, language experts, as well as all class VIII A MTs Roudlotur Rosmani Bengkulu City, along with 1 class VIII science teacher. Questionnaire results data by calculating the percentage of achievement of very good criteria and strongly agree with the learning media of the Ludo Science game on the subject of the human circulatory system that was developed was stated to be very good for use with the percentage of material experts 93.16% category (very good), media experts 94 % category (very good), linguists 86% category (very good). And the response of class VIII A MTs Roudlotur Rosmani Bengkulu City was in the very agree category, the teacher's response was 98.21% in the very agree category. From the results of these data it can be concluded that the media developed is categorized as very good and students and teachers strongly agree that IPA ludo media is used as teaching material in supporting the teaching and learning process on the subject of the human circulatory system in MTs for class VIII.

**Keywords:** Learning Media, Ludo Science, Human Circulatory System.

### **KATA PENGANTAR**

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

*Alhamdulillah robbil 'alamiin.* Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat dan taufik hidayahnya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan LUDO IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Siswa Kelas VIII MTs Roudlotur Rosmani Kota Bengkulu”**.

Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan S1 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di fakultas tarbiyah dan tadrif (FTT) UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya khususnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr.KH.Zulkarnain, M.Pd, Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang sudah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi S1 di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S.Ag. M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, selama penulis melaksanakan perkuliahan sudah memberikan ilmu, pengalaman, serta motivasi kepada penulis.
3. Bapak M. Hidayatullah, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains dan Sosial yang sudah mempermudah penulis untuk mengurus semua yang berhubungan dengan jurusan dan prodi.
4. Ibu Meirita Sari, M.Pd.Si selaku Koordinator Prodi IPA yang sudah membantu penulis hingga dapat menyelesaikan tahap akhir penyusunan skripsi.
5. Ibu Dr.Hj.Asyah, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan pengarahan, koreksi serta bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Ibu Nurlia Latipah, M.Pd.Si, Dosen Pembimbing II yang sudah membimbing, memberikan pengarahan serta koreksi untuk penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Dosen UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang sudah mengajar dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis mengikuti perkuliahan di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
8. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah membantu kelancaran administrasi akademik penulis.
9. Pusat Perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang sudah menyediakan serta memberikan sumber referensi buku-buku untuk skripsi saya.
10. Bapak Sawalludin, M.Pd selaku pelaksana tugas kepala Madrasah, yang sudah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya serta guru dan staf yang telah ikut berpartisipasi membantu penulis menyelesaikan penelitian di MTs Roudlotur Rosmani Kota Bengkulu.

Harapan penulis agar skripsi ini bisa bermanfaat bagi kalangan banyak, terutama penulis sendiri dan juga untuk pembaca guna mengembangkan ilmu pengetahuan secara meluas demi kemajuan. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran-saran yang bersifat membangun dari pembaca untuk mendapatkan kebenaran serta solusinya.

Bengkulu, 2023

Peneliti

Zelda Akhirmaini

NIM. 1911260004

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>13</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>13</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>13</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>13</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Spesifikasi Produk.....	7
F. Asumsi Pengembangan .....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Deskripsi Teori .....	9
1. Pengertian Pengembangan ....	9
2. Media Pembelajaran .....	10
3. Multimedia Interaktif .....	11
4. Permainan Ludo .....	12

5. IPA .....	14
6. Sistem Peredaran Darah Pada Manusia.....	16
B. Kajian Pustaka .....	21
C. Kerangka Berpikir.....	26

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Model Penelitian .....	27
B. Prosedur Pengembangan .....	29
C. Subjek Penelitian.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	39

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan.....	42
B. Hasil Analisis .....	48
1. Hasil Uji Coba Awal.....	48
2. Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	64
C. Pembahasan hasil penelitian.....	67
D. Keterbatasan Penelitian.....	77

### **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	78
B. Saran.....	80

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
3.1	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Awal	33
3.2	Kisi-kisi Instrumen Penilaian Oleh Ahli Materi	34
3.3	Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	35
3.4	Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	35
3.5	Kisi-Kisi Instrumen Untuk Respon Guru	36
3.6	Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	37
3.7	Skor Penilaian Untuk Validasi Ahli Media	39
3.8	Katagori Penilaian Media Ludo IPA	40
3.9	Pensekoran Angket	40
4.1	Hasil Wawancara Awal	43
4.2	Hasil Analisis Kebutuhan Guru	44
4.3	Nilai dari validator	50
4.4	Hasil Validasi Ahli Materi	52
4.5	Saran Validator Ahli Materi	53
4.6	Hasil Revisi Dari Saran Ahli Materi	53
4.7	Hasil Validasi Dari Ahli Media	57
4.8	Saran Validator Ahli Media	40
4.9	Hasil Revisi Dari Saran Ahli Media	40
4.10	Hasil Validasi Dari Ahli Bahasa	62
4.11	Saran Validator Ahli Bahasa	63
4.12	Hasil Revisi Dari Saran Ahli Bahasa	63
4.13	Hasil Respon Guru Terhadap Media	65
4.14	Hasil Respon Siswa Terhadap Media	66

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>	<b>Judul</b>	<b>Halaman</b>
2.1	Kerangka Berpikir	26
3.1	Tahapan Pengembangan Model Borg & Gall	29
4.1	Nilai Dari Validator	50
4.2	Hasil Validasi Dari Ahli Materi	52
4.3	Hasil Validasi Dari Ahli Media	57
4.4	Hasil Validasi Dari Ahli Bahasa	62





## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	Jantung	26
2.2	Sistem Peredaran Darah Ganda Tahapan	29
4.1	(a) bentuk depan media ludo IPA (b) bentuk tempat aturan, keterangan, tempat kartu materi, soal, bom, hadiah.	46
4.2	(a) hasil mexing media ludo IPA (b) hasil mexing bentuk tempat aturan, keterangan, tempat kartu materi, soal, bom, hadiah	47
4.3	Hasil Finishing Bentuk Awal Media Ludo IPA	47
4.3	Hasil Produk Akhir	72



## DAFTAR LAMPRAN

- Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 SK Penyeminar
- Lampiran 3 Lembar Perubahan Judul
- Lampiran 4 Persetujuan Penelitian Pembimbing
- Lampiran 5 Surat Permohonan Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 7 Surat Telah Selesai Melakukan Penelitian
- Lampiran 8 Hasil Wawancara Awal Dengan Guru
- Lampiran 9 Hasil Analisis Kebutuhan Guru
- Lampiran 10 Hasil Analisis Kebutuhan Siswa
- Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Media
- Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 15 Hasil Angket Respon Guru
- Lampiran 16 Hasil Angket Respon Siswa
- Lampiran 17 Bukti Skripsi Tidak Plagiat
- Dokumentasi

