

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO GARIS
DAN SUDUT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK**

SKRIPSI



Oleh:

**NURWIANA
NIM. 2111280026**

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
JURUSAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO GARIS DAN
SUDUT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurwiana
Nim : 2111280026
Prodi : Tadris Matematika
Jurusan : Pendidikan Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Permainan Ludo Garis dan Sudut Pada Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik”** secara keseluruhan adalah asli penelitian/karya saya sendiri bukan plagiasi dari orang lain, kecuali bagian tertentu yang di rujuk sumbernya. Apabila di kemudian hari di ketahui bahwa skripsi ini hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, April 2025
Saya yang menyatakan



Nurwiana
NIM. 2111280026



KEMENTERIAN AGAMA AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN TADIRIS
Jln. Raden Hainah Pagan Dewa Kota Bengkulu 38214
Telp. (0736) 51276-51171-51172 Faximile (0736) 51171 Website www.iainbengkulu.ac.id

PENGESAHAN LULUS SKRIPSI

Nama **Nurwiana**
NIM **2111280026**
Program Studi **Tadris Matematika**
Jurusan **Sains dan Sosial**
Fakultas **Tarbiyah dan Tadris**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO GARIS DAN
SUDUT PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK**

Dinyatakan LULUS setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati
Sukarno Bengkulu

Bengkulu, 27 Mei 2025
Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
Ketua	Prof. Andang Sunarto, Ph.D., MCE
Sekretaris	Poni Saltifa, M. Pd
Penguji 1	Dr. Fatrima Santri Syafri, M. Pd. Mat
Penguji 2	Betti Dian Wahyuni, M.Pd. Mat

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris

Dr. H. Mus Mulyadi, M. Pd
NIP. 197005142000031004

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telp. (0736) 51276-51171-51172 Faximile (0736) 51171 Website www.iainbengkulu.ac.id

PERSETUJUAN SKRIPSI

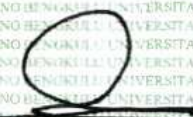
Judul : **Pengembangan Media Permainan Ludo Garis
Dan Sudut Pada Pembelajaran Matematika
Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta
Didik**

Nama : **Nurwana**
NIM : **2011280026**
Program Studi : **Tadris Matematika**
Jurusan : **Sains dan Sosial**
Fakultas : **Tarbiyah dan Tadris**

Disetujui oleh Pembimbing

Pembimbing I : **Bengkulu, 2025**
Pembimbing II


Dr. Khermarinah, M. Pd. I
NIP. 196312231993032002


Dr. Pd Syaipul Amri, M. Pd
NIP. 196904031994121001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Sains dan Sosial


Khosi'in, M. Pd. Si

NIP. 19807102019031004



KEMENTERIAN AGAMA AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jln. Raden Fatah Pangar Dewa Kota Bengkulu 38214
Telp. (0736) 51276-51171-51172 Facsimile (0736) 51171 Website: www.iainbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing I dan pembimbing II menyatakan skripsi yang ditulis oleh:

Nama : Nurwiana
NIM : 2111280026
Prodi : Tadris Matematika
Jurusan : Sains dan Sosial
Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Permainan Ludo Garis Dan Sudut Pada Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik"** telah dibimbing, diperiksa, dan diperbaiki sesuai dengan saran pembimbing I dan pembimbing II. Oleh karena itu, skripsi tersebut sudah memenuhi persyaratan untuk diajukan ujian sidang munaqasyah.

Bengkulu,
Pembimbing I

2025
Pembimbing II


Dr. Kherrmanah, M. Pd. I
NIP. 196312231993032002


Dr. Pd Syaipul Amri, M. Pd
NIP. 196904031994121001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIIS
Jl. Rindan Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telp. (0736) 5127651-51171-51172 Faksimile (0736) 51171 Website www.uinbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal. Skripsi Sdr/i **Nurwiana**
Nim. **2111280026**

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Di Bengkulu

Assalamu alaikum **Wr.Wb.** Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i:

Nama : Nurwiana
NIM : 2111280026
Judul : Pengembangan Media Permainan Ludo Garis Dan Sudut Pada Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah guna memperoleh Gelar **Sarjana** pendidikan (S.Pd) dalam bidang ilmu Tadris
Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih **Wassalamu alaikum**
Wr.Wb.

Bengkulu, 2025
Pembimbing I **Pembimbing II**

Dr. Kherrmah, M. Pd. I
NIP. 196312231993032002

Dr. Pd Syaipul Amri, M. Pd
NIP. 196904031994121001

MOTTO

"Dan Dia bersama kamu di mana saja kamu berada. Dan Allah Maha Melihat apa yang kamu kerjakan."

(Q.S Al-Hadid: 4)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.
Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

Orang lain mungkin tidak akan pernah benar-benar mengerti perjuangan dan masa-masa sulit yang kita lalui, mereka hanya tertarik pada kisah sukses di akhir cerita. Maka dari itu, berjuanglah untuk dirimu sendiri. Suatu hari nanti, dirimu di masa depan akan sangat bangga atas segala usaha yang kamu lakukan hari ini.

Jadi, tetap semangat dan teruslah berjuang!

(Nurwiana)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak paino dan Ibu Dalilah yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat tiada henti. Terima kasih atas segala pengorbanan dan cinta yang tak ternilai. Skripsi ini kupersembahkan sebagai bentuk kecil dari rasa terima kasih dan cinta yang tak terhingga.
2. Untuk Kakakku Surtika dan Sulaiman, Makasih udah selalu ada, jadi tempat cerita, dan selalu memberi semangat kepada adiknya ini ketika lelah ngerjain skripsi. Dukunganmu berarti banget buatku. Skripsi ini aku persembahkan sebagai bentuk sayangku dan terima kasih karena udah jadi kakak yang luar biasa.
3. Bapak dan Ibu Dosen Tadris Matematika, terima kasih atas ilmu yang telah dibagikan selama empat tahun terakhir, serta atas dorongan dan motivasi yang selalu menguatkan dalam proses pembelajaran.
4. Pembimbing I (Ibu Dr. Kherrmarinah, M.Pd. I) dan (Bapak Dr. Pd Syaipul Amri, M.Pd), terima kasih atas bimbingan, arahan, dan kesabaran yang Bapak/Ibu berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap saran dan dukungan yang diberikan sangat berarti dan berperan penting dalam pencapaian ini. Tanpa bimbingan Bapak/Ibu, saya tidak akan mencapai titik ini.
5. Almamater Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
6. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan matematika kelas B angkatan 2021 atas kerja sama yang luar biasa.

7. Terakhir, untuk diriku sendiri. Terima kasih telah berjuang dan melangkah sejauh ini, telah bertahan dan tidak menyerah di tengah ragu dan putus asa. Skripsi ini adalah bukti bahwa kamu mampu, meski tak selalu percaya diri. Ini bukan akhir, tapi awal dari perjuangan yang lebih besar.



ABSTRAK

Nurwiana, Mei, 2025, Pengembangan Media Permainan Ludo Garis dan Sudut Pada Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik

Skripsi: Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, JL.

Raden Fatah, Pagar Dewa, Kota Bengkulu, Pembimbing 1 Dr.

Khhermarinah, M.Pd. I dan

Pembimbing 2 Dr. Pd Syaipul Amri, M.Pd

nurwiana66@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berupa permainan ludo materi garis dan sudut pada pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk yang memiliki tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Hasil validasi menunjukkan rata-rata skor sebesar 91,09% dengan kategori sangat valid. Angket minat belajar peserta didik memperoleh skor rata-rata 88,95% yang termasuk dalam kategori tinggi. Sementara itu, hasil uji coba soal sebelum dan sesudah penggunaan media permainan Ludo garis dan sudut menunjukkan rata-rata skor 81,8% yang tergolong efektif. Berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas tersebut, media permainan Ludo garis dan sudut dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Kata Kunci: Media Permainan Ludo, Minat Belajar Peserta Didik

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufik, dan petunjuk-Nya. Shalawat dan salam kami sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, sahabatnya, dan umatnya hingga akhir zaman. Dengan berkat taufik dan bimbingan dari Allah SWT, serta arahan dari Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Permainan Ludo Garis dan Sudut Pada Pembelajaran Matematika Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta Didik". Penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain Dali, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu.
3. Bapak Dr. Pd Syaipul Amri, M.Pd selaku Koordinator Prodi Tadris Matematika.
4. Ibu Dr. Khermarinah, M.Pd.I selaku pembimbing I.
5. Bapak Dr. Pd Syaipul Amri, M.Pd selaku pembimbing II.
6. Seluruh dosen Tadris Matematika serta seluruh staf kepegawaian Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu yang telah

memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis sebagai bekal untuk mengabdikan kepada masyarakat, agama, dan bangsa.

7. Ibu Neti Burman, S.Pd selaku Kepala MTs Nur Rahma Kota Bengkulu yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
8. Keluarga serta sahabat seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan bantuan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca serta menjadi referensi untuk pengembangan yang lebih baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan ridha-Nya kepada kita semua.

Bengkulu, 2025
Penulis

Nurwiana
NIM. 2111280026



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN LULUS SKRIPSI	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN PEMBIMBING	v
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
NOTA PEMBIMBING	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Spesifikasi Produk	8
F. Tujuan Penelitian	8
G. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Pengembangan Produk	11
1. Pengertian Pengembangan.....	11
2. Media Pembelajaran	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Fungsi Media Pembelajaran	14
c. Jenis Media Pembelajaran	15
d. Manfaat Media Pembelajaran	16
3. Permainan Ludo.....	17
a. Pengertian Permainan Ludo.....	17
1) Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ludo	19
4. Sejarah Permainan Ludo.....	21
5. Manfaat Permainan Ludo dalam Pembelajaran.....	22
6. Materi Garis dan Sudut.....	23
7. Minat Belajar Matematika	31

B. Konsep Produk yang Dikembangkan	38
C. Penelitian Relevan	44
D. Kerangka Berpikir	49
E. Rancangan Produk	50
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	51
1. Tempat Penelitian	51
2. Waktu Penelitian	51
B. Metode Pengembangan Produk	51
1. Metode Pengembangan	51
2. Sasaran Produk	52
3. Instrumen	52
C. Prosedur Pengembangan	52
1. Tahapan Penelitian dan Pengumpulan Informasi	52
2. Tahap Perencanaan	53
D. Jenis-jenis Data	58
E. Teknik Pengumpulan Data	59
1. Wawancara	59
2. Angket	60
3. Dokumentasi	64
F. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan Produk	69
B. Kelayakan Produk	88
C. Kepraktisan Produk	93
D. Pembahasan	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Ukuran Kotak Media Permainan Ludo	42
3.1	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	61
3.2	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	62
3.3	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa	63
3.4	Kisi-Kisi Angket Minat Belajar	64
3.5	Kriteria Kelayakan	67
3.6	Kriteria Minat Belajar	68
4.1	Kriteria Penilaian (Formatif dan Kualitatif)	87
4.2	Hasil Validasi Ahli Media	89
4.3	Hasil Validasi Ahli Materi	90
4.4	Hasil Validasi Ahli Bahasa	92
4.5	Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik	93



DAFTAR GAMBAR

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Permainan Ludo	17
2.2	Representasi Garis m Garis $\overleftrightarrow{AB}$	23
2.3	Garis p Sejajar dengan Garis q	24
2.4	Garis Berpotongan	24
2.5	Garis yang Berimpit di Garis k	24
2.6	Sudut	25
2.7	Sudut AOB	25
2.8	Arah Putaran Mata Angin	26
2.9	Besar Sudut Setengah Putaran	26
2.10	Sudut Siku-siku	27
2.11	Sudut Lancip	27
2.12	Sudut Tumpul	27
2.13	Sudut Lurus	27
2.14	Sudut Antara Dua Garis	28
2.15	Sudut Berpelurus	29
2.16	Sudut Berpenyiku	29
2.17	Sudut Saling Bertolak Belakang	30
2.18	Hubungan Sudut	30
2.19	Pion dan Ludo	40
2.20	Kerangka Berpikir	49
2.21	Rancangan Produk Media Ludo	50
4.1	Papan Permainan Ludo Sebelum Revisi	77
4.2	Papan Permainan Ludo Sesudah Revisi	78
4.3	Kartu Soal dan Bom Sebelum Revisi	79
4.4	Kartu Soal dan Bom Tampak Depan dan Belakang	80
4.5	Buku Panduan Guru dan Siswa Sebelum Revisi	81
4.6	Buku Panduan Guru dan Siswa Sesudah Revisi	82

DAFTAR BAGAN

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Model Pengembangan ADDIE	39

