

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO “RANGSADAYA” PADA  
PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV BERBASIS COOPERATIVE  
LEARNING DI SDN SRENGSENG SAWAH 07**



Oleh :

**Ade Ramadina (1815160829)**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO “RANGSADAYA” PADA  
PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV BERBASIS *COOPERATIVE  
LEARNING* DI SDN SRENGSENG SAWAH 07**

**(2021)**

**ADE RAMADINA**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Permainan Ludo “Rangsadaya” berbasis *Cooperative Learning* pada pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan *Research and Development* dengan model ASSURE yang diawali dengan teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil validasi media permainan Ludo “Rangsadaya” yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai 88,4% ahli materi 94,8% dan ahli bahasa 100%. Hasil uji coba *one to one* yang melibatkan tiga peserta didik SDN Srengseng sawah 07 memperoleh nilai sebesar 98,3% dan hasil uji coba *small group* melibatkan 9 peserta didik memperoleh nilai sebesar 98,5%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa media Permainan Ludo “Rangsadaya” berbasis *Cooperative Learning* termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran PPKn materi Keberagaman suku bangsa dan budaya kelas IV SD.

**Kata Kunci : Permainan Ludo, PPKn, *Cooperative Learning*, Sekolah Dasar**

**THE DEVELOPMENT MEDIA OF “RANGSADAYA” LUDO GAME IN  
PPKN LEARNING ON CLASS IV BASED ON COOPERATIVE LEARNING  
AT SDN SRENGSENG SAWAH 07**

**(2021)**

**ADE RAMADINA**

**ABSTRACT**

This development research aims to develop the Ludo "Rangsadaya" game media based on cooperative learning in class IV primary school PPKn learning. The research method used is the development method or Research and Development with the ASSURE model which begins with data collection techniques using observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used quantitative descriptive statistics. The validity result of ludo Rangsadaya which conducted by the media expert obtained 88,4% points, theory 94,8% points and 100% for linguist. The one to one test result which involved 3 students of SDN Srengseng sawah 07 obtained 98,3% points, and in small group test that involved 9 students obtained 98,5%. Based on these result, known that the Ludo “Rangsadaya” game based of Cooperative learning is in primely category, so it is suitable to be use in PPKn study in class 4 elementary.

***Keywords: Ludo Game, Civic Education, Cooperative Learning, Primary School***



**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN SIDANG SKRIPSI KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Permainan Ludo "Rangsadaya"  
 Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Berbasis  
*Cooperative Learning* Di SDN Srengseng Sawah 07

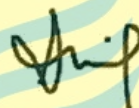
Nama Mahasiswa : Ade Ramadina  
 Nomor Registrasi : 1815160829  
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Tanggal Ujian : 8 Februari 2021

Pembimbing I






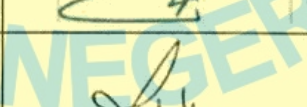
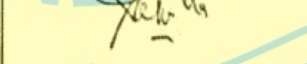
**Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si**  
 NIP. 198402272008122003

Pembimbing II



**Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd**  
 NIP. 196809051993032002

**Panitia Ujian Sidang Skripsi**

| Nama   | Tanda Tangan   | Tanggal          |
|--|--|------------------|
| Dr. Sofia Hartati, M.Si<br>(Penanggungjawab) *       |  | 9 Maret 2021     |
| Dr. Anan Sutisna, M.Pd<br>(Wakil Penanggungjawab) ** |  | 9 Maret 2021     |
| Prof. Dr. Fahrurrozi, MPd<br>(Ketua Penguji) ***     |  | 3 Maret 2021     |
| Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd<br>(Anggota) ****      |  | 20 Februari 2021 |
| Dra. Siti Rohmi Yulianti, M.Pd<br>(Anggota) ****     |  | 23 Februari 2021 |

**Catatan:**

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Ade Ramadina

No. Registrasi : 1815160829

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menyatakan bahwa Skripsi berjudul “Pengembangan Media Permainan Ludo “Rangsadaya” Pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Berbasis *Cooperative Learning* Di SDN Srengseng Sawah 07” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada pengembangan bulan Januari 2020 sampai Januari 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 21 Januari 2021

Yang membuat pernyataan,



Ade Ramadina



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ade Ramadina  
NIM : 1815160829  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : [aderamadina@ymail.com](mailto:aderamadina@ymail.com)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi  Tesis  Disertasi  Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Permainan Ludo "Rangsadaya" Pada Pembelajaran PPKn

Kelas IV Berbasis *Cooperative Learning* Di SDN Srengseng Sawah 07

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 13 Maret 2021

Penulis

( Ade Ramadina )



## MOTTO

*“Go on your path! Even if you live for a day  
Do something Put away your weakness.”*



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Yang Utama Dari Segalanya Puji Syukur kepada Allah SWT. Dengan bukti cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikan kekuatan, kesabaran, semangat, membekaliku dengan ilmu serta kebaikan yang selalu hadir dari-Mu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW, yang menjadi makhluk pilihan diantara para makhluk-Nya, dan kepada keluarga serta para sahabat yang mulia.

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi: Ayahanda Khairuddin dan Ibunda tercinta Napsiah sebagai tanda bakti, hormat, tanggung jawab, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga karena telah memberikan kasih sayang yang tulus, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan

Terima kasih Ibu... Terima kasih Ayah... atas semua yang telah engkau berikan hingga saat ini. Semoga senantiasa diberi kebahagiaan dan panjang umur agar dapat menemani langkah kecilku dalam menggapai kesuksesan.

Aamiin...



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah melimpahkan karunia Nya berupa kesehatan dan kesempatan yang sempurna, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini untuk memenuhi syarat penyelesaian Studi S1 PGSD FIP UNJ.

Semua proses dalam penelitian ini tidaklah mudah, banyak sekali tantangan yang harus dilalui. Alhamdulillah masih banyak orang-orang yang selalu mendukung saya dan memberikan doa yang luar biasa kepada saya untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih untuk orang-orang yang selalu ada untuk mendukung saya yaitu orang-orang tercinta.

Pertama ucapan terima kasih kepada Ibu Dr. Sofia Hartati, M. Si selaku Dekan FIP UNJ, Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Dekan dan Wakil Dekan I dan Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah mengesahkan dan memberikan dukungan kepada para mahasiswanya.

Kedua kepada Ibu Dr. Ika Lestari, S.Pd., M Si selaku dosen pembimbing I dan Ibu Nina Nurhasanah, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Selanjutnya, ucapan terima kasih kepada kedua orang tua yaitu Mama (Ibu Napsiah) dan Bapak (Bapak Khairuddin) yang selalu memberikan doa yang begitu tulus, memberikan semangat, memberikan motivasi, memberikan keteladanan hidup yang baik kepada penulis. Selain itu, penulis juga ingin berterimakasih kepada kedua kakak saya yaitu Fany Heriyantina dan Laila Syarida, kakak ipar, dan keponakan-keponakan saya yang selalu mendukung dan memberikan semangat yang luar biasa kepada saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis ini juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman PGSD A 2016 yang telah membuat memori yang begitu indah dan begitu banyak selama masa perkuliahan ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bringaz (Pamela, Isnaini, Desi, Mughli, Wardah, Septi dan Amel) yang telah menjadi teman-teman saya saat dari awal masuk kuliah hingga saat ini, terimakasih juga kepada teman-teman PKM dan Saratu Naurah yang sangat baik kepada saya selalu memberikan motivasi serta dukungan, terimakasih kepada Onya dan Rezky sahabat yang selalu mendukung saya dan selalu berada bersama saya selama ini.

Jakarta, 23 Januari 2021

Peneliti,

Ade Ramadina



## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING SIDANG SKRIPSI.....</b>    | <b>i</b>    |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGSAHAN PANITIA</b> |             |
| <b>UJIAN SIDANG SKRIPSI KARYA INOVATIF.....</b>            | <b>ii</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                       | <b>iii</b>  |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                      | <b>iv</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>             | <b>v</b>    |
| <b>LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA.....</b>             | <b>vi</b>   |
| <b>MOTTO .....</b>   | <b>vii</b>  |
| <b>LEMBAR PERSEMBAHAN.....</b>                             | <b>viii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                                | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                     | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                                  | <b>xv</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR .....</b>                                 | <b>xvii</b> |
| <br>   |             |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                             | <b>1</b>    |
| A. Latar Belakang Masalah .....                            | 1           |
| B. Fokus Masalah .....                                     | 10          |
| C. Pembatasan Masalah.....                                 | 10          |
| D. Perumusan Masalah .....                                 | 11          |
| E. Kegunaan Hasil Penelitian.....                          | 11          |
| 1. Secara Teoritis.....                                    | 11          |
| 2. Secara Praktis.....                                     | 12          |
| <br>   |             |
| <b>BAB II KAJIAN TEORETIK.....</b>                         | <b>14</b>   |
| A. Media Pembelajaran.....                                 | 14          |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran.....                      | 14          |



|   |           |
|---|-----------|
| 2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....  | 16        |
| 3. Klasifikasi Media Pembelajaran .....   | 19        |
| B. Permainan .....  | 20        |
| 1. Pengertian Permainan .....   | 20        |
| 2. Komponen Permainan .....   | 22        |
| 3. Kelebihan Permainan.....   | 23        |
| 4. Desain Media Permainan Untuk Siswa SD .....  | 24        |
| 5. Pengertian Permainan Ludo, Karakteristik dan Cara Bermain.....   | 27        |
| C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.....                              | 31        |
| 1. Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .....   | 38        |
| 2. Fungsi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .....   | 41        |
| 3. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .....                                      | 42        |
| 4. Karakteristik siswa kelas IV Sekolah Dasar .....   | 43        |
| 5. Pembelajaran PPKn Kelas IV Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya..  | 50        |
| D. Pembelajaran Kooperatif ( <i>Cooperative Learning</i> ) .....  | 51        |
| 1. Pengertian Model pembelajaran Kooperatif ( <i>Cooperative Learning</i> ) .....                           | 51        |
| 2. Tujuan Pembelajaran Kooperatif ( <i>Cooperative Learning</i> ) .....                                     | 54        |
| 3. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif ( <i>Cooperative Learning</i> ) .....                            | 55        |
| 4. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif ( <i>Cooperative Learning</i> ) .....                   | 57        |
| E. Media Permainan Ludo “Rangsadaya” Berbasis Pembelajaran Kooperatif ( <i>Cooperative Learning</i> ) ..... | 59        |
| F. Penelitian Relevan.....  | 61        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>  | <b>65</b> |
| A. Tujuan Penelitian.....   | 65        |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian.....   | 65        |

|  |           |
|--|-----------|
| C. Metode Penelitian.....  | 65        |
| 1. Tahap pertama: <i>Analyze Learners</i> (Menganalisis Pembelajaran).....                                 | 67        |
| 2. Tahap kedua: <i>State Objective</i> (Menyatakan Tujuan Pembelajaran) .....                              | 67        |
| 3. Tahap ketiga: <i>Select Methods, Media and Materials</i> (Memilih Metode,<br>Media dan Materi).....     | 67        |
| 4. Tahap keempat : <i>Utilize Media and Materials</i> (Menggunakan Media dan<br>Materi) .....              | 68        |
| 5. Tahap kelima: <i>Require Learner Participant</i> (Mengharuskan Partisipasi<br>Pembelajar) .....         | 68        |
| 6. Tahap keenam: <i>Evaluate and Revise</i> (Mengevaluasi dan Merevisi).....                               | 68        |
| D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data.....   | 68        |
| 1. Teknik Pengumpulan Data.....  | 68        |
| 2. Instrument Pengumpulan Data .....   | 70        |
| E. Teknik Analisis Data .....  | 82        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>  | <b>86</b> |
| A. Kerangka Model Teoretis .....   | 86        |
| 1. Nama Produk .....   | 86        |
| 2. Karakteristik Produk.....   | 87        |
| 3. Spesifikasi Produk .....  | 90        |
| B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk .....  | 94        |
| 1. Tahap Menganalisis Pembelajaran ( <i>Analyze Learners</i> ).....  | 94        |
| 2. Tahap Menyatakan Tujuan Pembelajaran ( <i>State Objective</i> ).....                                    | 99        |
| 3. Tahap Memilih Metode, Media, dan Materi ( <i>Select Methods, Media and<br/>        Material</i> ) ..... | 101       |
| 4. Tahap Menggunakan Media dan Materi ( <i>Utilize Media and Material</i> )..                              | 105       |
| 5. Tahap kelima: <i>Require Learner Participant</i> (Mengharuskan Partisipasi<br>Pembelajar) .....         | 128       |

|  |            |
|--|------------|
| 6. Tahap keenam: <i>Evaluate and Revise</i> (Mengevaluasi dan Merevisi)...   | 135        |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan .....  | 140        |
| 1. Media permainan Ludo Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) berbasis <i>Cooperative Learning</i> .....            | 140        |
| 2. Kualitas Media permainan Ludo Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) berbasis <i>Cooperative Learning</i> .....   | 151        |
| 3. Kekurangan media permainan Ludo Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) berbasis <i>Cooperative Learning</i> ..... | 153        |
| D. Keterbatasan Penelitian .....   | 154        |
| E. Rekomendasi Penelitian .....  | 154        |
| <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>   | <b>156</b> |
| A. Kesimpulan.....   | 156        |
| B. Implikasi.....  | 158        |
| C. Saran.....  | 159        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>   | <b>161</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>   | <b>167</b> |
| <b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>   | <b>271</b> |



## DAFTAR TABEL

|   |     |
|---|-----|
| Tabel 2.1 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar .....  | 37  |
| Tabel 3.1 Responden Dan Bentuk Instrument.....  | 70  |
| Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Untuk Guru.....  | 72  |
| Tabel 3.3 Kisi Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Untuk Siswa .....  | 74  |
| Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....   | 75  |
| Tabel 3.5 Kisi Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi .....   | 76  |
| Tabel 3.6 Kisi Kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa .....   | 78  |
| Tabel 3.7 Kisi Kisi Instrumen Wawancara One To One .....  | 79  |
| Tabel 3.8 Kisi-Kisi Kuesioner One To One, Small Group, Dan Field Test ....  | 81  |
| Tabel 3.9 Pedoman Penilaian Skor Validasi .....   | 83  |
| Tabel 3.10 Pedoman Penilaian Skor Respon Siswa.....   | 83  |
| Tabel 3.11 Deskripsi Hasil Pengumpulan Data Kuantitatif Menjadi Kualitatif  | 85  |
| Tabel 4.1 Perbandingan Ludo dengan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) .....                         | 104 |
| Tabel 4.2 Kompetensi Inti (KI).....   | 117 |
| Tabel 4.3 Kompetensi Dasar (KD).....  | 117 |
| Tabel 4.4 Tujuan Pembelajaran.....  | 118 |
| Tabel 4.5 Hasil Penilaian Media Permainan Ludo “Rangsadaya” oleh Ahli Media.....  | 125 |
| Tabel 4.6 Kritik dan Saran Media Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) oleh Ahli Media.....  | 127 |
| Tabel 4.7 Hasil Penilaian Media Permainan Ludo “Rangsadaya” oleh Ahli Materi.....                                       | 129 |
| Tabel 4.8 Kritik dan Saran Media Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) oleh Ahli Materi..... | 130 |

|  |     |
|--|-----|
| Tabel 4.9 Hasil Penilaian Media Permainan Ludo “Rangsadaya” oleh Ahli Bahasa.....  | 133 |
| Tabel 4.10 Kritik dan Saran Media Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) oleh Ahli Bahasa..... | 134 |
| Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Kuesioner Uji Coba <i>One to One</i> Responden I.....                                       | 148 |
| Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Kuesioner Uji Coba <i>One to One</i> Responden II.....                                      | 150 |
| Tabel 4.13 Hasil Perhitungan Kuesioner Uji Coba <i>One to One</i> Responden III.....                                     | 152 |
| Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i> .....  | 154 |
| Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli.....   | 156 |
| Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>One to One</i> .....   | 157 |
| Tabel 4.17 Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i> .....  | 158 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 3.1 Model Pengembangan Assure .....  | 66  |
| Gambar 3.3 Garis Rentang Skor.....  | 84  |
| Gambar 4.1 Desain Papan Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya).....   | 90  |
| Gambar 4.2 Desain Dadu Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya).....  | 91  |
| Gambar 4.3 Desain Pion Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) .....   | 91  |
| Gambar 4.4 Desain depan dan belakang Kartu Pertanyaan, Kartu Informasi dan Kartu Tantangan Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) ..... | 92  |
| Gambar 4.5 Desain cover depan dan belakang Buku Panduan Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) .....                                    | 93  |
| Gambar 4.6 Desain Kemasan Produk Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya).....  | 93  |
| Gambar 4.7 Desain Isi Media.....  | 104 |
| Gambar 4.8 Garis Rentang Skor Expert Review: Ahli Media.....  | 108 |
| Gambar 4.9 Garis Rentang Skor Expert Review: Ahli Materi.....   | 111 |
| Gambar 4.10 Garis Rentang Skor Expert Review: Ahli Bahasa.....  | 114 |
| Gambar 4.11 Desain Pion Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) sebelum Revisi .....   | 116 |
| Gambar 4.12 Desain Pion Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) sesudah Revisi .....   | 117 |
| Gambar 4.13 Penghilangan Kata Media pada buku panduan Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) sebelum Revisi dan sesudah Revisi.....     | 118 |



|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4.14 Penambahan waktu pada buku panduan Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) sebelum Revisi dan sesudah Revisi.....                    | 119 |
| Gambar 4.15 Perubahan kalimat yang terdapat pada Kartu Informasi Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) sebelum Revisi dan sesudah Revisi ..... | 121 |
| Gambar 4.16 Perubahan kalimat tanya pada kartu pertanyaan Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) sebelum Revisi dan sesudah Revisi.....         | 123 |
| Gambar 4.17 Penambahan design gambar pada kartu pertanyaan Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) sebelum Revisi dan sesudah Revisi.....        | 124 |
| Gambar 4. 18 Penambahan halaman daftar isi pada buku panduan Permainan Ludo “Rangsadaya” (Keberagaman Suku Bangsa dan Budaya) sebelum Revisi dan sesudah Revisi.....      | 125 |
| Gambar 4. 19 Garis Rentang Skor Uji Coba Perorangan ( <i>One To One</i> ) Responden I.....  | 130 |
| Gambar 4. 20 Garis Rentang Skor Uji Coba Perorangan ( <i>One to One</i> ) Responden II.....   | 131 |
| Gambar 4. 21 Garis Rentang Skor Uji Coba Perorangan ( <i>One to One</i> ) Responden III.....  | 133 |
| Gambar 4. 22 Garis Rentang Skor Uji Coba <i>Small group</i> .....   | 134 |
| Gambar 4. 23 Garis Rentang Rekapitulasi Uji Coba Ahli.....  | 135 |
| Gambar 4. 24 Garis Rentang Rekapitulasi Uji Coba <i>One to One</i> .....  | 137 |
| Gambar 4. 25 Garis Rentang Skor Uji Coba <i>Small group</i> .....   | 139 |