

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
BERBASIS *EDUCATION FUN (E-FUN)* PADA TEMA 8
LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUBTEMA 1 KELAS V
SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

**KHOIRIYAH DWI PAMELA
1501100272**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME*
BERBASIS *EDUCATION FUN (E-FUN)* PADA TEMA 8 LINGKUNGAN
SAHABAT KITA SUBTEMA 1 KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh:
KHOIRIYAH DWI PAMELA
1501100272

Diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I

Drs. Pamulo, M. M., M. Pd
NIK. 216088

Pembimbing II

Df. Ana Andriani, M.Pd
NIK. 2160651

SKRIPSI BERJUDUL
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME
BERBASIS EDUCATION FUN (E-FUN) PADA TEMA 8 LINGKUNGAN
SAHABAT KITA SUBTEMA 1 KELAS V SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan disusun oleh:

KHOIRIYAH DWI PAMELA
1501100272

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada tanggal 9 Juli 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan
persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

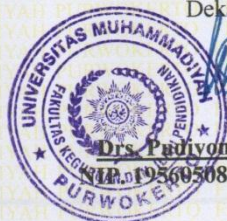
Pembimbing:

1. Drs. Pamujo, M.M., M.Pd.
NIK. 2160088
2. Dr. Ana Andriani, M.Pd.
NIK. 2160651

Penguji:

1. Drs. Sony Irianto, M.Pd.
NIK. 2160135
2. Badarudin, M.Pd.
NIK. 2160431

Purwokerto, 9 Juli 2019
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan



Drs. Pudiyono, M.Hum.
NIK. 19560508 198603 1003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : KHOIRIYAH DWI PAMELA

NIM : 1501100272

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* BERBASIS *EDUCATION FUN (E-FUN)* PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA SUBTEMA 1 KELAS V SEKOLAH DASAR"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya tulis penulis sendiri, bukan buatan orang lain atau jiplakan maupun modifikasi karya tulis orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar, maka penulis bersedia untuk menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang telah penulis peroleh.

Purwokerto, 9 Juli 2019

Yang menyatakan,



Khoiriyah Dwi Pamela

1501100272

MOTO

“Lakukan apapun dengan kemampuan terbaik dari apa yang kita bisa sehingga tak ada alasan menyesal”

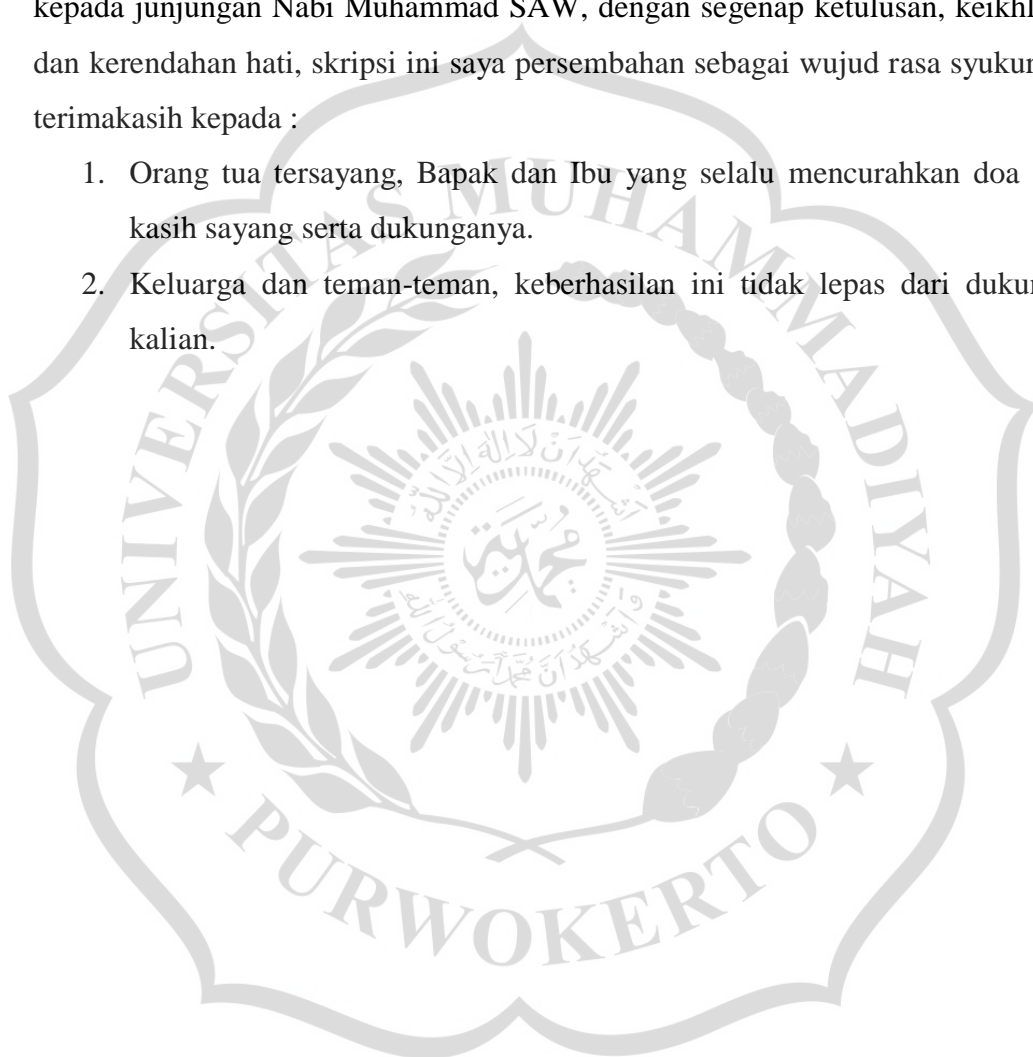
(Pamela)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kepada Allah SWT sebagai rasa syukur atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikan skripsi ini sebagai langkah dari perjalanan hidupku. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, dengan segenap ketulusan, keikhlasan dan kerendahan hati, skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Orang tua tersayang, Bapak dan Ibu yang selalu mencurahkan doa serta kasih sayang serta dukungannya.
2. Keluarga dan teman-teman, keberhasilan ini tidak lepas dari dukungan kalian.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarrakatuh

Alhamdulillahillobilalamin, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga sampai saat ini masih diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)* Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini berisi tentang pengembangan media pembelajaran berupa media *Board Game* yang berbasis *Education Fun (E-Fun)* yang nantinya digunakan di kelas V Sekolah Dasar. Skripsi ini peneliti susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan. Terlaksananya skripsi ini tidak lepas dari banyaknya pihak yang telah membantu. Sehubungan dengan hal tersebut, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Anjar Nugroho, M.S.I., M.H.I., Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Drs. Pudiyono, M.Hum, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Drs. Sony Irianto, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

4. Drs. Pamujo, M.M. M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk bimbingan, petunjuk, motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Ana Andriani, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk bimbingan, petunjuk, motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen PGSD UMP yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan.
7. Aji Heru Muslim, M.Pd, pakar atau ahli media dan materi yang telah meluangkan waktunya untuk mengoreksi, memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan media permainan *Board Game*.
8. Dr. Teguh Trianton, M.Pd, pakar atau ahli bahasa yang telah meluangkan waktunya untuk mengoreksi, memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan media permainan *Board Game*.
9. Dwi Cahyo Regowo, S.Pd, Kepala Sekolah SD N 1 Bojongsari yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
10. Wasisto, S.Pd, guru kelas V SD N Bojongsari yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
11. Istiqomah, S.Pd, Kepala Sekolah SD Kembaran yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
12. Nurkhasanah, S.Pd.SD, guru kelas V SD N Bojongsari yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.

13. Natalin Subaronto, S.Pd, Kepala Sekolah SD N Tambaksari yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
14. Puji Lestari, S.Pd.SD, guru kelas V SD N Bojongsari yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
15. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat bagi semua pihak. Tidak ada yang dapat peneliti berikan selain ucapan terima kasih dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan kebaikan, kelancaran, dan kesehatan.

Wassalamualaikum warrohmatullahi wabarakatuh.

Purwokerto, Juli 2019

Peneliti

Khoiriyah Dwi Pamela

ABSTRAK

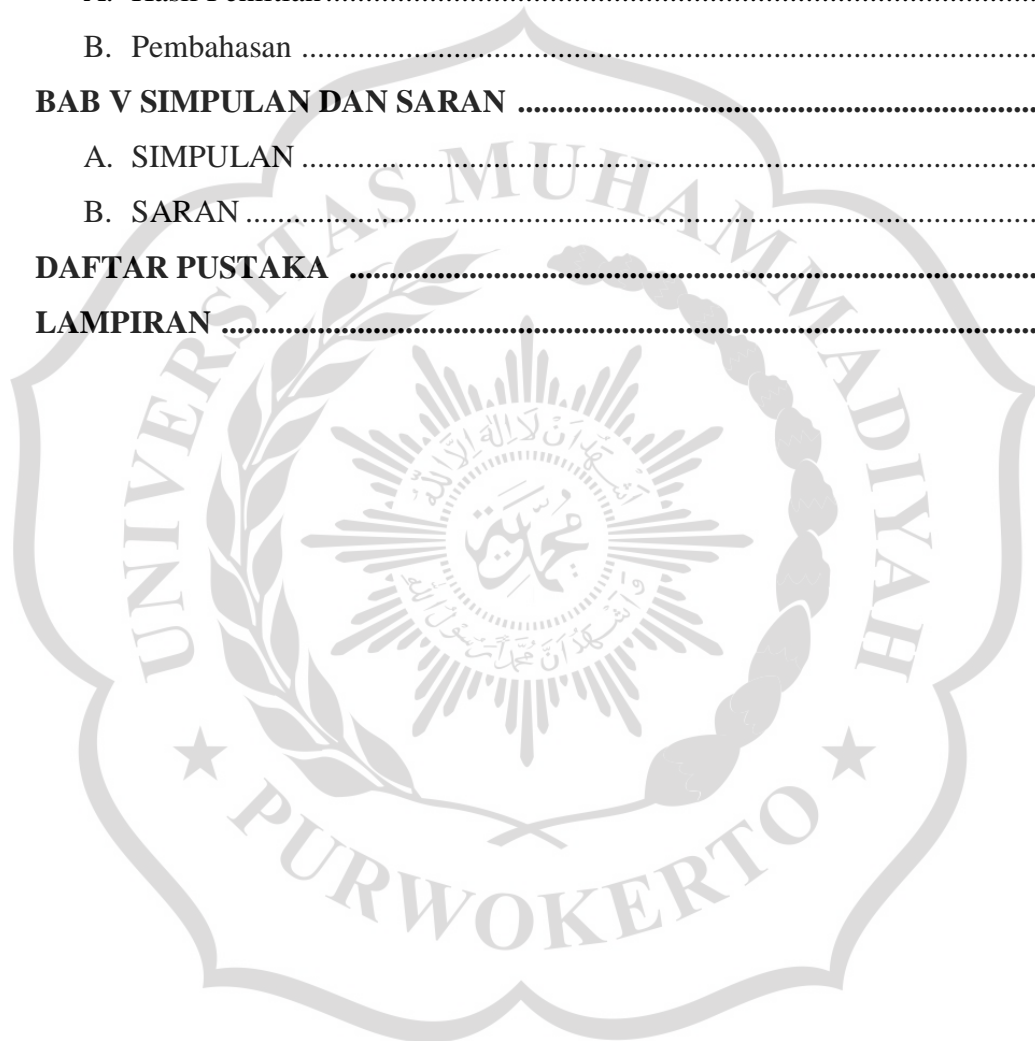
Penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran di kelas V SD belum optimal, oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan permainan monopoli menjadi media pembelajaran berupa media permainan *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *board game*, mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran *board game* serta pengaruh pengembangan media pembelajaran *board game* terhadap prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel yang meliputi pendefinsian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Penelitian ini dilakukan di kelas sampel SD N 1 Bojongsari dan kelas populasi di SD N Kembaran dan SD N Tambaksari. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan non tes. Hasil dari pengembangan media *Board Game* dapat diterima di Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran setelah melewati proses validasi oleh beberapa ahli bidang media, materi dan bahasa. Respon guru dan peserta didik mendapatkan respon yang baik dengan kesimpulan bisa diterima dan dapat menjadi media penunjang pembelajaran. Hasil prestasi belajar peserta didik dengan penggunaan *Board Game* menghasilkan prestasi belajar yang meningkat dibuktikan dengan hasil pre test dan post tes yang meningkat di kelas populasi sebesar 54 meningkat menjadi 83,1 dan 58 meningkat menjadi 76.

Kata Kunci : Media Pembelajaran , Media Permainan *Board Game*, R&D

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TUNJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori	7
1. Media Pembelajaran	7
2. Media <i>Board Game</i>	13
3. Pembelajaran Tematik	15
B. Penelitian yang Relevan	16
C. Kerangka Pikir	18
D. Hipotesis Tindakan	21
BAB III METDOLOGI PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian	22
B. Langkah-langkah Pengembangan	22
C. Teknik Pengumpulan Data.....	28
D. Instrumen Penelitian	33

E. Analisis Data	36
F. Populasi dan Sumber Data	46
G. Rancangan Desain Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	46
H. Validasi Desain	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Hasil Penelitian	64
B. Pembahasan	75
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	96
A. SIMPULAN	96
B. SARAN	97
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintak Pembelajaran Menggunakan Media <i>Board Game</i>	16
Tabel 3.1 Indikator Koefisien Korelasi	40
Tabel 3.2 Indikator Taraf Kesukaran	42
Tabel 3.3 Indikator Daya Pembeda.....	43
Tabel 3.4 Indikator Angket Validasi Pakar	44
Table 3.5 Indikator Angket Validasi Respon Guru	45
Tabel 3.6 Indikator Angket Respon Peserta didik	46
Tabel 3.7 Daftar Kompetensi Dasar	53
Tabel 3.8 Daftar Nama Validasi Ahli	54
Tabel 4.1 Hasil Angket Respon Guru SDN 1 Bojongsari	71
Tabel 4.2 Hasil Angket Respon Guru SDN Kembaran	72
Tabel 4.3 Hasil Angket Respon Peserta Didik SD N 1 Bojongsari	76
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data Pre Test SD N Kembaran.....	78
Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Data Pre Test SD N Tambaksari	78
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Data Post Test SD N Kembaran	80
Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Data Post Test SD N Tambaksari	81
Tabel 4.8 Perbandingan Kartu <i>Board Game</i>	88
Tabel 4.9 Perbandingan Bidak Board Game.....	89

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Bagan Kerangka Berfikir	22
Bagan 3.1 Bagan Tahap-tahap R&D Adaptasi 4D.....	29



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Awal <i>Board Game</i>	56
Gambar 3.2 Desain Symbol <i>Sing</i>	56
Gambar 3.3 Desain Symbol <i>FYI</i>	57
Gambar 3.4 Desain Symbol <i>BlackBox</i>	57
Gambar 3.5 Desain Symbol <i>Question</i>	57
Gambar 3.6 Bidak	58
Gambar 4.1 Desain Media	63
Gambar 4.2 Bidak Media	64
Gambar 4.3 Symbol <i>FYI</i>	65
Gambar 4.4 Symbol <i>Question</i>	66
Gambar 4.5 Symbol <i>BlacBox</i>	67
Gambar 4.6 Symbol <i>Sing</i>	68
Gambar 4.7 Diagram Hasil Data Angket Respon Guru SD N 1 Bojongsari	72
Gambar 4.8 Diagram Hasil Data Angket Respon Guru SDN Kembaran	73
Gambar 4.9 Diagram Hasil Data Peserta Didik Guru SD N 1 Bojongsari	76
Gambar 4.10 Diagram Hasil Data Pre Test SD N Kembaran	78
Gambar 4.11 Diagram Hasil Data Pre Test SD N Tambaksari	80
Gambar 4.12 Diagram Hasil Post Test SD N Kembaran	81
Gambar 4.13 Diagram Hasil Post Test SD N Tambaksari	82
Gambar 4.14 Monopoli	85
Gambar 4.15 Desain Awal Media <i>Board Game</i>	86
Gambar 4.16 Desain Akhir Media <i>Board Game</i>	87

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran A 1. RPP Kelas Kontrol	102
2. Lampiran A 1. RPP Kelas Kontrol.....	110
3. Lampiran C 1. Soal Pre Test dan kunci jawaban	118
4. Lampiran C 2. Hasil pre test peserta didik.....	119
5. Lampiran C 3. Daftar nilai pre test peserta didik	121
6. Lampiran C 4. Homogenitas	128
7. Lampiran D 1. Soal post test dan kunci jawaban.....	138
8. Lampiran D 2. Hasil post test.....	139
9. Lampiran D 3. Daftar nilai post test peserta didik	135
10. Lampiran F 1. Angket validasi ahli 1.....	137
11. Lampiran F 2. Surat pernyataan	139
12. Lampiran F 3. Angket validasi ahli 2.....	142
13. Lampiran F 4. Surat pernyataan	149
14. Lampiran F 5. Angket validasi ahli 3.....	150
15. Lampiran F 6. Surat pernyataan	157
16. Lampiran F 7. Angket respon guru	158
17. Lampiran F 8. Angket respon peserta didik	165
18. Lampiran G 1. Buku Petunjuk penggunaan	173
19. Lampiran H. 1 SK	182
20. Lampiran H 2. Surat permohonan ijin penelitian.....	186
21. Lampiran H 3. Surat jawaban penelitian.....	189
22. Lampiran H 4. Dokumentasi	190
23. Lampiran H 5. Biodata peneliti.....	193