

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARAMBOL SUBTEMA
GAYA UNTUK PEMBELAJARAN IPA PADA KELAS IV SD NEGERI 1
GUMINGSIR KECAMATAN PAGENTAN KABUPATEN
BANJARNEGARA**



SKRIPSI

**Oleh:
RENITA MEI LINA
1801100054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH PURWOKERTO AGUSTUS
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARAMBOL SUBTEMA
GAYA UNTUK PEMBELAJARAN IPA PADA KELAS IV SD NEGERI 1
GUMINGSIR KECAMATAN PAGENTAN KABUPATEN
BANJARNEGARA**



SKRIPSI

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

**Oleh:
RENITA MEI LINA
1801100054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH PURWOKERTO AGUSTUS
2022**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Renita Mei Lina
NIM : 1801100054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta bukan hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, 28 Juli 2022
Yang membuat pernyataan



Renita Mei Lina

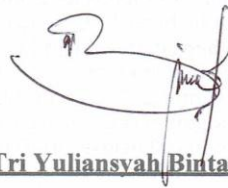
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh;

Nama : Renita Mei Lina
NIM : 1801100054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Media Permainan Karambol untuk Pembelajaran IPA pada Kelas IV SD Negeri 01 Gumingsir Kecamatan Pagentan Kabupaten Banjarnegara.

Telah diterima dan disetujui
Purwokerto, 01 Juli 2022

Pembimbing



Tri Yuliansyah Bintaro. M.Pd.

NIK. 2160543

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh;

Nama : Renita Mei Lina
NIM : 1801100054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Media Permainan Karambol
Subtema Gaya untuk Pembelajaran IPA pada Kelas
IV SD Negeri 01 Gumingsir Kecamatan Pagentan
Kabupaten Banjarnegara

telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Badarudin, M.Pd.
NIK. 2160431

Penguji II : Dedy Irawan, M.Pd.
NIK. 2160542

Penguji III : Tri Yuliansyah Bintaro, M.Pd.
NIK. 2160543

Ditetapkan di : Purwokerto
Tanggal : 13 Agustus 2022

Mengetahui
Dekan FKIP



Drs. Eko Suroso, M.Pd.
NIK. 2160103

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(Q.S.Ar Ra'd : 11)



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai citivis akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Renita Mei Lina
Nim : 1801100054
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Skripsi

menyetujui untuk memberikan Hak Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARAMBOL SUBTEMA GAYA
UNTUK PEMBELAJARAN IPA PADA KELAS IV SD NEGERI 1 GUMINGSIR
KECAMATAN PAGENTAN KABUPATEN BANJARNEGARA**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalih media/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal : 18 Agustus 2022
Yang menyatakan,



Renita Mei Lina

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Segenap keluarga yang selalu memberikan doa dan dukungan, dan
2. Almamater Universitas Muhammadiyah Purwokerto.



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARAMBOL SUBTEMA
GAYA UNTUK PEMBELAJARAN IPA PADA KELAS IV SD NEGERI 1
GUMINGSIR KECAMATAN PAGENTAN KABUPATEN
BANJARNEGARA**

Oleh:

RENITA MEI LINA

1801100054

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan karambol percobaan yang layak digunakan untuk pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 01 Gumingsir dan SD 02 Gumingsir. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang menggunakan model pengembangan Borg&Gall dengan sembilan tahapan. Tahap pengembangan media yang dilakukan yaitu: 1) penelitian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) mengembangkan draft produk, 4) uji coba lapangan awal, 5) merevisi produk hasil uji coba I, 6) uji coba lapangan, 7) penyempurnaan produk hasil uji lapangan, 8) uji lapangan operasional, dan 9) penyempurnaan produk akhir. Subjek uji coba adalah siswa kelas IV SD Negeri 01 Gumingsir dan 02 Gumingsir tahun ajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket untuk siswa, angket untuk guru serta soal evaluasi. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Validasi media dilakukan 2 tahap dengan hasil penilaian pada tahap I mendapatkan rata-rata 3,73 dengan kriteria "baik" dan validasi tahap II mendapatkan rata-rata 4,53 dengan kriteria "sangat baik". Validasi materi

dilakukan 2 tahap dengan hasil penilaian pada tahap I mendapatkan rata-rata 3,4 dengan kriteria "cukup" dan validasi tahap II mendapatkan rata-rata 4,67 dengan kriteria "sangat baik". Uji coba media dilakukan 3 tahap dengan hasil rata-rata respon siswa 4,85; 4,8; dan 4,9 yang semuanya masuk pada kriteria "sangat baik". Sedangkan hasil rata-rata dari penilaian guru mendapatkan rata-rata 4,9;5;5 yang semuanya masuk pada kriteria "sangat baik". Hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan karambol percobaan memperoleh hasil rata-rata 85,5 dengan kategori "baik" pada uji coba lapangan awal, 86,11 dengan kategori "sangat baik" pada uji coba lapangan dan 8,38 dengan kategori "sangat baik" pada uji coba operasional. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba produk menyatakan bahwa media permainan karambol percobaan yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran IPA di kelas IV SD Negeri 01 Gumingsir dan 02 Gumingsir berdasarkan semua aspek yang divalidasi dan diujikan.

Kata kunci: *media, permainan, karambol, hasil belajar.*

**DEVELOPMENT OF MEDIA GAME CARMBOL STYLE SUBTEMA
FOR SCIENCE LEARNING IN CLASS IV SD NEGERI 1 GUMINGSIR
PAGENTAN DISTRICT BANJARNEGARA**

By:

Renita Mei Lina

1801100054

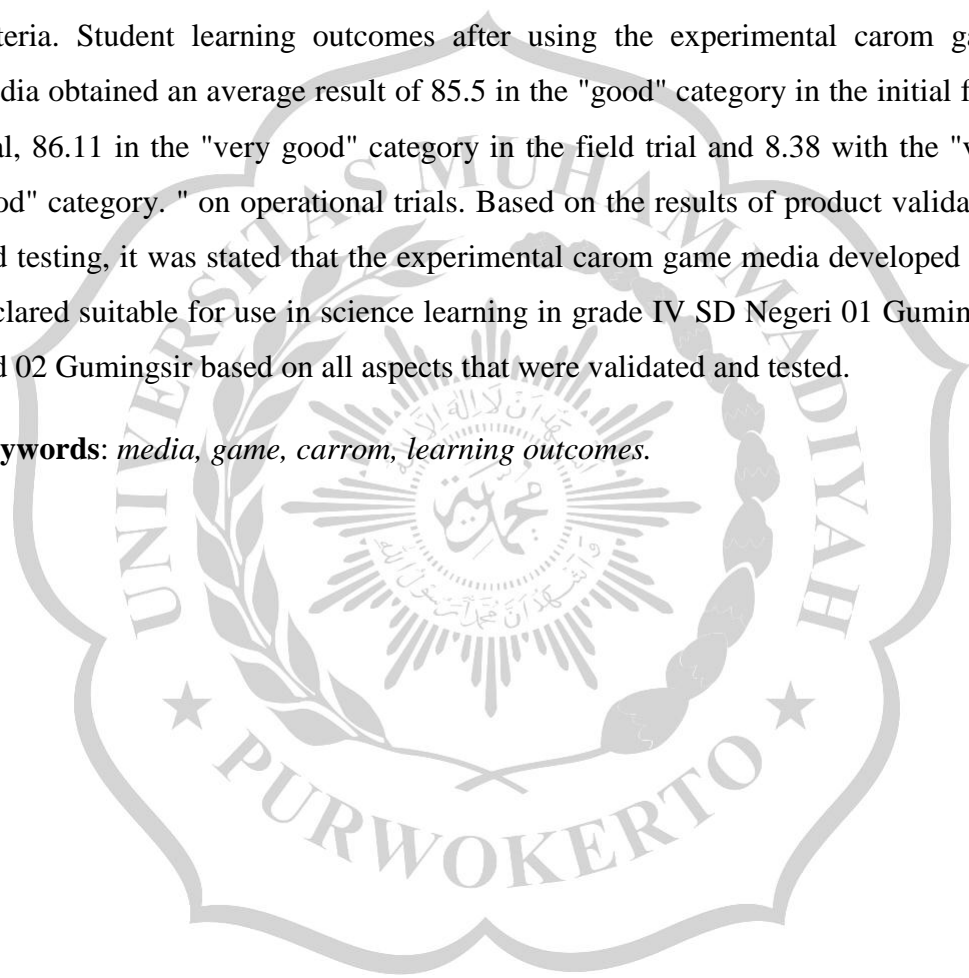
ABSTRACT

This study aims to develop an experimental carom game media that is suitable for learning science in grade IV SD Negeri 01 Gumingsir and SD 02 Gumingsir. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D) that uses the Borg&Gall development model with nine stages. The stages of media development carried out are: 1) research and data collection, 2) planning, 3) developing product drafts, 4) initial field trials, 5) revising the product from trial I, 6) field trials, 7) product improvements. results of field tests, 8) operational field tests, and 9) final product refinements. The test subjects were fourth grade students of SD Negeri 01 Gumingsir and 02 Gumingsir for the academic year 2022/2023. The instruments used in this study were media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, student questionnaires, teacher questionnaires and evaluation questions. The data obtained from the questionnaire were analyzed descriptively qualitatively and quantitatively.

Media validation was carried out in 2 stages with the results of the assessment in stage I getting an average of 3.73 with "good" criteria and stage II validation getting an average of 4.53 with "very good" criteria. The material

validation was carried out in 2 stages with the results of the assessment in stage I getting an average of 3.4 with the "enough" criteria and the second validation getting an average of 4.67 with the "very good" criteria. The media trial was carried out in 3 stages with the average student response of 4.85; 4.8; and 4.9 which all fit into the "very good" criteria. While the average results from teacher assessments get an average of 4.9; 5; 5, all of which fall into the "very good" criteria. Student learning outcomes after using the experimental carom game media obtained an average result of 85.5 in the "good" category in the initial field trial, 86.11 in the "very good" category in the field trial and 8.38 with the "very good" category. " on operational trials. Based on the results of product validation and testing, it was stated that the experimental carom game media developed was declared suitable for use in science learning in grade IV SD Negeri 01 Gumingsir and 02 Gumingsir based on all aspects that were validated and tested.

Keywords: *media, game, carrom, learning outcomes.*



KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia yang telah diberikan kepada hambanya, Tuhan semesta alam, Maha Adil dan Maha Bijaksana. Salawat dan Salam juga penulis haturkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, Nabi akhir zaman yang membawa misi kedamaian yang menyebar syari'at islam kepada seluruh ummat manusia didunia. Begitu pula salam sejahtera semoga selalu tercurah untuk keluarganya, para sahabat dan ummatnya yang mengikuti ajaran dan petunjuknya sampai datang hari kiamat. Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARAMBOL SUBTEMA GAYA UNTUK PEMBELAJARAN IPA PADA KELAS IV SD NEGERI 01 GUMINGSIR KECAMATAN PAGENTAN KABUPATEN BANJARNEGARA”** yang merupakan salah satu sarat guna menempuh ujian gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Dalam penulis skripsi ini banyak rintangan dan tantangan yang dihadapi, namun berkat dan rahmat Allah segala sesuatu yang sulit dapat menjadi mudah, sehingga skripsi ini dapat dirampungkan, meskipun dalam bentuk yang sederhana. Dengan terealisasinya skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan yang perlu disempurnakan. Oleh karena itu penyusun memohon dengan sangat kritik dan saran guna perbaikan skripsi ini.

Sudah pasti tulisan ini bukan usaha penulis semata, melainkan banyak pihak yang turut membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Oleh karena itu

penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang secara langsung maupun tak langsung berjasa dalam penyelesaian skripsi ini.

Akhirnya penulis hanya dapat berdoa semoga amal kebajikan mereka semua mendapat ganjaran yang berlipat ganda dari Allah SWT, Latar Belakang Penelitian dan merekapun dimudahkan olehnya dalam menempuh hidup dan kehidupan, baik di dunia maupun di akhirat kelak. Amin ya Rabbal Alamin.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, Hal ini disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis, besar harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat pembelajaran, dukungan motivasi, bantuan berupa bimbingan dan masukan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan laporan skripsi ini. Disamping itu, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak Penulisan ini tidak dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada Bapak..... selaku dosen pembimbing penulis yang ditengah-tengah kesibukannya telah meluangkan waktunya, dengan memberikan bimbingan, arahan dan masukan yang sangat berguna dalam penyelesaian skripsi ini. Dalam kesempatan baik ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

Semoga Allah SWT Memberikan Balasan yang melipat ganda kepada semua pihak yang telah turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, akhir kata penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi menulis, para pembaca dan almamater tercinta.

1.

Purwokerto 19 Juni 2022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan.....	12
G. Manfaat Pengembangan.....	14
H. Asumsi Pengembangan.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Kajian Teori	17
1. Hakikat Media Pembelajaran	17
2. Permainan dalam Pembelajaran	29
3. Media Permainan Karambol.....	34
4. Pengertian Belajar	42
5. Hakikat IPA.....	44

B. Kajian Penelitian yang Relevan	52
C. Kerangka Pikir	55
BAB III METODE PENELITIAN.....	58
A. Model Pengembangan	58
B. Prosedur Pengembangan	59
C. Desain Uji Coba Produk	64
1. Desain Uji Coba.....	64
2. Subjek Uji Coba.....	65
3. Teknis dan Instrumen Pengumpulan Data.....	65
D. Teknik Analisis Data.....	75
BAB IV	81
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	81
A. HASIL PENGEMBANGAN PRODUK AWAL	81
1. Penelitian dan Pengumpulan Data.....	81
2. Perencanaan	85
3. Pengembangan Produk Awal	90
4. Validasi Ahli Media dan materi.....	91
B. HASIL UJI COBA PRODUK.....	98
1. Uji Coba Lapangan Awal	98
2. Hasil Uji Coba Lapangan.....	101
3. Hasil Uji Oprasional.....	104
C. REVISI PRODUK	107
D. KELAYAKAN MEDIA PERMAINAN KARAMBOL.....	110
E. KAJIAN PRODUK AKHIR	114
F. KETERBATASAN PENELITIAN.....	116
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	117
A. SIMPULAN	117
B. IMPLIKASI	118
C. SARAN	119

D. DESIMINASI PRODUK	112
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	125



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara	66
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Observasi	67
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Media	68
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Materi	69
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Siswa	70
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Guru	72
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Evaluasi Siswa	74
Tabel 3.8 Klasifikasi Penilaian Total	76
Tabel 3.9 Desain <i>One The Case Study</i>	78
Tabel 3.10 Penentuan Patokan dengan Perhitungan Presentase Skala 10	79
Tabel 14 Hasil Wawancara Guru Kelas	82
Tabel 15 Hasil Observasi Pembelajaran di Kelas	83
Tabel 16 KD, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	86
Tabel 17 Hasil Validasi Media Pertama	92
Tabel 18 Hasil Validasi Media Kedua	93
Tabel 19 Hasil Validasi Materi Pertama	94
Tabel 20 Kompetensi dan Indikator Sebelum Revisi	96
Tabel 21 Kompetensi Dasar dan Indikator Setelah Revisi	97
Tabel 22 Hasil Validasi Materi Kedua	97
Tabel 23 Data Hasil Uji Coba Lapangan Awal	99
Tabel 24 Hasil Uji Lapangan Awal dari Respon Guru	100
Tabel 25 Hasil Uji Coba Lapangan	102
Tabel 26 Hasil Uji Lapangan dari Respon Guru	103
Tabel 27 Data Hasil Uji Coba Oprasional	105
Tabel 28 Hasil Uji Oprasional dari Respon Guru	106
Tabel 29 Hasil Evaluasi Uji Coba Lapangan Awal	111
Tabel 30 Hasil Evaluasi Uji Coba Lapangan	111
Tabel 31 Hasil Evaluasi Uji Coba Lapangan	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kerangka Pikir.....	57
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain Permainan Karambol	126
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	133
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	138
Lampiran 4 Instrumen Respon Siswa	154
Lampiran 5 Lampiran Instrumen Respon Guru	160
Lampiran 6 Lembar Evaluasi Hasil Belajar	165
Lampiran 7 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media	173
Lampiran 8 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	178
Lampiran 9 Foto Kegiatan Penelitian	182

