

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *EDUCATION FUN (E-FUN)*
PADA PELAJARAN IPS MATERI PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA
DAN PERUMUSAN DASAR NEGARA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

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

Oleh :

**DELFIANI FIRDAYATI
1201100079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI


**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *EDUCATION FUN (E-FUN)*
PADA PELAJARAN IPS MATERI PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA
DAN PERUMUSAN DASAR NEGARA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh:
DELFIANI FIRDAYATI
1201100079

Diperiksa dan disetujui oleh:

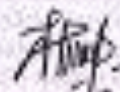
Mengetahui,

Pembimbing I



Drs. Purnomo, M.M., M.Pd
NIK. 2144033

Pembimbing II



Cicik W. Sarih, M.Pd
NIK. 2160403

SKRIPSI BERJUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *EDUCATION FUN (E-FUN)*
MATA PELAJARAN IPS MATERI PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA
DAN PERUMUSAN DASAR NEGARA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

DELFIANI FIRDAYATI
1201100079

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 30 Juli 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan
persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

1. **Drs. Pamujo, MM., M.Pd**
NIK. 2160088
2. **Cicik Wiarsih, M.Pd**
NIK. 2160403

Penguji

1. **Aji Heru Muslim, M.Pd**
NIK. 2160541
2. **Drs. Supriatna, M.Pd**
NIP. 19620710 198410 1 010



.....
.....
.....
.....

Purwokerto, 30 Juli 2016
Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. Pudiyono, M.Hum.
NIP. 19560508 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Delfani Firdyani

NIM : 1201100079

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

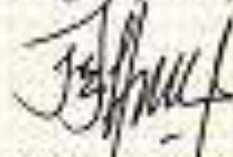
**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *EDUCATION FUN (E-FUN)*
PADA PELAJARAN IPS MATERI PERSIAPAN KEMERDEKAAN
INDONESIA DAN PERUMUSAN DASAR NEGARA DI KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan dibantu orang lain atau jiplakan maupun modifikasi karya orang lain.

Apebila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut termasuk pencabutan gelar keajaranaan yang sudah saya peroleh.

Parwoto, 30 Juli 2016

Yang menyatakan,



Delfani Firdyani
NIM 1201100079

MOTO

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ (ر) أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ: إِذَا مَاتَ الْإِنْسَانُ انْقَطَعَ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثٍ:

(صَالِحٌ يَدْعُو لَهُ (رواه ابو داود صدقة جارية أو علم ينتفع به, أو ولد)

“Jika anak Adam meninggal, maka amalnya terputus kecuali dari tiga perkara, sedekah jariyah (wakaf), ilmu yang bermanfaat, dan anak shaleh yang berdoa kepadanya”

(HR. Muslim)

فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ

“Berlomba-lomba dalam kebaikan”

مَنْ جَدَّ وَجَدَّ

“Siapa yang bersungguh-sungguh pasti berhasil”

“Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang.

Teman yang paling setia hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh.”

(Andrew Jackson)

“Totalitas tanpa batas”

(Delfiani Firdayati)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, kupersembahkan kepada Allah SWT sebagai rasa syukur atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikan skripsi ini sebagai langkah kecil dari perjalanan hidupku. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW. Dengan segenap ketulusan, keikhlasan, dan kerendahan hati, skripsi ini kupersembahkan sebagai wujud rasa syukur dan terimakasihku kepada:

1. Ayah dan ibu tersayang, ayahanda Firdaus dan ibunda Nora Yuza, yang selalu mencurahkan do'a dan kasih sayang serta dukungannya.
2. Adik-adikku tercinta Ramadani Firdaus, Ananda Cahaya Firdaus, dan Fazrul Firdaus, keberhasilan ini tidak lepas dari do'a dan dukungan kalian.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarrokatuh,

Alhamdulillahirabbil'alamin, 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 Permainan *Education Fun (E-Fun)* pada Pelajaran IPS Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara di Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini berisi tentang pengembangan media pembelajaran berupa media *board game* yang peneliti beri nama media permainan *Education Fun (E-Fun)* pada pelajaran IPS khususnya materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara di kelas V Sekolah Dasar (SD). 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. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari banyaknya pihak yang telah membantu. Sehubungan dengan hal tersebut, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. H. Syamsuhadi Irsyad, S.H., M.H, 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, MM. M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi, dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Cicih Wiarsih, M.Pd, Dosen Pembimbing II yang juga telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi, dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan.
7. Aji Heru Muslim, M.Pd, pakar atau ahli IPS dan media pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi, memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan media permainan *E-Fun*.
8. Ety Sofianti, S.Pd.SD, pakar atau ahli media pembelajaran yang telah meluangkan waktu untuk mengoreksi, memberikan arahan dan masukan dalam penyempurnaan media permainan *E-Fun*.
9. Kuswan, S.Pd, kepala sekolah SD Negeri 1 Cikidang yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
10. Caswati, S.Pd.SD, guru kelas VI di SD Negeri 1 Cikidang yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
11. Susmiyati, S.Pd, kepala sekolah SD Negeri 2 Pernasidi yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.

12. Fadjar Praptono, S.Pd. SD, guru kelas V di SD Negeri 2 Pernasidi yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
13. Mudakir, S.Pd. SD, kepala sekolah SD Negeri Karanglo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
14. Heriyanti, S.Pd, guru kelas V di SD Negeri Karanglo yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
15. Burhanudin, S.E, kepala sekolah SD Negeri 3 Pernasidi yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
16. Listiyanti, S.Pd. SD, guru kelas V di SD Negeri 3 Pernasidi yang telah memberikan bantuan dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
17. 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.

Wassalamu'alaikum warrohmatullahi wabarrakatuh.

Purwokerto, April 2016

Peneliti,

Delfiani Firdayati

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara di kelas V SD belum optimal, oleh karena itu peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berupa media permainan *E-Fun*. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui kondisi faktual pemanfaatan media pembelajaran; 2) mengetahui pengembangan media permainan *E-Fun*; 3) mengetahui pengaruh penggunaan media permainan *E-Fun* terhadap prestasi belajar peserta didik; 4) mengetahui respon guru terhadap media permainan *E-Fun*; dan 5) mengetahui respon peserta didik terhadap media permainan *E-Fun*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan model Thiagarajan, Semmel, dan Semmel yang meliputi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Penelitian dilakukan sampai tahap pengembangan yang diuji cobakan pada uji coba terbatas dan uji coba luas di beberapa kelas V SD UPK Cilongok. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes dan non tes. Media permainan *E-Fun* divalidasi oleh dua validator dan memperoleh rata-rata 4,87 dengan kriteria sangat valid. Rata-rata respon guru adalah 4,64 dengan kriteria sangat setuju. Rata-rata respon peserta didik adalah 3,86 dengan kriteria sangat baik. Uji coba dilakukan menggunakan desain eksperimen *pre test-post test control group design* dengan pengambilan keputusan $Z < -Z_{\alpha/2}$ atau uji coba luas $-3,273 < -0,05$ sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media permainan *E-Fun* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pelajaran IPS materi persiapan kemerdekaan Indonesia dan perumusan dasar negara di kelas V SD.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Permainan *E-Fun*, dan Model Pengembangan Thiagarajan, Semmel, dan Semmel

DAFTAR ISI

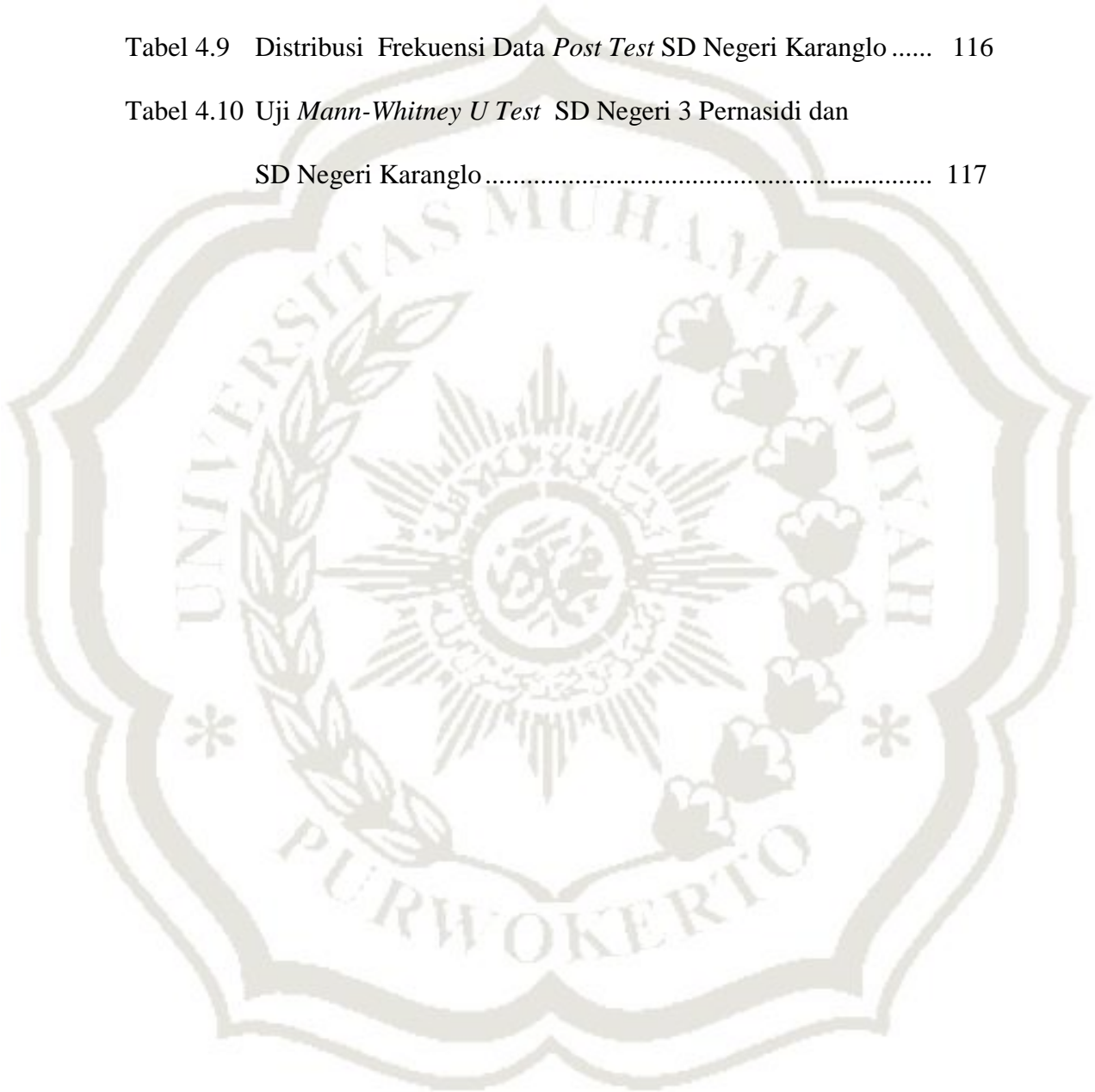
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	8
1. Media Pembelajaran	8

2. Permainan Edukatif.....	20
3. Media Permainan <i>Education Fun (E-Fun)-Board Game</i>	28
4. Pembelajaran IPS di SD.....	31
B. Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Berpikir	43
D. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	48
B. Langkah-langkah Penelitian	48
C. Teknik Pengumpulan Data.....	62
D. Instrumen Penelitian.....	68
E. Analisis Data	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	89
B. Pembahasan	118
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	127
B. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130
LAMPIRAN.....	133

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Syntax Pembelajaran dengan Menggunakan Media Permainan <i>E-Fun</i>)	30
Tabel 2.2	Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	40
Tabel 3.1	Tujuan Pembelajaran.....	56
Tabel 3.2	Kriteria Pedoman Validitas Soal.....	72
Tabel 3.3	Hasil Validitas Soal.....	72
Tabel 3.4	Kriteria Acuan Nilai Reabilitas Soal	74
Tabel 3.5	Kriteria Pedoman Taraf Kesukaran Soal	75
Tabel 3.6	Hasil Taraf Kesukaran Soal.....	75
Tabel 3.7	Kriteria Pedoman Daya Beda Soal	76
Tabel 3.8	Hasil Daya Beda Soal	76
Tabel 3.9	Kriteria Kevalidan dari Validasi Pakar/Ahli	78
Tabel 3.10	Kriteria Analisis Rata-rata Respon Guru	79
Tabel 3.11	Kriteria Analisis Rata-rata Respon Peserta Didik	80
Tabel 4.1	Daftar Nama Validator Media Permainan <i>E-Fun</i>	99
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Oleh Validator 1 dan 2 terhadap Media Permainan <i>E-Fun</i>	100
Tabel 4.3	Daftar Revisi/Perbaikan Media Permainan <i>E-Fun</i> oleh Validator 1 dan 2	102
Tabel 4.4	Hasil Angket Respon Guru SD Negeri 2 Pemasidi.....	107
Tabel 4.5	Hasil Angket Respon Peserta Didik SD Negeri 2 Pemasidi	110

Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Data <i>Pre Test</i> SD Negeri 3 Pernasidi	113
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Data <i>Pre Test</i> SD Negeri Karanglo	113
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Data <i>Post Test</i> SD Negeri 3 Pernasidi ...	115
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Data <i>Post Test</i> SD Negeri Karanglo	116
Tabel 4.10	Uji <i>Mann-Whitney U Test</i> SD Negeri 3 Pernasidi dan SD Negeri Karanglo	117



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1	Kerangka Berpikir Pengembangan Media Permainan <i>E-Fun</i>	46
Bagan 3.1	Langkah-langkah Penelitian dan Pengembangan Menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Trianto, 201: 189).....	48
Bagan 3.2	Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran 4 D Menurut Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Trianto, 2011: 190).....	49
Bagan 3.3	Diagram Analisis Prosedural Persiapan Kemerdekaan Indonesia dan Perumusan Dasar Negara	54
Bagan 3.4	Peta Konsep	55
Bagan 3.5	Desain Eksperimen	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Permainan <i>E-Fun</i>	90
Gambar 4.2	Papan Permainan <i>E-Fun</i>	91
Gambar 4.3	Dadu	91
Gambar 4.4	Bidak.....	92
Gambar 4.5	Kartu Quiz	92
Gambar 4.6	Kartu Tau Gak Sih?	93
Gambar 4.7	Kartu Ayo Bernyanyi	93
Gambar 4.8	Kartu Keluar <i>Black Box</i>	94
Gambar 4.9	Buku Pedoman Penggunaan Media Permainan <i>E-Fun</i>	95
Gambar 4.10	Diagram Hasil Data Penilaian Validator Pakar/Ahli	101
Gambar 4.11	Diagram Hasil Data Angket Respon Guru SD Negeri 2 Pernasidi	108
Gambar 4.12	Diagram Hasil Data Angket Respon Peserta Didik SD Negeri 2 Pernasidi	111
Gambar 4.13	Diagram Hasil Data <i>Pre Test</i> SD Negeri 3 Pernasidi.....	113
Gambar 4.14	Diagram Hasil Data <i>Pre Test</i> SD Negeri Karanglo.....	114
Gambar 4.15	Diagram Hasil Data <i>Post Test</i> SD Negeri 3 Pernasidi.....	115
Gambar 4.16	Diagram Hasil Data <i>Post Test</i> SD Negeri Karanglo.....	116

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran A 1. Silabus.....	135
2. Lampiran A 2. RPP Kelas Kontrol (SD Negeri 3 Pernasidi)	137
3. Lampiran A 3. RPP Kelas Eksperimen (SD Negeri Karanglo)	145
4. Lampiran B 1. Kisi-kisi Uji Coba Soal	155
5. Lampiran B 2. Uji Coba Soal dan Kunci Jawaban.....	158
6. Lampiran B 3. Hasil Uji Coba Soal Peserta Didik.....	161
7. Lampiran B 4. Hasil Nilai Uji Coba Soal	169
8. Lampiran B 5. Hasil Perhitungan Uji Coba Soal Menggunakan Anates	170
9. Lampiran B 6. Hasil Perhitungan Uji Coba Soal Menggunakan Hitung Manual	187
10. Lampiran C 1. Soal <i>Pre Test</i> dan Kunci Jawaban.....	200
11. Lampiran C 2. Hasil <i>Pre Test</i> Peserta Didik	201
12. Lampiran C 3. Daftar Nilai <i>Pre Test</i> Peserta Didik	205
13. Lampiran C 4. Uji Homogenitas secara Manual	207
14. Lampiran D 1. Soal <i>Post Test</i> dan Kunci Jawaban	212
15. Lampiran D 2. Hasil <i>Post Test</i> Peserta Didik	213
16. Lampiran D 3. Daftar Nilai <i>Post Test</i> Peserta Didik.....	217
17. Lampiran D 4. Uji Hipotesis secara Manual	219
18. Lampiran D 5. Uji Hipotesis dengan SPSS (Uji Mann- Whitney) .	222
19. Lampiran E 1. Angket Validasi Ahli 1.....	224

20. Lampiran E 2. Angket Validasi Ahli 2.....	253
21. Lampiran E 3. Angket Respon Guru.....	269
22. Lampiran E 4. Angket Respon Peserta Didik	285
23. Lampiran E 5. Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	289
24. Lampiran F 1. Buku Pedoman Penggunaan Media Permainan <i>E-Fun</i>	292
25. Lampiran G 1. Surat Keputusan Dekan FKIP UMP	311
26. Lampiran G 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian	313
27. Lampiran G 3. Surat Ijin dan Surat Keterangan Penelitian.....	318
28. Lampiran G 4. Dokumentasi.....	327
29. Lampiran G 5. Biodata Peneliti.....	332

