

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS
PHBS PADA PEMBELAJARAN PJOK DI SD N 1 MEWEK**



SKRIPSI

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

Oleh:

TRI WAHYUNNI

1901100025

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO

2023

Form 6

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

Skrripsi yang diajukan oleh:

Nama : Tri Wahyuni
Nim : 1901100025
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis
PHBS pada Pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek

telah diterima dan disetujui
Purwokerto, 15 Agustus 2023

PEMBIMBING

Dr. Yudha Febrianta, M.Or., AIFO

NIK. 2160492

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh;

Nama : Tri Wahyunni

Nim : 1901100025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis PHBS pada Pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek

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 1 : Aji Heru Muslim, M.Pd.
NIK. 2160541

Penguji 2 : Dedy Irawan, M.Pd
NIK. 2160542

Penguji 3 : Dr. Yudha Febrianta, M.Or., AIFO
NIK. 2160492

Ditetapkan di : Purwokerto

Tanggal : 15 Agustus 2023

Mengetahui
Dekan FKIP



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

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tri Wahyunni
NIM : 1901100025
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.

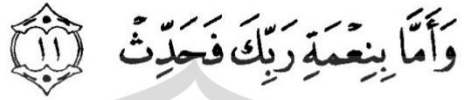
Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak di kemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Purwokerto, 16 Agustus 2023
Yang membuat pernyataan

Tri Wahyunni

MOTTO HIDUP

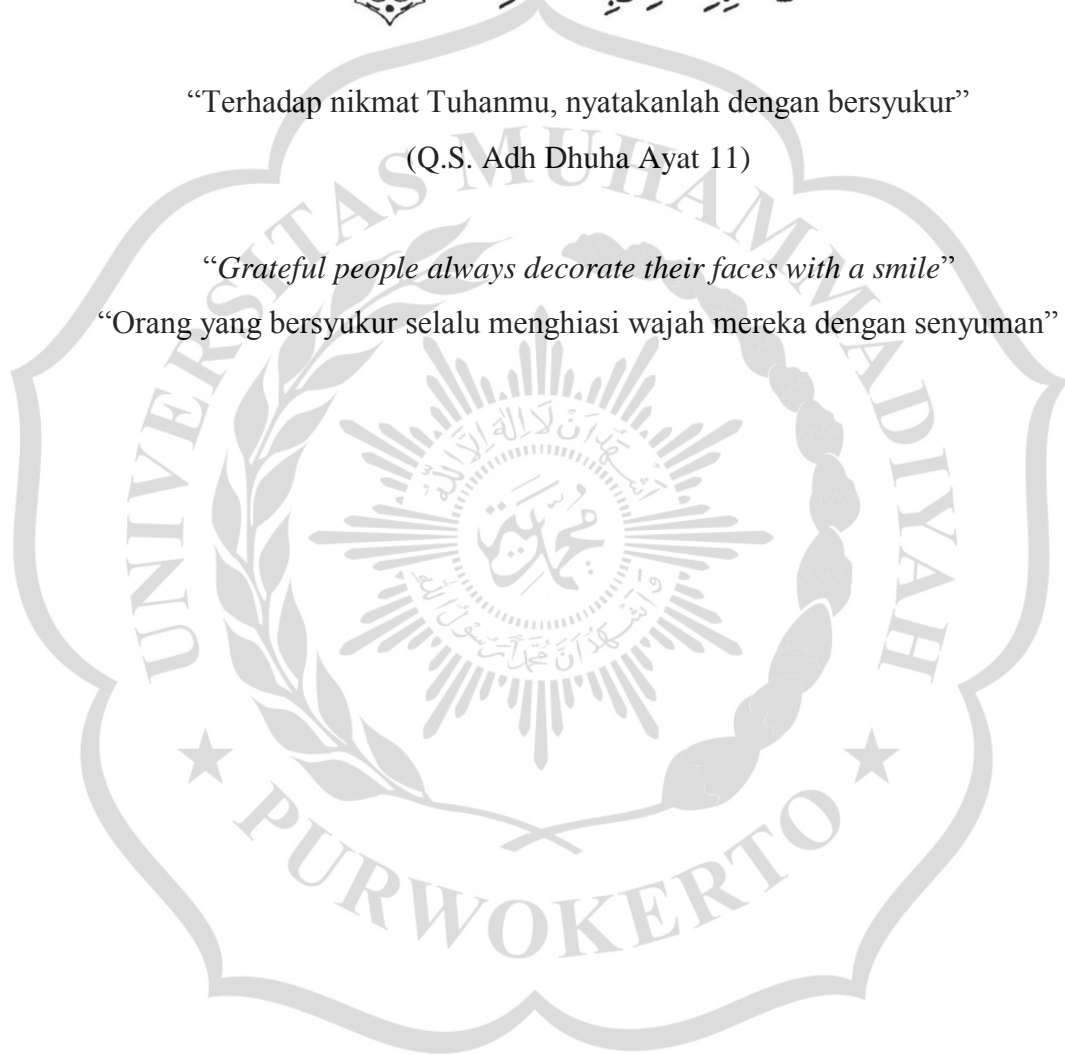


“Terhadap nikmat Tuhanmu, nyatakanlah dengan bersyukur”

(Q.S. Adh Dhuha Ayat 11)

“Grateful people always decorate their faces with a smile”

“Orang yang bersyukur selalu menghiasi wajah mereka dengan senyuman”



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis PHBS pada Pembelajaran PJOK di SD N 1 Mewek”. penelitian ini menunjukkan bahwa hasil ari validasi media berjumlah 90%, dan hasil validasi ahli materi berjumlah 100% hasil validasi produk tersebut masuk kategori “Sangat Valid atau Sangat Layak” dan analisis dari respon guru maupun siswa menunjukkan hasil 100% masuk dengan kategori “Sangat Menarik”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk menapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep., Rektor Universitas Muhammadiyah Purwwokerto.
2. Drs. Eko Suroso, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Dedy Irawan, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
4. Dr. Yudha Febrianta, M.Or., AIFO., Dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, motivasi, arahan, saran untuk menyusun skripsi ini.
5. Aji Heru Muslim, M.Pd., Kusnandar, S.Pd.,M.Kes., Validator Ahli yang membantu peneliti dalam memvalidasi produk pengembangan dan memberi masukan, saran, dan kritik.

6. Slamet Riyanto, S.Pd., Kepala SDN 1 Mewek yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di SDN 1 Mewek.
7. Ristian Gigih Sejati, S.Pd., Guru Mulok PJOK V SDN 1 Mewek yang telah membantu proses penelitian di kelas tersebut.

Akhir kata, semoga Allah swt memberikan balasan atas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Aamiin.

Purwokerto, 15 Agustus 2023



Tri Wahyuni

NIM. 1901100025

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

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

Nama : Tri Wahyuni

NIM : 1901100025

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Jenis Karya : Skripsi

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

Pengembangan Media Permainan Ular Tangga PHBS pada Pembelajaran PJOK di SD N I Mewek

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/alihformatkan, 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 : 16 Agustus 2023

Yang menvatakan,



Tri Wahyuni

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang dengan judul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis *Eduating Fun (E-Fun)* Terhadap Minat Belajar siswa Dalam Menanamkan PHBS pada Pembelajaran PJOK”. Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud syukur dan terima kasih kepada insan terbaik dalam hidup saya, yaitu:

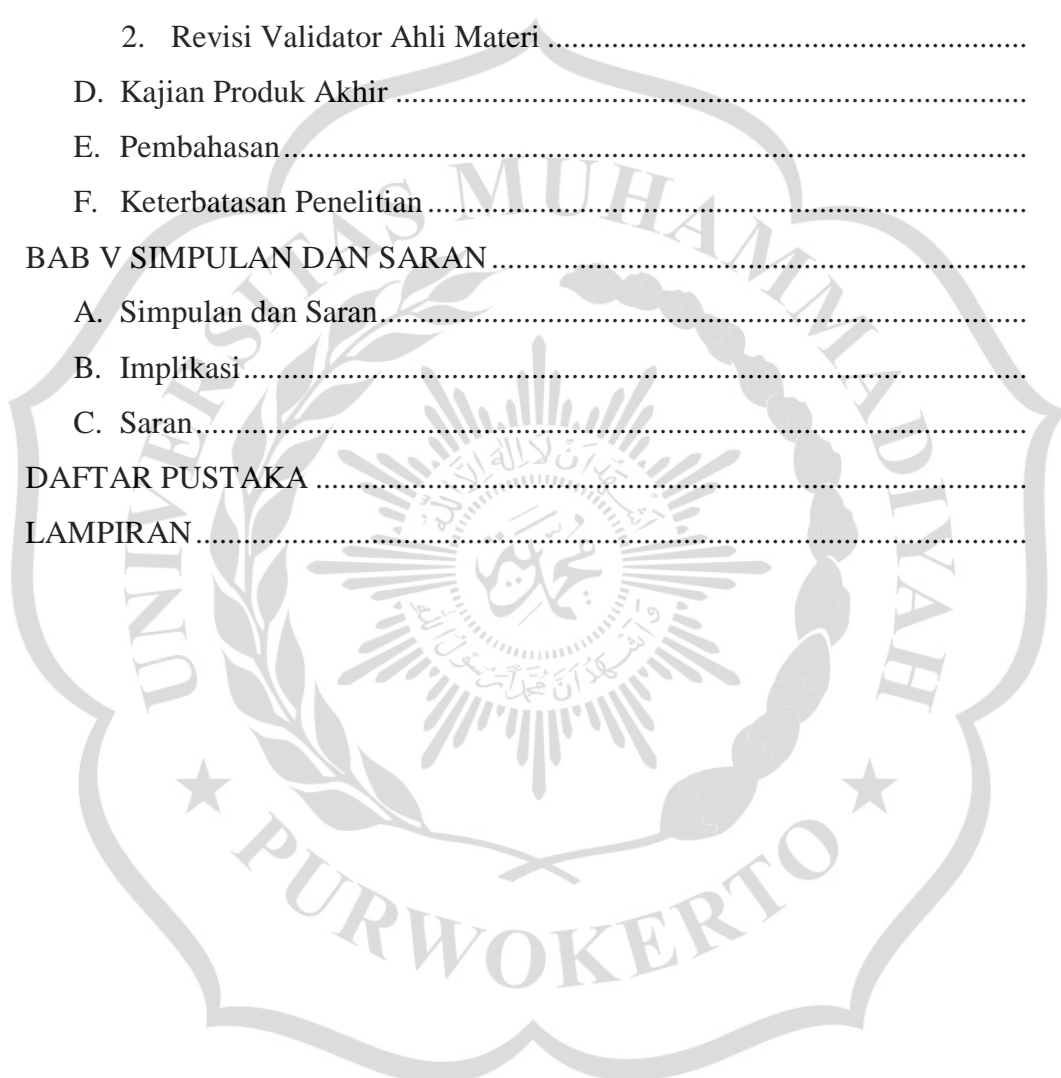
1. Kedua orang tua terinta, Bapak Sahadi dan Ibu Kasinem yang senantiasa mendokakan, memotivasi, dan memberikan segalanya kepada saya dengan ikhlas dan tulus.
2. Kakak-kakaku tersayang, Ipah Nurhayati, Nurtiani, dan Agus Wahyudin yang selalu memberikan doa dan dukungan untuk menuntaskan tugas akhir S1.
3. Segenap keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan, doa yang tulus, dan memotivasi untuk mencapai cita-citaku.
4. Teman-teman organisasi, di HMPS PGSD periode 2021/2022 yang telah kebersamaiku sampai akhir kuliah.
5. Sahabat-sahabat terbaikku yang telah berjuang bersama, kebersamaiku di hari-hari berat dan senantiasa memberikan masukan, semangat, dan tentunya doa terbaik.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
DAFTAR PERNYATAAN ORSINILITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO HIDUP.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ix
ABSTRAK.....	x
ABSTRATC.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Pengembangan.....	6
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Asumsi Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga.....	11

2. Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga	13
3. Media Ular Tangga.....	17
4. Permainan Edukasi (Education Fun).....	19
5. Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS).....	25
6. Karakteristik Siswa Kelas V.....	30
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	31
C. Kerangka Pikir.....	32
D. Pertanyaan Penelitian	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	34
1. Analysis.....	35
2. Design	35
3. Development	35
4. Implementation	36
5. Evaluation	36
6. Deain Uji Coba.....	37
7. Subjek Uji Coba	37
8. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
9. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	48
A. Hasil Pengembangan	48
1. Analisis (Analysis)	48
2. Desain (Design).....	49
3. Pengembangan (Development)	51
4. Implementasi (Implementation)	53
5. Evaluasi (Evaluation)	54
B. Hasil Uji Coba Produk	55

1. Analisis angket minat belajar siswa	59
2. Analisis angket respon guru	62
C. Revisi Produk	63
1. Revisi Validator Ahli Media.....	64
2. Revisi Validator Ahli Materi	67
D. Kajian Produk Akhir	68
E. Pembahasan.....	69
F. Keterbatasan Penelitian	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	74
A. Simpulan dan Saran.....	74
B. Implikasi.....	75
C. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	79



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Analisis Kebutuhan Media Permainan di SDN 1 Mewek.....	3
Tabel 2.1 KI, KD, dan Indikator Pencapaian materi PHBS	19
Tabel 3.1 Desain Uji Coba Produk	37
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Pengaruh Media Terhadap Minat Belajar Siswa.....	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Responden Guru.....	42
Tabel 3.6 Penilaian Validasi Skala Likert.....	44
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian pengaruh media terhadap minat belajar siswa.....	46
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian Respon Guru	47
Tabel 4.1 Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Media.....	52
Tabel 4.2 Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	53
Tabel 4.3 Analisis angket minat belajar siswa	59
Tabel 4.4 Revisi produk ahli media	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Media ular tangga PHBS.....	49
Gambar 4.2 Dadu	50
Gambar 4.3 Kartu Pembelajaran.....	50
Gambar 4.4 Buku Panduan.	51
Gambar 4.5 Membuka pembelajaran.....	55
Gambar 4.6 Pemanasan.....	56
Gambar 4.7 Pembagian kelompok.....	56
Gambar 4.8 Penjelasan penggunaan media permainan berbasis Education Fun (E-Fun)	57
Gambar 4.9 Penggunaan media permainan ular tangga.....	57
Gambar 4.10 Pembacaan Quiz Card/ kartu belajar di depan	58
Gambar 4.11 Memberikan kesimpulan.....	58
Gambar 4.12 Angket respon guru.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT-SURAT	80
LAMPIRAN 2 ANALISIS OLAH DATA.....	87
LAMPIRAN 3 PERANGKAT PEMBELAJARAN	117
LAMPIRAN 4 DESAIN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS <i>PHBS</i>	132



ABSTRAK

Era *modern* ini guru dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik untuk membangun minat belajar siswa. Salah satu cara dalam menciptakan proses tersebut adalah dengan menggunakan media permainan. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan pengembangan media permainan ular tangga berbasis PHBS pada pembelajaran PJOK, yang dilakukan di SD N 1 Mewek. Instrumen penelitian yang diterapkan adalah model penelitian R&D berbasis model ADDIE (Branch) dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Media ini dikemas dalam bentuk *banner* yang berukuran 300cmx300cm. Hasil validasi produk terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media mendapatkan jumlah presentase 90% dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi menunjukkan jumlah presentase 100% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut media permainan ular tangga dapat digunakan dalam proses pembelajaran PJOK materi PHBS. Hal tersebut juga dapat dilihat dari hasil respon guru maupun siswa dalam penilaian angket dengan jumlah skor 100% kategori “sangat menarik”. Dari beberapa hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga berbasis PHBS sangat layak digunakan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Media Permainan, Ular tangga, Penerapan Hidup Bersih dan Sehat*

ABSTRATC

In this modern era, teachers are required to create engaging learning processes to cultivate students' interest in learning. One way to achieve this is by utilizing game-based media. The purpose of this research is to develop a Snakes and Ladders game media based on PHBS (Clean and Healthy Living Program) for Physical Education (PJOK) learning, conducted at SD N 1 Mewek. The research instrument applied was the Research and Development (RD) model using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model, with data collection techniques using questionnaires. This media is presented in the form of a banner measuring 300cmx300cm. The validation results of the product included validation by media experts and content experts. The media expert validation yielded a percentage of 90% with a highly valid category, while the content expert validation showed a percentage of 100% with a highly valid category. Based on these results, the Snakes and Ladders game media can be employed in PJOK lessons focusing on PHBS content. This is further supported by the responses from both teachers and students in the questionnaire assessment, yielding a 100% score in the highly engaging category. Consequently, from these findings, it can be concluded that the PHBS-based Snakes and Ladders game is highly suitable for PJOK learning in Primary schools.

Keywords: Game Media, Snakes and Ladders, Implementation of Clean and Healthy Living Program