

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BNC*
BERBASIS PERMAINAN *UNO STACKO* PADA MATERI IPA
KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI DI KECAMATAN
RAWALO**



SKRIPSI

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

Oleh :

LINA FATMA FADILLA

1501100118

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

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BNC* BERBASIS
PERMAINAN *UNO STACKO* PADA MATERI IPA KELAS IV SEKOLAH
DASAR NEGERI DI KECAMATAN RAWALO**

LINA FATMA FADILLA

1501100118

Diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I

Drs. Karma Iswasta Eka, M.Si
NIK. 2160057

Pembimbing II

Dedy Irawan, M.Pd
NIK. 2160542

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Lina Fatma Fadilla
NIM : 1501100118
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *BnC* Berbasis Permainan *Uno Stacko* pada Materi IPA Kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Rawalo

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.

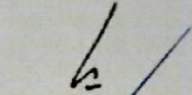
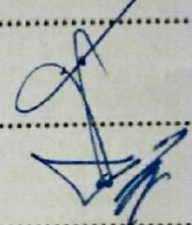
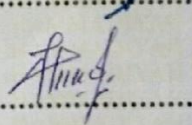
DEWAN PENGUJI:

Pembimbing 1 : Drs. Karma Iswasta Eka, M.Si.
NIK. 2160057

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

Ketua Sidang : Badarudin, M.Pd.
NIK. 2160431

Penguji Netral : Cicik Wiarsih, M.Pd.
NIK. 2160403


.....

.....

.....

Ditetapkan di : Purwokerto
Tanggal : 19 Agustus 2019

Mengetahui:
Dekan



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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lina Fatma Fadilla

NIM : 1501100118

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini 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, 19 Agustus 2019

Yang menyatakan,



Lina Fatma Fadilla

1501100118

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BNC* BERBASIS
PERMAINAN *UNO STACKO* PADA MATERI IPA KELAS IV SEKOLAH
DASAR NEGERI DI KECAMATAN RAWALO**

Abstrak

Lina Fatma Fadilla¹, Karma Iswasta Eka², Dedy Irawan³

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) menurut Thiagarajan, dan Sammel & Sammel yang terdiri dari empat tahapan yaitu tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), Tahap Penyebaran (*Disseminate*). Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa sebuah media yang di sebut *BnC* (*Beam and Card*). *BnC* (*Beam and Card*) merupakan media permainan berbentuk balok dan kartu yang berisi materi IPA Tema 9. Subjek uji coba berada di SD Negeri Pesawahan, SD Negeri 3 Rawalo, dan SD Negeri Menganti. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, rating scale, tes, dan angket. Analisis data menggunakan independent sample t-test dengan taraf signifikansi 0,05. Media *BnC* (*Beam and Card*) dinyatakan valid menurut ahli media dan ahli bahasa, sedangkan angket guru dan angket siswa memperoleh kategori “sangat baik” sehingga layak untuk di ujicoba. Hasil akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan media *BnC* (*Beam and Card*) dinyatakan efektif dengan signifikansi $< 0,05$ yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan yaitu diperoleh nilai sig. (2-tailed) = 0,034.

Kata kunci: *media, model pengembangan 4D, materi IPA tema 9, permainan BnC*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BNC BERBASIS
PERMAINAN UNO STACKO PADA MATERI IPA KELAS IV SEKOLAH
DASAR NEGERI DI KECAMATAN RAWALO**

Abstract

Lina Fatma Fadilla¹, Karma Iswasta Eka², Dedy Irawan³

The study was a research and development (RnD) which according to Thiagarajan, and Sammel Sammel consisted of four stages, namely Defining, Designing, Developing, and Disseminating. This research and development aimed to produce a product in the form of a media called BnC (Beam and Card). BnC is a game media in the form of blocks and cards on Science subject on theme 9. The trial test was conducted in SD Negeri Pesawahan, SD Negeri 3 Rawalo, and SD Negeri Menganti. Data collection techniques used were interviews, rating scale, tests, and questionnaires. Data analysis implemented independent sample t-test with a significance level of 0.05. BnC (Beam and Card) media was considered valid according to media experts and linguists, while the teacher and student questionnaire illustrated a category of "very good" thus it was worthy to be tested. The final results of the experimental and the control classes after the implementation of BnC (Beam and Card) media was considered to be effective with a significance of 0.05, which proved a significant increase in students learning outcomes, it showed a value of sig. (2-tailed) = 0.034.

Keywords: media, 4D development model, science subject material of theme 9, BnC game

MOTTO

الصَّابِرِينَ مَعَ اللَّهِ إِنَّ َّ وَالصَّلَاةَ بِالصَّبْرِ اسْتَعِينُوا أَمْثُوا الَّذِينَ أَيُّهَا يَا

“Hai orang-orang yang beriman, jadikan lah sabar dan sholatmu Sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Al-Baqarah: 153)

“Sekali terjun dalam perjalanan jangan pernah mundur sebelum meraihnya, yakin usaha akan sampai. Karena sukses itu harus melewati banyak proses, bukan hanya menginginkan hasil akhir dan tahu beres tapi harus selalu keep on progress. Meskipun kenyataanya banyak hambatan dan sering dibuat stres percayalah tidak ada jalan lain untuk meraih sukses selain melewati yang namanya proses”.

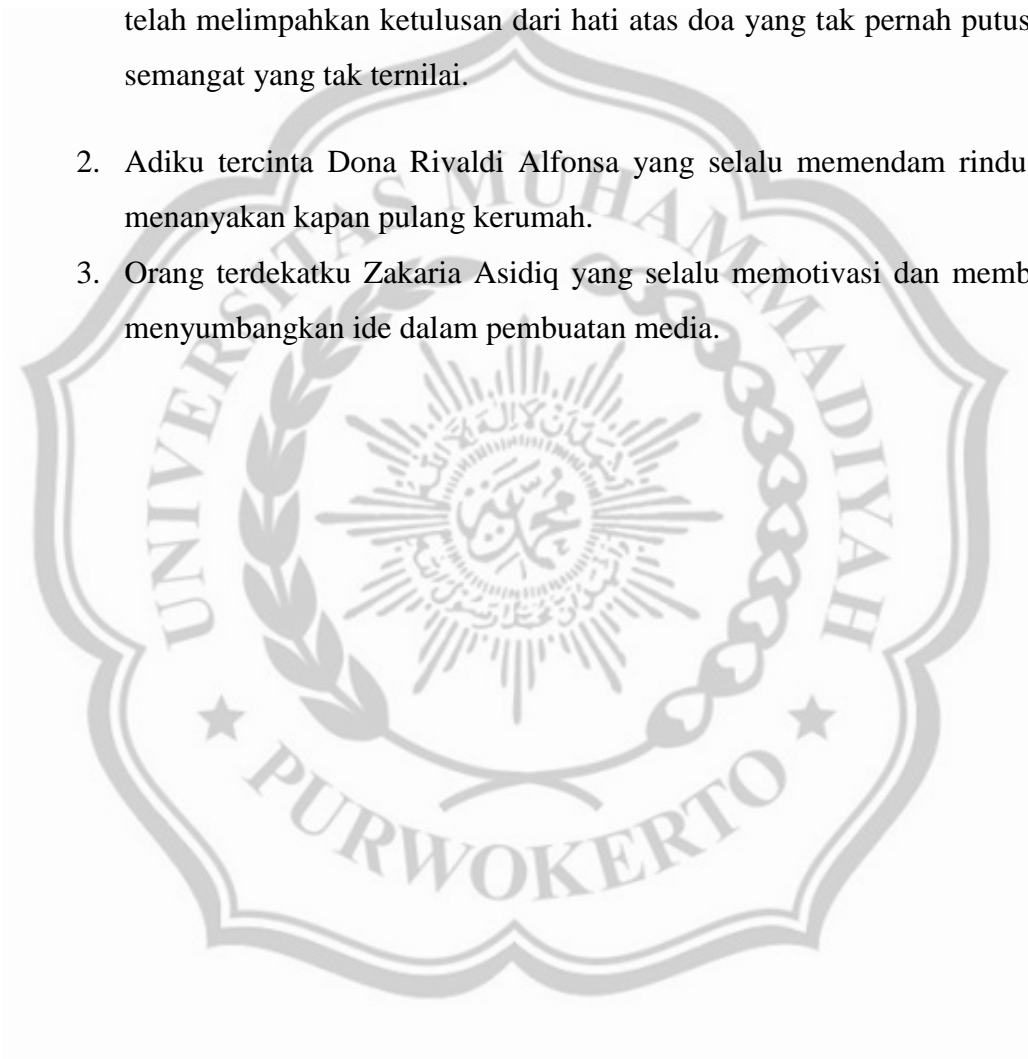
(Lina Fatma Fadilla)



PERSEMBAHAN

Laporan study ini saya buat untuk tugas penulisan karya ilmiah di semester genap. Penyelesaian skripsi ini penulis dedikasikan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Sukamto dan Ibunda Nurngaeni yang telah melimpahkan ketulusan dari hati atas doa yang tak pernah putus dan semangat yang tak ternilai.
2. Adiku tercinta Dona Rivaldi Alfonsa yang selalu memendam rindu dan menanyakan kapan pulang kerumah.
3. Orang terdekatku Zakaria Asidiq yang selalu memotivasi dan membantu menyumbangkan ide dalam pembuatan media.



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *BnC* Berbasis Permainan *Uno Stacko* pada Materi IPA Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Rawalo”** ini dapat penulis selesaikan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada di Sekolah Dasar. Skripsi ini juga diajukan sebagai tugas akhir untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Skripsi ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa sebuah media yang di sebut *BnC* (*Beam and Card*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) ini menggunakan empat tahapan yaitu tahap Pendefinisian (*Define*), Tahap Perancangan (*Design*), Tahap Pengembangan (*Develop*), Tahap Penyebaran (*Disseminate*) dari Thiagarajan, dan Sammel & Sammel. *BnC* (*Beam and Card*) merupakan media permainan berbentuk balok dan kartu yang berisi materi IPA Tema 9. Subjek uji coba berada di SD Negeri Pesawahan, SD Negeri 3 Rawalo, dan SD Negeri Menganti. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, rating scale, tes, dan angket. Media *BnC* (*Beam and Card*) diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada di dalam Sekolah Dasar kelas IV khususnya di Kecamatan Rawalo.

Segala usaha dan upaya telah peneliti lakukan untuk menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan, sehingga kritik dan saran dari berbagai pihak yang sifatnya membangun, sangat peneliti harapkan demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menghaturkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Dr. Anjar Nugroho, M.S.I., M.H.I Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Bapak Drs. Pudiyono, M. Hum Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto beserta jajarannya yang telah memberikan izin bagi peneliti untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan tugas akhir skripsi.
3. Bapak Drs. Sony Irianto, M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
4. Bapak Drs. Karma Iswasta Eka, M.Si pembimbing I yang senantiasa dengan senang hati memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
5. Bapak Dedy Irawan, M.Pd pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penulisan skripsi.

Purwokerto, Agustus 2019

Lina Fatma Fadilla

NIM. 1501100118

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	9
G. Manfaat Penelitian	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Kajian Teori	14
1. Media Pembelajaran.....	14
a. Pengertian Media	14
b. Fungsi dan Manfaat Media Belajar	15
c. Media pembelajaran yang efektif dan efisien	17
2. Permainan <i>Uno Stacko</i>	19
a. Permainan atau <i>games</i>	19
b. <i>Uno Stacko</i>	21
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	24
a. Pengertian IPA	24
b. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)	25
c. Tujuan Pembelajaran IPA di SD/MI	27
d. Materi Pembelajaran	29
4. Prestasi Belajar	30
a. Pengertian Prestasi Belajar	30
b. Fungsi Prestasi Belajar	32
5. Aplikasi Permainan <i>Uno Stacko</i> dalam Pembelajaran IPA	33
a. Tujuan Permainan	35
b. Aturan Permainan	36
c. Standar <i>Uno Stacko</i> asli	38
B. Kajian Penelitian Relevan	39
C. Kerangka Berpikir.....	41
D. Hipotesis Penelitian	43

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian	44
B. Prosedur Pengembangan	44
C. Desain Uji Coba Produk	52
D. Jenis Data	59
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	60
F. Teknik Analisis Data	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	71
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan Produk	71
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	71
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	79
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	84
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	103
B. Hasil Revisi Produk	104
1. Revisi Produk Pertama	104
2. Revisi Produk Kedua	105
C. Kajian Akhir Produk	112
D. Keterbatasan Penelitian	114
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	116
A. Simpulan tentang Produk	116
B. Saran Pemanfaatan	118
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	118
DAFTAR PUSTAKA	120
LAMPIRAN	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Materi pembelajaran IPA Tema 8 kelas IV	30
Tabel 2.2 Spesifikasai Permainan <i>Uno Stacko</i>	39
Tabel 3.1 Kriteria validasi	44
Tabel 3.3 Kriteria Analisis Respon Guru	68
Tabel 3.4 Kriteria Respon Siswa.....	69
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar	77
Tabel 4.2 Rancangan Ahli Media	83
Tabel 4.3 Rancangan Ahli Bahasa	84
Tabel 4.4 Daftar Validator	85
Tabel 4.5 Hasil Validator Media <i>BnC</i>	87
Tabel 4.6 Hasil Validator Bahasa.....	89
Tabel 4.7 Daftar Uji Coba.....	90
Tabel 4.8 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	92
Tabel 4.9 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	94
Tabel 4.10 Ringkasan Hasil Uji Normalitas	96
Tabel 4.11 Ringkasan Hasil Uji Homogenitas	97
Tabel 4.12 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	98
Tabel 4.13 Ringkasan Hasil Uji Beda <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	99
Tabel 4.14 Hasil Angket Respon Guru SD Negeri Pesawahan, SD Negeri 3 Rawalo, SD Negeri Menganti	100
Tabel 4.15 Hasil Angket Respon Siswa SD Negeri Pesawahan, SD Negeri 3 Rawalo, SD Negeri Menganti	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Uno Stacko</i>	24
Gambar 2.2 Balok <i>BnC</i>	37
Gambar 2.3 Kartu <i>BnC</i>	37
Gambar 2.4 Soal Materi Sumber Daya Energi	38
Gambar 3.1 Prosedur <i>Research And Development (RnD)</i> Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Four-D Thiagarajan. Semmel & Semmel (1974:5)	46
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk.....	53
Gambar 3.3 <i>One-Shot Case Study Design</i>	54
Gambar 3.4 <i>One-Group pretest-Posttest Design</i>	55
Gambar 3.5 <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	57
Gambar 4.1 Gambar <i>Uno Stacko</i>	81
Gambar 4.2 Gambar <i>BnC (Beam and Card)</i>	82
Gambar 4.3 Backgroun Batik Sebelum Revisi	106
Gambar 4.4 Backgroun Batik Sesudah Revisi	106
Gambar 4.5 Penulisan Tanda Baca Sebelum Revisi	107
Gambar 4.6 Penulisan Tanda Baca Sesudah Revisi.....	107
Gambar 4.7 Background Soal Sebelum Revisi.....	108
Gambar 4.8 Background Soal Sesudah Revisi.....	108
Gambar 4.9 Stiker Pada Balok Sebelum Revisi.....	109
Gambar 4.10 Stiker Pada Balok Sesudah Revisi	109
Gambar 4.11 Balok <i>BnC</i> Sebelum Revisi.....	110
Gambar 4.12 Balok <i>BnC</i> Sebelum Revisi.....	110
Gambar 4.13 Penulisan Judul <i>BnC</i> Sebelum Revisi	111
Gambar 4.14 Penulisan Judul <i>BnC</i> Sesudah Revisi.....	111
Gambar 4.15 Penulisan Spasi Pada Gambar Sebelum Revisi	112
Gambar 4.16 Penulisan Spasi Pada Gambar Sesudah Revisi	112
Gambar 4.17 Gambar Pengertian Energi Media Sebelum Revisi	113
Gambar 4.18 Gambar Pengertian Energi Media Sesudah Revisi	113
Gambar 4.19 Gambar Kemasan Tanda Bahaya Media Sebelum Revisi.....	114
Gambar 4.20 Gambar Kemasan Tanda Bahaya Media Sesudah Revisi	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	118
Angket Validasi Media	118
Angket Validasi Bahasa	118
Angket Respon Guru	118
Angket Respon Siswa	118
Lampiran B.....	119
Hasil Angket Validasi Media	119
Hasil Angket Validasi Bahasa	119
Hasil Angket Respon Guru	119
Hasil Angket Respon Siswa	119
Hasil <i>Pretest dan Posttest</i>	119
Hasil Uji Normalitas	119
Hasil Uji Homogenitas.....	119
Hasil Uji Independen.....	119
Lampiran C.....	120
RPP.....	120
Pilihan Jawaban Siswa (Angket).....	120
Lampiran D	121
Surat-Surat	121
Dokumentasi	121