

**PENGEMBANGAN MEDIA *SNAKE BOARD GAME*  
PADA MATERI MACAM-MACAM PEKERJAAN  
UNTUK SISWA KELAS IV MI MUHAMMADIYAH  
DOUDO**

**SKRIPSI**



Oleh :  
**TIARA NOVITA LESTARI**  
NIM. 200404036

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

**2024**

## ABSTRAK

**Tiara Novita Lestari** (NIM. 200404036). *Pengembangan Media Snake Board Game pada Materi Macam-macam Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Doudo*. Pembimbing (I) Arya Setya Nugraha, M. Pd. dan pembimbing (II) Iqnatia Alfiansyah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Media Snake Board Game pada Materi Macam-macam Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Doudo* dan mengetahui kevalidan media pembelajaran *Media Snake Board Game pada Materi Macam-macam Pekerjaan*.

Penelitian yang dilakukan termasuk dalam kategori penelitian pengembangan dan mengikuti metode penelitian ADDIE yang meliputi tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV MIM 03 Doudo sebanyak 8 orang, serta 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi yang memiliki pengetahuan luas di bidangnya masing-masing. Pengumpulan data digunakan lembar validasi, angket respon siswa, dan tes hasil belajar sebagai teknik dan instrumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran *Snake Board Game* memenuhi standar kualitas bahan pembelajaran. Hal ini terlihat dari beberapa aspek sebagai berikut: a) Validasi media *Snake Board Game* yang dilakukan oleh dua validator ahli menghasilkan rata-rata rating validasi sebesar 90,62% yang berarti tingkat validitas tinggi. Selain itu, ahli materi memberikan rata-rata nilai validasi sebesar 86,25% juga termasuk dalam kategori sangat valid. b) Respon siswa ketika dievaluasi memperoleh skor 90,75%. Skor ini termasuk dalam rentang sangat baik dan menunjukkan bahwa media pembelajaran layak digunakan dalam proses pembelajaran. c) Keefektifan media pembelajaran dibuktikan dengan rata-rata nilai tes yang mencapai 97,5. Selanjutnya seluruh siswa mencapai nilai di atas nilai ketuntasan minimum

*(KKM) yaitu 75 dan berhasil menyelesaikan kegiatan tes dengan tingkat keberhasilan 100%..*

***Kata Kunci*** : *pengembangan media, model penelitian ADDIE, media pembelajaran Snake Board Game*



## ABSTRACT

*Tiara Novita Lestari (NIM. 200404036). Development of Snake Board Game Media on the Material of Various Jobs for Grade IV Students of MI Muhammadiyah Doudo. Supervisor (I) Arya Setya Nugraha, M. Pd. and supervisor (II) Iqnatia Alfiansyah, M.Pd.*

*This study aims to determine the development of learning media Snake Board Game Media on Assortment of Jobs for Grade IV Students MI Muhammadiyah Doudo and determine the validity of learning media Snake Board Game Media on Assortment of Jobs.*

*This type of research is development research that uses the ADDIE research method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this study were grade IV MI Muhammadiyah Doudo, consisting of 8 students and 2 media expert validators and 2 material expert validators who are experts in their fields. Data collection techniques and instruments using validation sheets, student response questionnaires and learning outcomes tests.*

*The results showed that the development of Snake Board Game learning media is in accordance with the quality of learning media, namely: a) the results of the Snake Board Game media validation conducted by 2 media expert validators obtained an average media validation of 90.62% categorized as very valid. as well as 2 material expert validators obtained an average percentage of 86.25% very valid category, b) The response of students who have been calculated obtained a score of 90.75%. The results obtained are included in the very good category and can be used in the learning process. c) learning media is categorized as effective, the average test score results obtained a score of 97.5 and all students get scores above the KKM, namely 75 and complete learning in test activities by getting a percentage of 100%.*

**Keywords:** *media development, ADDIE research model, Snake Board Game learning media.*

## KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul ini dapat terselesaikan “Pengembangan Media *Snake Board Game* pada Materi Macam-macam Pekerjaan untuk Siswa Kelas IV MI Muhammadiyah Doduo” dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, baik pihak-pihak maupun pihak-pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini:

1. Ibu Nadzirotul Laily, M.Psi., Ph.D. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ibu Dr. Nur Fauziah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Afakhul Masub Bakhtiar, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar:
4. Bapak Arya Setya Nugroho, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa sabar memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
5. Bapak Iqnatia Alfiansyah, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa sabar memberikan bimbingan dan pengarahan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
6. Segenap Dosen PGSD yang telah memberikan berbagai Ilmu Pengetahuan selama perkuliahan.
7. Staf Tata Usaha FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah banyak membantu penelitian, sehingga seluruh laporan penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Ibu Muhayatin, S. Pd.I selaku Kepala sekolah MI Muhammadiyah 3 Doudo, yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian di Sekolah.
9. Ibu Syafurah, S. Pd.I selaku Guru Kelas IV di MI Muhammadiyah 3 Doudo, yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di kelas.

10. Kedua Orang Tua, Bapak dan Ibu saya atas segala ketulusan, kasih sayang dan selalu mendoakan yang terbaik buat saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi S1.
11. Teman-teman mahasiswa Jurusan PGSD angkatan tahun 2020. Atas motivasi, kebersamaan, kekompakan, selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Harapan saya semoga tesis ini dapat menjadi sumber berharga bagi semua pihak yang terlibat, memberikan landasan bagi penelitian selanjutnya. Semoga Allah memberkati dan menghargai semua orang yang terlibat atas kontribusi mereka. Dalam proses penyusunan skripsi ini, sangat diperlukan adanya masukan-masukan guna menyempurnakan penulisan ini. Oleh karena itu, saran dan masukan sangat ditunggu-tunggu, sebab kesempurnaan hanya ada di tangan Allah SWT.

Gresik, 25 Januari 2024  
Penulis

**Tiara Novita Lestari**  
**NIM.200404036**

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI .....	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
MOTTO .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR BAGAN .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang .....	1
B.Rumusan Masalah .....	8
C.Tujuan Masalah.....	9
D.Manfaat Penelitian .....	9
E. Batasan Penelitian .....	10
F. Definisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	13
A.Kajian Teori .....	13
1. Media Pembelajaran .....	13
2. Teori yang Melandasi Penggunaan Media Pembelajaran.....	23
3. Media Snake Board Game .....	25
4. Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar .....	33
5. Macam-macam Pekerjaan.....	36
B.Penelitian Relevan.....	42
C.Kerangka Berfikir.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A.Jenis Penelitian.....	45

B.Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
C.Subyek Penelitian.....	45
D.Rancangan Penelitian .....	46
E. Metode Pengumpulan Data .....	48
F. Instrument Penelitian .....	49
G.Teknik Analisis Data.....	50
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
A.Hasil Penelitian .....	56
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	56
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	60
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	62
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	71
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	74
B.Pembahasan.....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>80</b>
A.Kesimpulan .....	80
B.Saran.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>89</b>

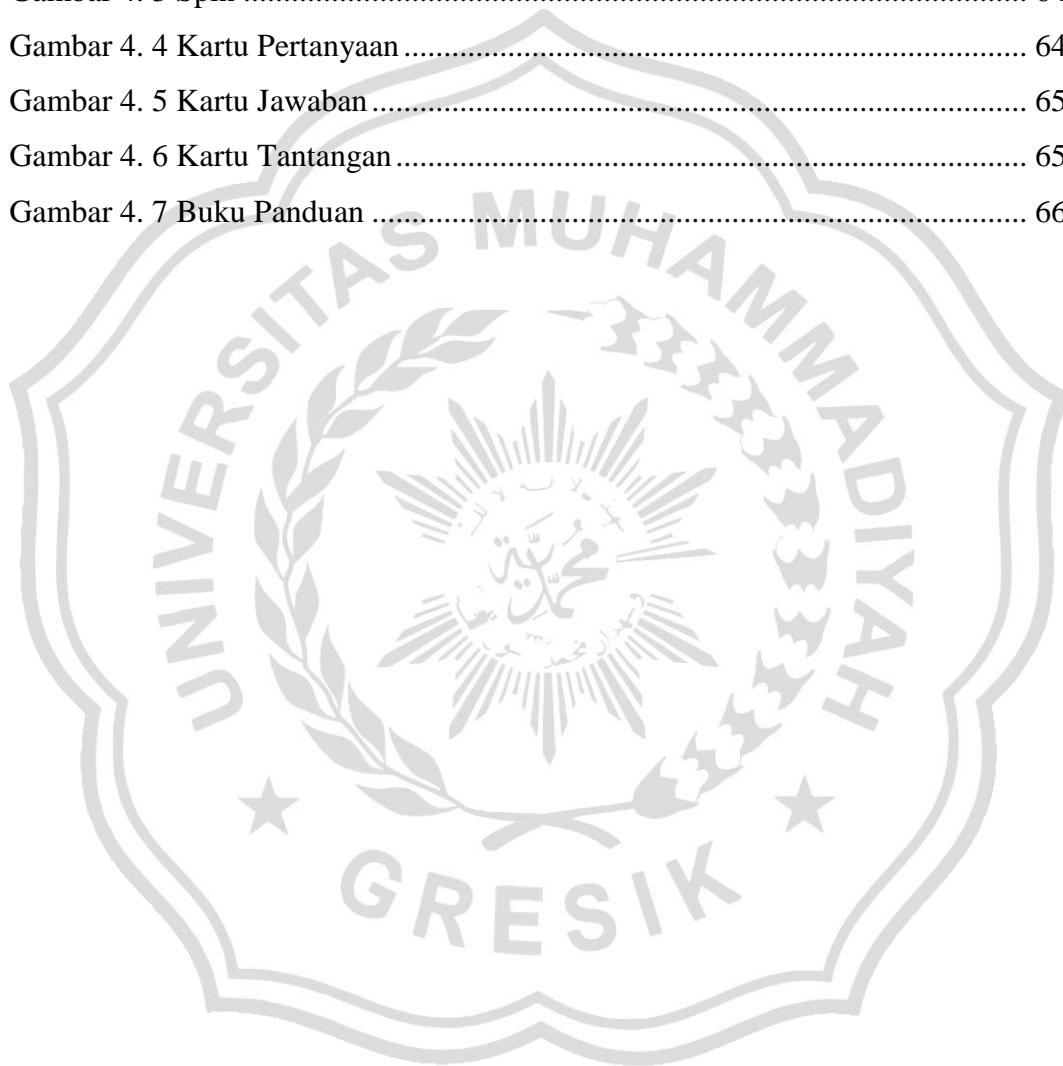


## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 KI dan KD .....	36
Tabel 3. 1 Tabel Presentase Hasil Validasi .....	51
Tabel 3. 2 Aturan Penilaian Angket Respon Peserta Didik .....	52
Tabel 3. 3 Keterangan Presentase Penilaian .....	52
Tabel 3. 4 Tabel Penilaian.....	53
Tabel 3. 5 Kriteria Ketuntasan Individu.....	54
Tabel 3. 6 Kriteria Keefektifan .....	54
Tabel 3. 7 Keterkaitan Instrument.....	55
Tabel 4. 1 KD dan Indikator pada Media <i>Snake Board Game</i> .....	59
Tabel 4. 2 Hasil Validasi dari Validator Ahli Media I dan II .....	67
Tabel 4. 3 Hasil Validasi dari Validator Ahli Materi I dan II .....	68
Tabel 4. 4 Revisi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	69
Tabel 4. 5 Tabel Revisi Media <i>Snake Board Game</i> .....	70
Tabel 4. 6 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	72
Tabel 4. 7 Tabel Nilai Tes Hasil Belajar .....	73

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Dewi et al., 2021) .....	24
Gambar 4. 1 <i>Board Game</i> .....	63
Gambar 4. 2 Pion .....	63
Gambar 4. 3 Spin .....	64
Gambar 4. 4 Kartu Pertanyaan .....	64
Gambar 4. 5 Kartu Jawaban .....	65
Gambar 4. 6 Kartu Tantangan .....	65
Gambar 4. 7 Buku Panduan .....	66



## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir .....	42
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	44



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Rubrik Validasi Media .....	89
Lampiran 2 Lembar Validasi Media .....	91
Lampiran 3 Lampiran Validasi Media .....	93
Lampiran 4 Rubrik Validasi Materi .....	97
Lampiran 5 Lembar Validasi Materi.....	101
Lampiran 6 Lampiran Validasi Materi.....	101
Lampiran 7 Lembar Angket Respon Peserta Didik .....	106
Lampiran 8 Lampiran Angket Respon Peserta Didik .....	107
Lampiran 9 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	115
Lampiran 10 Bahan Ajar .....	119
Lampiran 11 Lembar Tes Hasil Belajar .....	121
Lampiran 12 Kunci Jawaban Lembar Tes Hasil Belajar .....	122
Lampiran 13 Hasil Tes Peserta Didik .....	123
Lampiran 14 Daftar Pertanyaan dan Jawaban Pada Kartu Pertanyaan.....	125
Lampiran 15 Surat Keterangan Penelitian .....	126
Lampiran 16 Dokumentasi .....	127