

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SNAKDER MISBOX (SNAKES LADDERS MISTERY
BOX) UNTUK KELAS I SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



NAFILA RISMAWATI

16441059

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

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNAKDER MISBOX
(SNAKES LADDERS MISTERY BOX) UNTUK KELAS I SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



NAFILA RISMAWATI

16441059

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

2020

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur untuk Tuhan Yang Mahakuasa atas lindungan, rahmat dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) untuk Kelas I Sekolah Dasar” dengan baik.

Skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Setyo Budi, M.S. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Dr. Hj. Sri Uchiawati, M.Si. selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Bapak Ismail Marzuki, M.Pd. selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Bapak Ismail Marzuki, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan serta arahan dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak Arya Setya Nugroho, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan serta arahan dalam menyusun skripsi ini.
6. Para Dosen yang telah menyampaikan ilmu pengetahuannya.
7. Staff TU Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan yang telah membantu saya dalam administrasi.
8. Drs. Sumarjono selaku Kepala Sekolah UPT SDN 39 Gresik atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
9. Ibu Izzatul Mawaddah, S.Pd.I selaku Guru Kelas I UPT SDN 39 Gresik yang telah bekerjasama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

10. Kedua orang tua saya yaitu Bapak Kasnari dan Ibunda Muarifah tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang dan doa yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
11. Kekasih saya Abdul Muid, S.T. yang telah memberikan bantuan, semangat, cinta, doa dan memotivasi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Sahabat saya Jaran Goyang Squad (Novi, Bagus, Mpit, MbK Nia, Dwi, MbK Sofi, Firman) yang telah memberikan support agar kami bisa lulus bersama-sama.
13. Sahabat SMA saya Dini Islamiyah dan Yanti Ardilah yang telah memberikan doa serta semangat agar skripsi ini dapat selesai.
14. Teman-teman seperjuangan PGSD kelas A-Pagi angkatan 2016 atas motivasi doa yang diberikan serta kekompakan yang tak pernah hilang dari ingatan.
15. Teman-teman Kos Wallet (MbK Nita, MbK Putik, Iva, Eka, Dwi) yang telah memberikan semangat dan motivasi agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
16. Teman-teman KKN Sidokumpul (Nadifa, Mpit, Nurul, Fahmi, Tika, Fitri, Indi, Yupi, Silvi, Nindya, Rudin, Silvi, Ega, Melinda, Wahyuni, Walied) yang telah membantu, memberikan motivasi dan semangat agar skripsi ini dapat terselesaikan.
17. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan pelaksanaan penelitian dan penyusunan dalam skripsi ini.

Penulis mengucapkan banyak terimakasih, semoga Tuhan yang Maha Kuasa membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Gresik, 7 Mei 2020

(Nafila Rismawati)

ABSTRAK

Nafila Rismawati (NIM . 16 441 059). Pengembangan Media Pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) Untuk Kelas I Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Gresik. (Dibimbing oleh Bapak Ismail Marzuki, M.Pd dan Bapak Arya Setya Nugroho, M.Pd).

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) peserta didik kelas I UPT SDN 39 Gresik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model 4D tetapi peneliti menggunakan sampai pada tahap ketiga yaitu, pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develope*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I UPT SDN 39 Gresik sebanyak 19 peserta didik. Teknik pengumpulan data dan instrumen menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik.

Hasil analisis data yang diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) sesuai dengan kualitas media pembelajaran, yaitu : a) hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan validator (Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Guru Kelas I Sekolah Dasar) memperoleh rata-rata persentase 92,56% dapat dikategorikan sangat valid, b) media pembelajaran dikategorikan efektif dengan perolehan hasil persentase angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran Snakder Misbox (*Snakes Ladders Mistery Box*) sebesar 90,31%.

Kata Kunci : model 4D, media pembelajaran snakder misbox (snakes ladders mistery box).

ABSTRACT

Nafila Rismawati (NIM. 16 441 059). Development of Snakder Misbox Learning Media (Snakes Ladders Mystery Box) for Class I Elementary Schools. Program Of Studies Elementary School Teacher Education. Faculty of Teacher Training Science Education. University Of Muhammadiyah Gresik. (Supervised by Mr. Ismail Marzuki, M.Pd and Mr. Arya Setya Nugroho, M.Pd).

This study aims to develop learning media for Snakder Misbox (Snakes Ladders Mystery Box) for students of class I at UPT 39 Gresik Elementary School.

This type of this research is research development with the 4D model but researchers used until the third phase namely, the definition (define), design (design), development (develop). The subjects in this study are 19 students in class I UPT 39 Public Elementary School Gresik. Data collection techniques and instruments using validation sheets and student questionnaire responses.

The results of data analysis showed that the development of Snakder Misbox learning media (Snakes Ladders Mystery Box) in accordance with the quality of learning media, namely: a) the results of the learning media validation conducted by the validator (Elementary School Teacher Education Lecturers and Class I Elementary School Teachers) the average percentage of 92.56% can be categorized as very valid, b) the learning media is categorized as effective with the acquisition the results of the percentage of student questionnaire responses on learning media Snakder Misbox (Snakes Ladders Mystery Box) by 90.31%.

Keywords : *4D model, learning media snakder misbox (snakes ladders mystery box).*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Batasan Masalah	6
G. Definisi Istilah	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
1) Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2) Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran.....	9
3) Macam-macam Media Pembelajaran.....	11
4) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2. Media Pembelajaran Snakder Misbox	14
1) Pengertian Media Pembelajaran Snakder Misbox	15
2) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Snakder Misbox	16

3) Aturan Media Pembelajaran Snakder Misbox	17
4) Langkah-langkah Media Pembelajaran Snakder Misbox yang Dihubungkan dengan Matematika	19
5) Komponen Pengembangan Media Pembelajaran Snakder Misbox	19
3. Indikator Media Pembelajaran	20
4. Penjumlahan Dan Pengurangan Matematika	22
1) Pengertian Matematika	22
2) Karakteristik Matematika	22
3) Materi Penjumlahan.....	23
4) Materi Pengurangan.....	23
5) Materi Soal Cerita.....	24
5. Model STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>)	24
1) Pengertian Model STAD (<i>Student Team Achievement Division</i>)	24
2) Langkah-langkah Model STAD (<i>Student Achievement Division</i>)	25
6. Model Pengembangan	27
1) Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	27
2) Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	27
3) Tahap pengembangan (<i>Develop</i>).....	27
4) Tahap Penyebaran (<i>Dissminate</i>).....	28
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	29

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Subyek Penelitian	30
D. Prosedur Penelitian.....	30
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	31
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	32

3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	33
E. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Validasi	36
2. Angket	36
F. Instrumen Penelitian	37
1. Lembar Validasi Media Pembelajaran Snakder Misbox	37
2. Lembar Angket Respon Peserta Didik	37
G. Teknik Analisis Data	37
1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran	37
2. Keefektifan Media Pembelajaran	38
3. Kualitas Media Pembelajaran	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	41
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	41
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	45
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	47
B. Respon Guru dan Peserta Didik dalam Menggunakan Media Pembelajaran Snakder Misbox (<i>Snakes Ladders Mistery Box</i>)	61
C. Kesiapan Sekolah dalam Menggunakan Media Pembelajaran Snakder Misbox (<i>Snakes Ladders Mistery Box</i>).....	62
D. Pembahasan.....	62
1. Validasi Media Pembelajaran	62
2. Hasil Belajar.....	64
3. Angket Respon Peserta Didik	65
4. Kontribusi Media Pembelajaran Snakder Misbox.....	65
5. Hambatan dalam Penelitian.....	66
6. Kelebihan Media Pembelajaran Snakder Misbox	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	67
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69

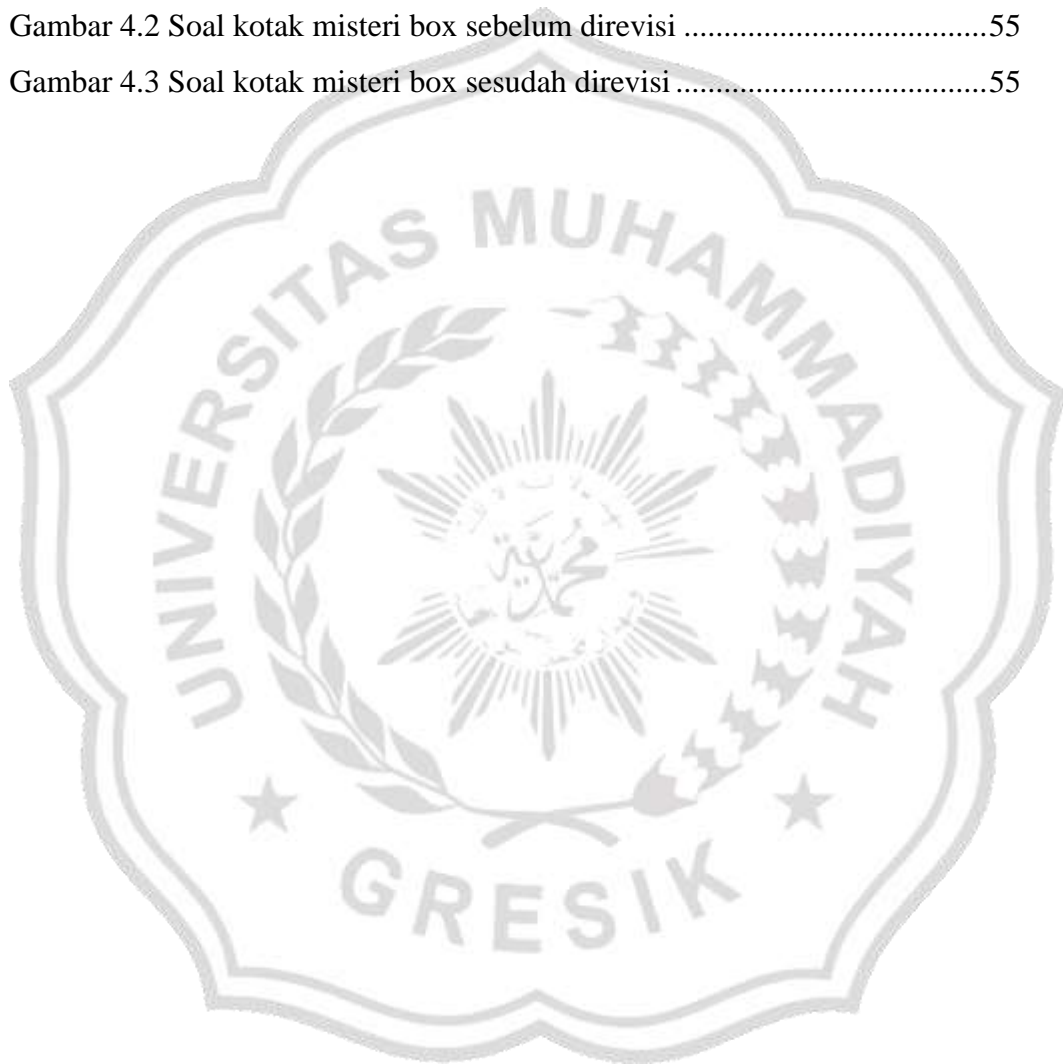


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Persentase Hasil Validitas	38
Tabel 3.2 Persentase Respon Peserta Didik	39
Tabel 4.1 Hasil Nilai Validator Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Terhadap Media Pembelajaran Snakder Misbox (<i>Snakes Ladders Mystery Box</i>)	48
Tabel 4.2 Hasil Nilai Validator Guru Kelas I UPT SDN 39 Gresik Terhadap Media Pembelajaran Snakder Misbox (<i>Snakes Ladders Mystery Box</i>).....	50
Tabel 4.3 Hasil Nilai Akhir Validator Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Validator Guru Kelas I UPT SDN 39 Gresik Terhadap Media Pembelajaran Snakder Misbox (<i>Snakes Ladders Mystery Box</i>).....	52
Tabel 4.4 Hasil Angket Peserta Didik	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ular Tangga.....	14
Gambar 2.2 Snakder Misbox.....	15
Gambar 4.1 Aturan media pembelajaran Snakder Misbox.....	54
Gambar 4.2 Soal kotak misteri box sebelum direvisi	55
Gambar 4.3 Soal kotak misteri box sesudah direvisi	55



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	29
Bagan 3.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran 3-D yang telah dimodifikasi	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pra Penelitian	72
Lampiran 2 Analisis Ujung Depan.....	75
Lampiran 3 Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar	77
Lampiran 4 Perancangan Media Pembelajaran Snakder Misbox	79
Lampiran 5 Media Pembelajaran Snakder Misbox (<i>Snakes Ladders Mistery Box</i>)	80
Lampiran 6 Aturan Yang Terdapat Dalam Media Pembelajaran Snakder Misbox (<i>Snakes Ladders Mistery Box</i>) Kelas I Sekolah Dasar...	81
Lampiran 7 Soal Yang Terdapat Dalam Misteri Box	82
Lampiran 8 Kunci Jawaban Kotak Misteri Box.....	83
Lampiran 9 Rubrik Penilaian Aspek Kelayakan Kefrafikan	85
Lampiran 10 Hasil Validasi Media Pembelajaran Validator 1	87
Lampiran 11 Rubrik Penilaian Aspek Kelayakan Isi Atau Materi	89
Lampiran 12 Hasil Validasi Media Pembelajaran Validator 2	92
Lampiran 13 Silabus	94
Lampiran 14 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp).....	102
Lampiran 15 Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Sekolah Dasar	111
Lampiran 16 Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd).....	113
Lampiran 17 Kisi – Kisi Soal Matematika Kelas I Semester Ii Materi Penjumlahan Dan Pengurangan	114

Lampiran 18 Lembar Thb (Tes Hasil Belajar) Peserta Didik	120
Lampiran 19 Kunci Jawaban Thb (Tes Hasil Belajar) Peserta Didik	124
Lampiran 20 Angket Uji Coba Peserta Didik Pengembangan Media Pembelajaran Snakder Misbox (<i>Snakes Ladders Mistery Box</i>) Untuk Kelas I Sekolah Dasar	126
Lampiran 21 Hasil Angket Respon Peserta Didik Upt Sdn 39 Gresik Kelas I Sekolah Dasar	128
Lampiran 22 Lembar Hasil Angket Respon Pseserta Didik	129
Lampiran 23 Surat Keterangan	133

