

**PENGEMBANGAN MEDIA *INTERACTIVE BOARD GAME* BERBASIS
PHENOMENON BASED LEARNING UNTUK MENGATASI *LEARNING*
LOSS SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 5 BANYUNING**

SKRIPSI



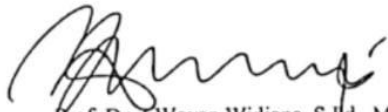
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023

SKRIPSI

**UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT
UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Dosen Pembimbing 1,



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.J.d., M.Pd
NIP. 198507052010121007

Dosen Pembimbing 2,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
197108152001121001

Skripsi oleh I Dewa Ayu Nyoman Artanti ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 14 Februari 2023

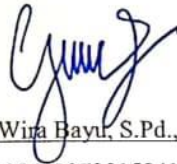
Dosen Penguji:



Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912232015042002

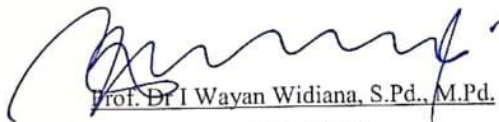
(Ketua)



Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015041001

(Anggota)



Prof. Dr I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

(Anggota)



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Pada,

Hari : Kamis
Tanggal : 16 Februari 2023


Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 197108152001121001



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media *Interactive Board Game* Berbasis Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi Learning Loss Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning” beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya seni ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 14 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



I Dewa Ayu Nyoman Artanti

NIM. 1911031140

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widi Wasa, yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Interactive Board Game Berbasis Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi Learning Loss Siswa Kelas IV SD Negeri 5 Banyuning**” dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, begitu banyak bantuan yang dapat diperoleh dari berbagai pihak. Melalui kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

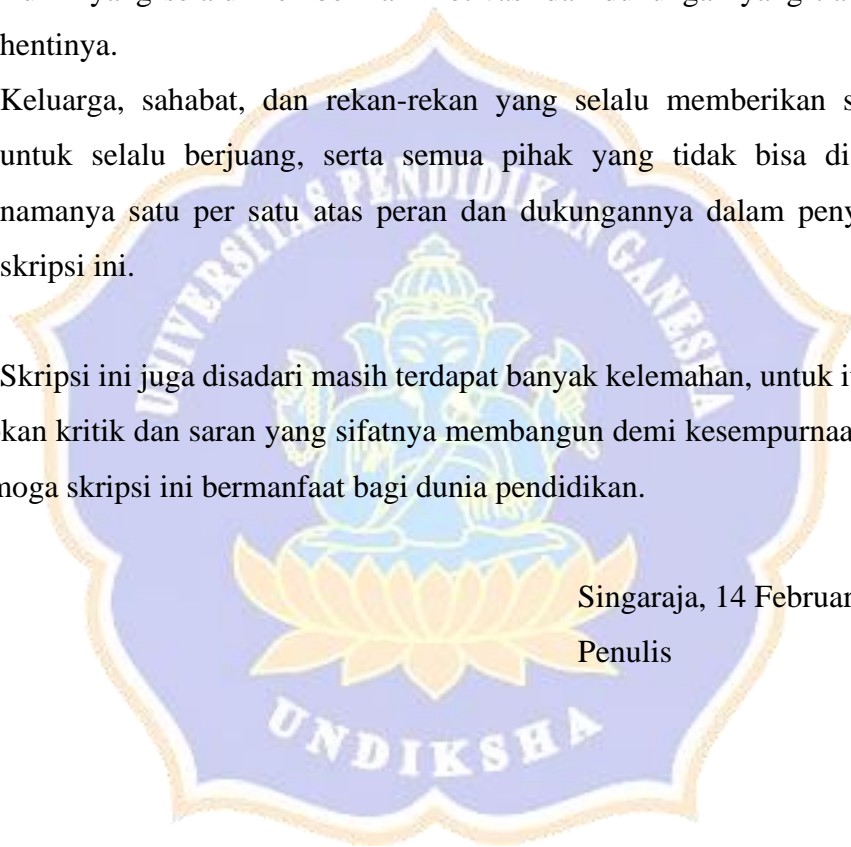
1. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakan yang telah diberikan sehingga studi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
2. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha serta penilai produk yang telah mengeluarkan berbagai kebijakan, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang telah mengeluarkan berbagai kebijakan, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
4. Prof Dr, I Wayan Widiانا, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I, *jugdes* instrumen, dan penilai produk yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk serta bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
5. Dr, I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II, *jugdes* instrumen, dan penilai produk yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk serta bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.

6. Ni Ketut Suparwati, S.Pd. SD. selaku kepala SD Negeri 5 Banyuning yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Komang Aprilliani Maha Supardhi, S.Pd. yang telah bersedia menjadi guru/praktisi dalam menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan.
8. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 5 Banyuning yang telah berpartisipasi secara aktif dalam penelitian ini.
9. Kedua orang tua yang terkasih, I Dewa Made Rati dan I Dewa Ayu Made Runih yang selalu memberikan motivasi dan dukungan yang tiada henti-hentinya.
10. Keluarga, sahabat, dan rekan-rekan yang selalu memberikan semangat untuk selalu berjuang, serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu atas peran dan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Skripsi ini juga disadari masih terdapat banyak kelemahan, untuk itu sangat diharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Singaraja, 14 Februari 2023

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
1.8 Pentingnya Pengembangan	11
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.10 Definisi Istilah	13

BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1 Media Pembelajaran	15
2.1.2 <i>Interactive Board Game</i>	18
2.1.3 <i>Phenomenon Based Learning (PhBL)</i>	20
2.1.4 <i>Learning loss</i>	22
2.1.5 Muatan IPAS di Sekolah Dasar	24
2.1.6 Materi Tumbuhan Kelas IV Kurikulum Merdeka	25
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	27
2.3 Kerangka Berpikir	34
2.4 Hipotesis Penelitian	36
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Metode Penelitian	37
3.2 Model Penelitian Pengembangan	37
3.3 Prosedur Pengembangan	38
3.3.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	38
3.3.2 Tahap <i>Design</i> (Perencanaan)	38
3.3.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	39
3.3.4 Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	40
3.3.5 Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	40
3.4 Uji Coba Produk	40
3.4.1 Desain Uji Coba	40
3.4.2 Subjek Uji Coba	41

3.4.3	Jenis Data	43
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	43
3.5.1	Kuesioner	43
3.5.2	Tes	44
3.6	Instrumen Pengumpulan Data.....	44
3.6.1	Kisi-kisi Instrumen.....	44
3.6.2	Validitas Instrumen.....	51
3.6.3	Uji Reliabilitas Instrumen	53
3.6.4	Tingkat Kesukaran Soal	54
3.6.5	Daya Pembeda.....	54
3.7	Metode dan Teknik Analisis Data.....	55
3.7.1	Analisis Deskriptif Kualitatif	55
3.7.2	Analisis Deskriptif Kuantitatif	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		60
4.1	Hasil Penelitian	60
4.1.1	Rancang Bangun Media <i>Interactive Board Game</i>	61
4.1.2	Analisis Validitas Media <i>Interactive Board Game</i>	70
4.1.3	Analisis Tingkat Kepraktisan Media <i>Interactive Board Game</i>	73
4.1.4	Analisis Efektivitas Media <i>Interactive Board Game</i>	78
4.2	Pembahasan.....	81
4.3	Evaluasi Penelitian.....	86
4.4	Revisi Produk.....	88
4.5	Implikasi Penelitian	92

BAB V PENUTUP	93
5.1 Rangkuman	93
5.2 Kesimpulan	95
5.3 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	105
RIWAYAT HIDUP	274
PERNYATAAN	275

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	44
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	45
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	46
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan.....	47
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Uji Efektivitas.....	48
Tabel 3.6 Perhitungan Validitas Isi Gregory	51
Tabel 3.7 Kriteria Derajat Validitas	52
Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas Tes.....	53
Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes	54
Tabel 3.10 Kriteria Daya Pembeda.....	55
Tabel 3.11 Kategori Penilaian Skala Likert.....	56
Tabel 3.12 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5	57
Tabel 4.1 Tampilan Media Pada Topik 1 Bagian dan Fungsi Tubuh Tumbuhan .	62
Tabel 4.2 Tampilan Media Pada Topik 2 Fotosintesis	65
Tabel 4.3 Tampilan Media Pada Topik 3 Perkembangbiakan Tumbuha	67
Tabel 4.4 Skor Penilaian Ahli.....	70
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Materi	70
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	71
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	72
Tabel 4.8 Hasil Respons Guru atau Praktisi	74
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba Perorangan.....	75
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	76
Tabel 4.11 Hasil Analisis Deskriptif	79

Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas.....	79
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas Varians.....	80
Tabel 4.14 Masukan dan Saran Oleh Ahli, Praktisi, dan Siswa.....	88
Tabel 4.15 Revisi Produk.....	90

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3.1 Desain Penelitian <i>One Group Pre-Test Post-Test</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 01. Surat-surat Penelitian	106
Lampiran 02. Hasil Wawancara di SD Negeri 5 Banyuning.....	120
Lampiran 03. Instrumen Validasi Ahli.....	122
Lampiran 04. Instrumen Respons Praktisi.....	128
Lampiran 05. Instrumen Respons Siswa	131
Lampiran 06. Instrumen Uji Efektivitas	134
Lampiran 07. Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Judges 1</i>	139
Lampiran 08. Hasil Uji Validitas Instrumen <i>Judges 2</i>	154
Lampiran 09. Perhitungan Validitas Isi Instrumen.....	169
Lampiran 10. Perhitungan Validitas Butir, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Instrumen Efektivitas	174
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Media	180
Lampiran 12. Analisis Validitas Media.....	186
Lampiran 13. Hasil Uji Respons Praktisi/Guru	187
Lampiran 14. Hasil Uji Respons Siswa Perorangan.....	190
Lampiran 15. Hasil Uji Respons Siswa Kelompok Kecil	199
Lampiran 16. Hasil Pretest dan Posttest Siswa.....	217
Lampiran 17. Modul Ajar	219
Lampiran 18. Media <i>Interactive Board Game</i>	268
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian	271