

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* PADA MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA DI KELAS IV SD NEGERI 9
PADANGSAMBIAN TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**OLEH
NI MADE AYU VIDI DEVANTARI
NIM 2011031147**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

SKRIPSI

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

Menyetujui:

Pembimbing I,

Pembimbing II,



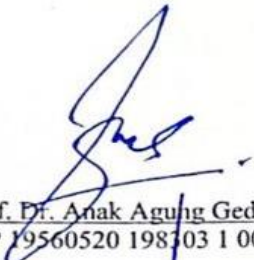
Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes.
NIP. 19590414 198503 1 004





I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19900805 201504 2 001


Skripsi oleh Ni Made Ayu Vidi Devantari telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 5 Februari 2024

Dewan Penguji,


Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Ketua)
NIP 19560520 198303 1 002


Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP 19591231 198403 1 010


Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes. (Anggota)
NIP 19590414 198503 1 004


I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP 19900805 201504 2 001

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

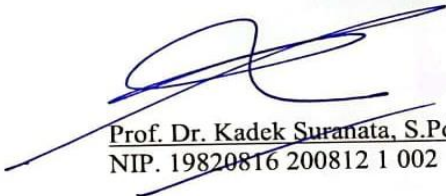
Hari : Senin

Tanggal : 5 Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Ujian


Sekretaris Ujian


Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 19820816 200812 1 002


Dr. Putu Nanei Riastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860427 200912 2 003

Mengesahkan:
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,




Prof. Dr. I Wayan Widiyana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian Tahun Ajaran 2023/2024” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan serta pengutipan dengan cara yang tidak benar sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap dan bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.

Mangupura, 15 Januari 2024
Yang membuat pernyataan



Ni Made Ayu Vidi Devantari
NIM. 2011031147

PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena atas rahmat-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas IV SD Negeri 9 Padangsembian Tahun Ajaran 2023/2024”, dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Dalam penyusunan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini diucapkan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat.

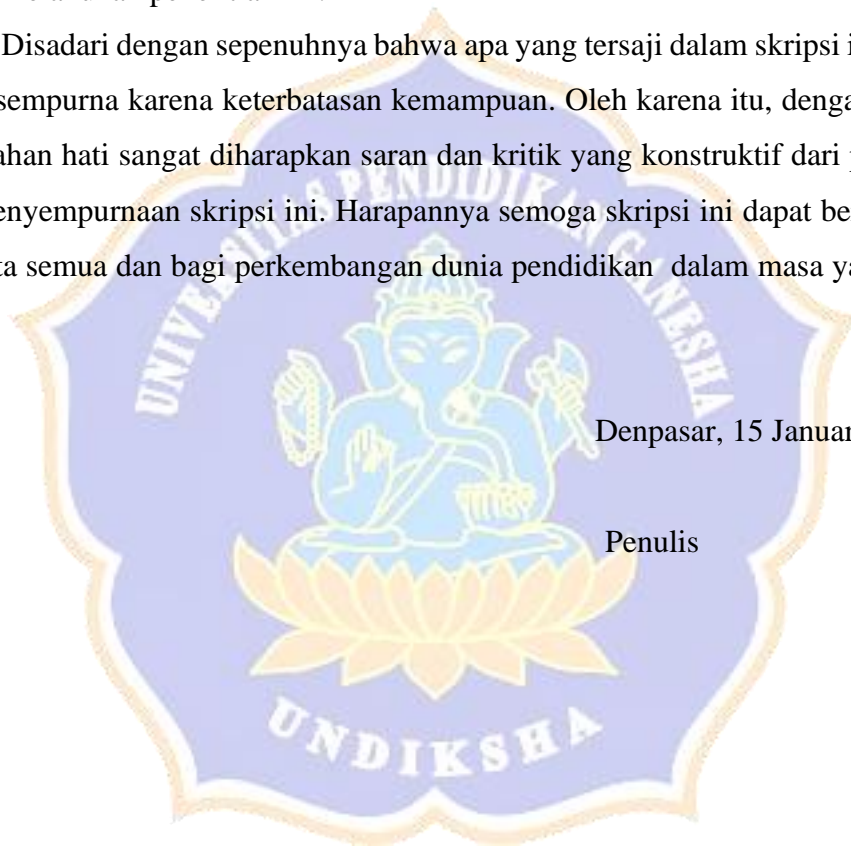
1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan dan program-program yang dilaksanakan di Undiksha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas kebijakannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Dr. Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama mengikuti studi di Undiksha.
4. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi dan semangat yang diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
5. Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si., selaku direktur SDP Undiksha Denpasar atas kebijakan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat dengan waktunya
6. Bapak Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes. selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, pikiran dan dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi

8. Bapak I Ketut Budiarsa, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 9 Padangsambian yang telah memberikan ijin kepada untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.
9. Bapak dan Ibu guru di SD Negeri 9 Padangsambian yang telah bersedia membantu selama penelitian.
10. Siswa-siswi kelas IV SD Negeri 9 Padangsambian yang telah ikut berpartisipasi dalam pengambilan data.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu melakukan penelitian ini.

Disadari dengan sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih belum sempurna karena keterbatasan kemampuan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati sangat diharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna penyempurnaan skripsi ini. Harapannya semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi perkembangan dunia pendidikan dalam masa yang akan datang.

Denpasar, 15 Januari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
LEMBAR PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Pengembangan.....	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk	9
1.8 Pentingnya Pengembangan	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
1.10 Definisi Istilah.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS.....	13
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Media Pembelajaran	13
2.1.2 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	18
2.1.3 Model Problem Based Learning.....	21

2.1.4 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	27
2.1.5 Materi Perubahan Wujud Benda	28
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	38
2.4 Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	41
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	42
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	43
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Desain</i>).....	44
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	46
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	48
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	49
3.3 Uji Coba Produk	49
3.3.1 Desain Uji Coba	49
3.3.2 Subjek Uji Coba	50
3.3.3 Jenis Data	52
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	53
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
4.1 Hasil Penelitian	71
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	71
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	104
4.1.3 Revisi Produk	113
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	120
4.2.1 Pembahasan Rancang Bangun Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	120
4.2.2 Pembahasan Hasil <i>Riview</i> Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	125
4.2.3 Pembahasan Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	133

4.3	Implikasi Penelitian	135
BAB V PENUTUP.....		137
5.1	Rangkuman	137
5.2	Simpulan	143
5.3	Saran	145
DAFTAR RUJUKAN		147
LAMPIRAN.....		151



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1	Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP)	44
Tabel 3. 2	Kisi-Kisi Instrumen Riview Ahli Rancang Bangun	55
Tabel 3. 3	Kisi-Kisi Instrumen Riview Ahli Isi/Materi Pembelajaran	56
Tabel 3. 4	Kisi-Kisi Instrumen Riview Desain Pembelajaran	56
Tabel 3. 5	Kisi-Kisi Instrumen Riview Media Pembelajaran	57
Tabel 3. 6	Kisi-Kisi Instrumen Uji Kepraktisan Media pembelajaran	58
Tabel 3. 7	Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil	59
Tabel 3. 8	Kisi-Kisi Instrumen Tes Objektif Pilihan Ganda	60
Tabel 3. 9	Rekapitulasi Butir Tes Valid dan Tidak Valid	62
Tabel 3. 10	Kriteria Kualifikasi Reliabilitas	63
Tabel 3. 11	Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala Likert (Skala 4)	66
Tabel 3. 12	Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	67
Tabel 4. 1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	74
Tabel 4. 2	Hasil Penilaian Uji Ahli Rancang Bangun	85
Tabel 4. 3	Komentar dan Saran dari Ahli Rancang Bangun	86
Tabel 4. 4	Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pembelajaran	87
Tabel 4. 5	Komentar dan Saran dari Ahli Isi.Materi Pembelajaran	89
Tabel 4. 6	Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	89
Tabel 4. 7	Komentar dan saran dari Ahli Desain Pembelajaran	90
Tabel 4. 8	Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	91
Tabel 4. 9	Komentar dan Saran dari Ahli Media Pembelajaran	92
Tabel 4. 10	Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Media Pembelajaran	92
Tabel 4. 11	Komentar dan Saran Guru Wali Kelas IV Pada Uji Kepraktisan Media	94
Tabel 4. 12	Hasil Uji Coba Perorangan	94
Tabel 4. 13	Komentar dan Saran dari Subjek Uji Coba Perorangan	96
Tabel 4. 14	Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	97
Tabel 4. 15	Komentar dan Saran Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	100
Tabel 4. 16	Hasil Uji Normalitas Pre-Test	101
Tabel 4. 17	Hasil Uji Normalitas Post-Test	101
Tabel 4. 18	Hasil Uji-t Sampel Dependent	102
Tabel 4. 19	Persentase Hasil Penilaian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	105
Tabel 4. 20	Uji Normalitas Pre-Test	110
Tabel 4. 21	Uji Normalitas Post-Test	110
Tabel 4. 22	Hasil Uji-t Sampel Dependent	111
Tabel 4. 23	Revisi Rancang Bangun	114
Tabel 4. 24	Revisi Ahli Isi/Materi Pembelajaran	116
Tabel 4. 25	Revisi Ahli Desain Pembelajaran	117
Tabel 4. 26	Revisi Ahli Media Pembelajaran	118
Tabel 4. 27	Kometar Dari Subjek Uji Kepraktisan Media	118
Tabel 4. 28	Komentar Dari Masing-Masing Subjek Uji Coba Perorangan	119

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap-Tahap Model Pengembangan ADDIE	42
Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Guru Wali Kelas IV	72
Gambar 4. 2 Observasi Proses Pembelajaran Di Kelas IV	73
Gambar 4. 3 Pengumpulan Gambar-Gambar Pendukung Media	77
Gambar 4. 4 Menentukan Warna Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga .	78
Gambar 4. 5 Pembuatan Cover Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	78
Gambar 4. 6 Menyusun Kartu Soal, Kartu Materi, Kartu Bonus/Hukuman.....	79
Gambar 4. 7 Menyusun Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	79
Gambar 4. 8 Melaksanakan Uji Isi/Materi Pembelajaran	80
Gambar 4. 9 Melaksanakan Uji Desain Pembelajaran dan Uji Media Pembelajaran	81
Gambar 4. 10 Melaksanakan Uji Kepraktisan Media Pada Guru Wali Kelas IV .	81
Gambar 4. 11 Melaksanakan Uji Coba Perorangan	82
Gambar 4. 12 Melaksanakan Uji Kelompok Kecil	82
Gambar 4. 13 Memberikan Pre-test Kepada Siswa Kelas IV	83
Gambar 4. 14 Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	83
Gambar 4. 15 Memberikan Post-test Pada Siswa Kelas IV	84
Gambar 4. 16 Revisi Diagram Alir	114
Gambar 4. 17 Revisi Storyboard	115
Gambar 4. 18 Revisi Menambahkan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	116
Gambar 4. 19 Revisi Menambahkan Metode Pada Modul Ajar	117
Gambar 4. 20 Revisi Memperjelas Gambar Pada Media	118

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi Awal	151
Lampiran 2. Surat Pengantar Ijin Penelitian Skripsi	152
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	153
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan Wawancara.....	154
Lampiran 5. Hasil Wawancara Dengan Guru	155
Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Observasi Pembelajaran Di Kelas.....	156
Lampiran 7. Diagram Alir Penelitian Pengembangan	157
Lampiran 8. Flowchart Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	158
Lampiran 9. Storyboard Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	159
Lampiran 10. Surat Validasi Ahli Rancang Bangun.....	161
Lampiran 11. Surat Validasi Ahli Materi Pembelajaran	162
Lampiran 12. Surat Validasi Ahli Desain Pembelajaran	163
Lampiran 13. Surat Validasi Ahli Media Pembelajaran	164
Lampiran 14. Surat Pengantar Ahli Isi Instrumen Tes.....	165
Lampiran 15. Surat Uji Kepraktisan Media Pembelajaran	166
Lampiran 16. Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun	167
Lampiran 17. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun	170
Lampiran 18. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran	171
Lampiran 19. Surat Pernyataan Ahli Materi Pembelajaran	174
Lampiran 20. Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	175
Lampiran 21. Surat Pernyataan Ahli Desain Pembelajaran	178
Lampiran 22. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	179
Lampiran 23. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran	182
Lampiran 24. Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Media	183
Lampiran 25. Pernyataan Subjek Uji Kepraktisan Media.....	187
Lampiran 26. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan	188
Lampiran 27. Hasil Uji Coba Perorangan	189
Lampiran 28. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil.....	191
Lampiran 29. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	192
Lampiran 30. Soal Uji Coba Instrumen	194
Lampiran 31. Validitas Hasil Uji Ahli Isi Instrumen Tes	213
Lampiran 32. Surat Pernyataan Uji Ahli Isi Instrumen Tes.....	219
Lampiran 33. Daftar Hadir Uji Coba Instrumen	220
Lampiran 34. Hasil Uji Coba Instrumen	222
Lampiran 35. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Tes	223
Lampiran 36. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Instrumen Tes	224
Lampiran 37. Rekapitulasi Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes	225
Lampiran 38. Rekapitulasi Uji Daya Beda Instrumen Tes	226
Lampiran 39. Modul Ajar	227
Lampiran 40. Lembar Soal Pre-Test dan Post-Test	233
Lampiran 41. Daftar Hadir Pre-test.....	247
Lampiran 42. Hasil Pre-Test	249
Lampiran 43. Hasil Uji Normalitas Pre-Test	250
Lampiran 44. Daftar Hadir Post Test	254
Lampiran 45. Hasil Post-Test.....	256

Lampiran 46. Hasil Uji Normalitas Post-Test.....	257
Lampiran 47. Rekapitulasi Hasil Nilai Pre-Test dan Post-Test	261
Lampiran 48. Dokumentasi.....	262
Lampiran 49. Tampilan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	264

