

PENGEMBANGAN INTERACTIVE BOARD GAME BERBASIS PROBLEM-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN VOCABULARY KELAS V SEKOLAH DASAR

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD) (S1)
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

SKRIPSI

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

	
Menyetujui	
Pembimbing I	Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. NIP.198403272015041001
Pembimbing II	Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd. NIP.198211132024212001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

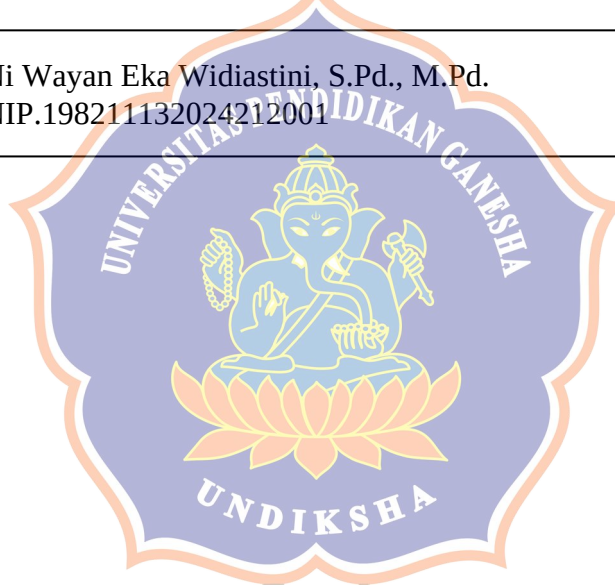


**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Skripsi oleh Ni Made Anggreni Putri ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 05 Agustus 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. NIP.198202142008121004
Anggota	Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd. NIP.198501232008122004
Anggota	Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. NIP.198403272015041001
Anggota	Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd. NIP.198211132024212001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

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

Menyetujui

Ketua Ujian	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP.198208162008121002
Sekretaris Ujian	I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. NIP.199405182024061001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Siswa Kelas V Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan 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 saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 5 Agustus 2026

Yang membuat pernyataan,

Ni Made Anggreni Putri

NIM. 2211031335

PRAKATA

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat anugerah dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Interactive Board Game* Berbasis *Problem-Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Vocabulary* Kelas V Sekolah Dasar”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan dan program yang telah mendukung kelancaran proses pendidikan selama penulis menempuh studi.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha berbagai kebijakan dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.

4. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan dukungan, fasilitas, dan kebijakan-kebijakan dalam menyelesaikan penelitian ini.
5. I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas segala dukungan, motivasi, dan kebijakan-kebijakan selama penelitian.
6. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini.
7. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, masukan, kritik, dan saran yang membangun sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta staff pegawai di lingkungan Jurusan PGSD, Undiksha Singaraja yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, motivasi, serta pelayanan yang sangat membantu selama penulis menempuh pendidikan.
9. I Gusti Agung Harry Chandra, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banyuning atas kesempatan dan bantuan yang telah diberikan dalam melaksanakan penelitian.

10. Ketut Prema Adi Barata, S.Pd., selaku wali kelas V SD Negeri 1 Banyuning atas kesempatan dan pendampingan yang telah diberikan selama melaksanakan penelitian.
11. Guru-guru dan staf pegawai di lingkungan SD Negeri 1 Banyuning yang telah menerima dan menyambut dengan segala kenyamanan dan antusiasme serta bimbingan sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar.
12. Kepada kedua orang tua saya tercinta, Bapak I Gede Ketut Wisna Yasa dan Ibu Ni Gusti Made Rasmini yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, perhatian, dukungan moral maupun material, serta motivasi yang tiada henti. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
13. Kepada saudara laki-laki, ipar serta keponakan tersayang, terima kasih karena senantiasa mendukung penulis dalam melewati proses dalam tahap penyusunan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
14. Kepada sahabat saya Rahadi, Utari, Wini, Padma, Ninda, dan Silva yang telah menjadi tempat berbagi segala suka dan duka, yang memberikan warna dan kekuatan selama perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan penyusunan skripsi ini.
15. Kepada teman-teman seperjuangan yang selalu hadir dalam setiap proses, baik dalam diskusi, berbagi informasi, maupun saling memberikan semangat.
16. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah menjadi bagian dalam proses penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan, wawasan, dan pengalaman yang

dimiliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai masukan untuk penyempurnaan skripsi ini.

Singaraja, 5 Agustus 2026

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	vi
ABSTRAK	vii
LEMBAR PERNYATAAN	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Identifikasi Masalah	6
1.2 Latar Belakang	1
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Pengembangan	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.9 Definisi Istilah	10
 BAB II KAJIAN TEORI	 12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	12

2.1.2	Karakteristik Perkembangan Bahasa Anak	13
2.1.3	Pemahaman <i>Vocabulary</i>	14
2.1.4	Materi <i>Foods and Drinks</i>	16
2.1.5	Media Pembelajaran Interactive Board Game	17
2.1.6	<i>Problem-Based Learning</i>	22
2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	23
2.3	Kerangka Pengembangan	30
2.4	Kerangka Berpikir	33
2.5	Rumusan Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN		36
3.1	Model Penelitian Pengembangan	36
3.2	Prosedur dan Deskripsi Model Pengembangan	37
3.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	37
3.2.2	Tahap Perencanaan (<i>Design</i>)	38
3.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	39
3.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	39
3.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	40
3.3	Subjek Penelitian	40
3.4	Metode Pengumpulan Data dan Instrumen	41
3.4.1	Metode Pengumpulan Data	41
3.4.2	Jenis Data	42
3.4.3	Instrumen	43
3.4.4	Uji Coba Instrumen	47
3.5	Metode Analisa Data	59
3.5.1	Uji Produk	61
3.5.2	Prasyarat Analisis	63
3.5.3	Uji Hipotesis	64
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		66
4.1	Hasil Penelitian	66
4.1.1.	Produk Interactive Board Game Berbasis Problem-Based Learning .	66

4.1.2. Hasil Analisis Data.....	78
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	92
4.3 Implikasi Penelitian.....	98
 BAB V PENUTUP.....	 99
5.1 Simpulan.....	99
5.2 Saran.....	100
 DAFTAR PUSTAKA.....	 102
LAMPIRAN.....	109
RIWAYAT HIDUP	189



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Tingkat Pemahaman <i>Vocabulary</i> Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD Negeri 1 Banyuning.....	3
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	43
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	44
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan Respons Siswa	45
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Respons Guru.....	45
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Soal.....	46
Tabel 3. 6 Matriks Tabulasi Silang.....	47
Tabel 3. 7 Kategori Koefisien Validitas Isi	48
Tabel 3. 8 Ringkasan Hasil Validitas Butir Instrumen Tes <i>Vocabulary</i>	49
Tabel 3. 9 Kategori Koefisien Reabilitas	50
Tabel 3. 10 Kriteria Perhitungan Indeks Kesukaran.....	51
Tabel 3. 11 Ringkasan Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Tes.....	51
Tabel 3. 12 Kriteria Penentuan Tingkat Daya Beda.....	53
Tabel 3. 13 Ringkasan Hasil Perhitungan Daya Beda Tes	53
Tabel 3. 14 Kriteria Gain Tabel.....	54
Tabel 3. 15 Hasil Penilaian Instrumen Ahli Materi.....	55
Tabel 3. 16 Penilaian Instrumen Ahli Materi dalam Tabulasi	55
Tabel 3. 17 Hasil Penilaian Instrumen Ahli Media	56
Tabel 3. 18 Penilaian Instrumen Ahli Media dalam Tabulasi.....	56
Tabel 3. 19 Hasil Penilaian Instrumen Respon Guru	57
Tabel 3. 20 Penilaian Instrumen Respon Guru dalam Tabulasi	57
Tabel 3. 21 Hasil Penilaian Instrumen Ahli Respon Siswa	58
Tabel 3. 22 Penilaian Instrumen Ahli Siswa dalam Tabulasi	58
Tabel 3. 23 Konversi Tingkat Validasi Media	60
Tabel 3. 24 Panduan Konversi Kepraktisan Media	61
Tabel 4. 1 Rancang Bangun Media <i>Interactive Board Game</i>	73
Tabel 4. 2 Data Uji Validitas Ahli Materi.....	78
Tabel 4. 3 Analisis Data Validitas Materi	79

Tabel 4. 4 Data Uji Validitas Ahli Media	80
Tabel 4. 5 Analisis Data Validitas Media	81
Tabel 4. 6 Data Hasil Uji Kepraktisan Untuk Respon Siswa (Uji Perorangan)	82
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Uji Perorangan	83
Tabel 4. 8 Data Hasil Uji Kepraktisan Untuk Respon Siswa (Uji Kelompok Kecil)84	
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Uji Kelompok Kecil	85
Tabel 4. 10 Data Hasil Uji Kepraktisan Untuk Respon Guru	86
Tabel 4. 11 Uji Kepraktisan Guru	86
Tabel 4. 12 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	87
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	89
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas Data	89
Tabel 4. 15 Hasil Uji Homogenitas Varians	90
Tabel 4. 16 Hasil Uji-t <i>Paired Sample Test</i>	91



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.3 Kerangka Pengembangan.....	33
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	36
Gambar 3.2 Desain <i>One Group Pre-Test Post-Test</i>	40



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi.....	110
Lampiran 2. Pedoman Wawancara.....	111
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	113
Lampiran 5. Surat Pengantar <i>Uji Judges</i>	114
Lampiran 6. Surat Pengantar Validasi Ahli Materi	116
Lampiran 7. Surat Pengantar Uji Validasi Ahli Media.....	118
Lampiran 8. Hasil Validasi <i>Uji Judges</i>	120
Lampiran 9. Hasil Perhitungan Validitas Butir	142
Lampiran 10. Hasil Perhitungan Reliabilitas Tes	143
Lampiran 11. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran.	144
Lampiran 12. Hasil Perhitungan Daya Beda Tes	145
Lampiran 13. Hasil Uji Validasi Ahli Materi	146
Lampiran 14. Hasil Uji Validasi Ahli Media.....	153
Lampiran 15. Hasil Uji Kepraktisan Untuk Respon Siswa.....	160
Lampiran 16. Hasil Uji Kepraktisan Untuk Respon Guru	174
Lampiran 17. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test Vocabulary</i>	179
Lampiran 18. Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	181
Lampiran 19. Hasil Uji Efektivitas	183
Lampiran 20. <i>Flowchart Media Interactive Board Game Berbasis Problem-Based Learning</i>	184
Lampiran 21. <i>Storyboard Media Interactive Board Game Berbasis Problem-Based Learning</i>	185
Lampiran 22. Hasil Revisi Media <i>Interactive Board Game Berbasis Problem-Based Learning</i>	186
Lampiran 23. Dokumentasi.....	187