

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN “LIKA-LIKU” DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian dan Pengembangan di SDN Sukapura 05 Pagi Jakarta Utara)



**Oleh:**

**Melinda Sari**

**1815164342**

**Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2020**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan  
"Lika-Liku" dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa  
Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Melinda Sari

NIM : 1815164342

Tanggal Ujian : Jumat, 25 Agustus 2020

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I

Dr. Fahrurrozi, M.Pd.  
NIP. 197507222006041003

Pembimbing II

Dra. Nina Nurhasanah, M.Pd.  
NIP. 196809051993032002

**Panitia Ujian Sidang/Sidang Skripsi/Karya Inovatif**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)		01/10/2020
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Wakil Penanggungjawab)**		01/10/2020
Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Ketua Penguji)***		01/10/2020
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Anggota)****		03/09/2020
Dr. Nidya Chandra, S.Pd., M.Si (Anggota)****		03/09/2020

**Keterangan:**

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* Koordinator Program Studi
- \*\*\*\* Dosen Penguji

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PERMAINAN “LIKA-LIKU” DALAM PEMBELAJARAN BERBICARA PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR  
(2020)

Melinda Sari

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Dari data hasil uji coba analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan sebuah media inovatif yang dapat membantu untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Dikarenakan adanya pandemi *covid-19* media pembelajaran papan permainan “Lika-Liku” ini di uji cobakan hanya pada tahap uji ahli yaitu oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil uji coba ini memperoleh skor rata-rata 93,75% untuk ahli media, 93,75% untuk ahli materi dan 100% untuk ahli bahasa, sehingga keseluruhan hasil uji coba pada tahap ini memperoleh nilai rata-rata 96%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran papan permainan “Lika-Liku” sudah tepat sasaran dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata kunci: Media pembelajaran, “Lika-Liku”, pembelajaran berbicara.

DEVELOPMENT OF “LIKA-LIKU” BOARD GAME LEARNING MEDIA TO  
SUPPORT COMMUNICATION LEARNINGS FOR GRADE IV  
ELEMENTARY SCHOOL  
(2020)

Melinda Sari

ABSTRACT

*The research and development main goal is to produce or create learning media in form of a board game called “Lika-Liku” which is used in communication learning for grade IV elementary school students. From the trial data analisis we can conclude that teacher need innovative tools and methods to enchace students ability to communicate. This research and development use ADDIE research method (Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluation). Due to the covid-19 pandemic the user trial only reviewed by expert review: media, material, and linguist and the average score is 93,75% for media experts, 93,75% for material expert, and 100% for linguist expert, so the whole trial on this stage achieved 96% score in average. These facts show that board game learning media “Lika-Liku” is a suitable and proper tool to increase grade IV students skill in communication.*

*Keywords: Learning media, “Lika-Liku”, communication learning.*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Melinda Sari

Nim : 1815164342

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”** adalah:

1. Dibuat oleh saya berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Januari-Agustus 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi dari skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan merupakan terjemahan dari karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, Agustus 2020



(Melinda Sari)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Melinda Sari  
NIM : 1815164342  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : melindasari99@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan "Lika-Liku"  
dalam Pembelajaran Berbicara Pada Siswa Kelas IV Sekolah  
Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Oktober 2020

Penulis

( Melinda Sari )  
nama dan tanda tangan

## **MOTTO**

**Tidak perlu berlomba dalam menjalani proses menjadi manusia.**

**Bertumbuh bukan sebuah medan perang, bertumbuh berarti menerima celah di sekitar kita dan menjadikannya teladan supaya kita tetap belajar.**

**-Menjadi Manusia-**



## PERSEMBAHAN

Dalam hidup ini, kita memang akan selalu mengalami sebuah perubahan. Meskipun perubahan adalah sesuatu yang menakutkan, membuat ketidaknyamanan, bingung, sulit dan memerlukan sebuah adaptasi baru, tetapi perubahan sangatlah penting agar kita bisa menjadi manusia yang lebih manusia, manusia yang berkembang dan bermanfaat bagi orang banyak. Perubahan itu saya rasakan seiring berjalannya waktu, seperti berada pada titik ini, titik ini membawa saya pada perubahan yang mengajarkan saya arti dari sebuah perjuangan untuk hidup yang lebih baik.

Pada perubahan hidup yang saya alami, setiap langkah demi langkah saya selalu diiringi dan diberi kemudahan oleh sang pencipta yaitu Allah SWT. Saya sangat bersyukur, tak mampu membalas kekuasaan Allah yang Maha ESA, berkat karunianya saya telah diberikan akal dan pikiran sehingga dapat menjadi manusia yang beradab dan berilmu.

Dengan segala kerendahan hati, karya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya. Bapak Almarhum Asep Qodar Solihat dan Ibu Nursiyah yang telah mendidik dan membesarkan saya dengan penuh peluh tanpa mengeluh, dan juga selalu memanjatkan doa demi kesuksesan anaknya. Abi, Mama, anakmu ingin mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya.



Tak ada selain kata terimakasih karena anakmu tak mampu membalas segala jasa-jasamu. Mohon doanya agar anakmu selalu sukses dan bisa bermanfaat bagi masyarakat dan negara.

Untuk kakak-kakaku, Teh Septi, Teh Eva, Aa opik, Mas Akim, A aris, dan Ka Itsna, serta adikku Echa yang telah mendukung saya untuk menjadi seorang sarjana pendidikan, yang selalu memberikan semangat serta membantu dalam hal materi.

Untuk Bapak dan Ibu dosen PGSD FIP UNJ, yang telah memberikan saya ilmu dan membimbing saya hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk teman seperjuangan saya, kelas F 2016 yang selalu membantu saya dalam segala hal, Alma, Fildzah, Pita, dan Rustika teman seperskripsian yang selalu ada dari awal penelitian hingga selesainya skripsi ini, Teman-teman terbaikku di kampus, Raffi, Puji, Rahayu, Maria, Cipuy yang selalu mendukung saya, memberikan canda tawa serta keceriaan selama saya berada di kampus tercinta, bersama mereka 4 tahun terasa sangat lah singkat, selanjutnya sahabat-sahabat saya di lingkungan rumah yang selalu memotivasi saya dan membuat saya lebih bersemangat dalam menjalani hidup, dan yang terakhir untuk partner terbaik saya Muhammad Rizki Rizaldi, yang selalu mendukung saya dan menemani saya dalam menyelesaikan skripsi ini, dan juga selalu mengajarkan saya bahwa hidup itu harus selalu

dipenuhi dengan perjuangan. Terimakasih untuk kalian semua, kalian terbaik! saya bersyukur telah dikelilingi manusia-manusia baik seperti kalian.

Saya juga berterimakasih kepada diri saya yang telah berani melangkah maju hingga pada titik ini. Saya mencintai diri saya sendiri, diri yang penuh dengan rasa sabar dalam melewati segala rintangan, diri yang sudah bisa mencoba menjadi dewasa dalam menjalani roda kehidupan. Selamat untuk diri saya atas pencapaian yang telah diraih. Semoga semua ini tidak menjadikan diri ini sombong, dan menambah kekuatan serta ketaatan pada sang pencipta, semoga diri ini dapat menjadi manusia yang bermanfaat bagi masyarakat dan mampu menjadi seorang pendidik yang amanah.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,*

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, Atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, skripsi penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” dalam Pembelajaran Berbicara pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dapat terselesaikan. Peneliti sangat bersyukur karena dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun, peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tak luput dari bantuan banyak pihak yang selalu memberikan arahan, motivasi, serta kritik dan saran yang membangun. Dalam kesempatan kali ini peneliti mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

Pertama, Bapak Dr. Fahrurrozi, M. Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Nina Nurhasanah, M. Pd selaku dosen pembimbing II. Keduanya selalu sabar dalam membimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.

Kedua, Ibu Dr. Sofia Hartati, M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, dan Bapak Dr. Anan Sutisna, M. Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Ketiga, Bapak/Ibu dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah berkontribusi dalam memberikan ilmu serta bimbingan kepada peneliti.

Keempat, Ibu Jumaeni, S. Pd selaku kepala sekolah, Bapak Dedhy Suparman, S. Pd selaku guru wali kelas IV, seluruh Bapak/Ibu guru dan staf serta siswa kelas IV SDN Sukapura 05 Pagi Jakarta Utara yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah ini dan banyak berkontribusi dalam melaksanakan penelitian ini.

Tak lupa juga peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada orang-orang terdekat, yaitu orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini selalu diberi keberkahan oleh Allah SWT dan skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas khususnya dalam bidang pendidikan.

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Jakarta, Januari 2020

Peneliti

Melinda Sari

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Analisis Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Ruang Lingkup .....	8
D. Fokus Pengembangan .....	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
A. Kajian Pustaka Fokus Pengembangan .....	11
1. Hakikat Pengembangan .....	11
2. Hakikat Media dalam Pembelajaran .....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	13
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	16
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	18
d. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran .....	20

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	21
3. Hakikat Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” ....	23
a. Pengertian Permainan .....	23
b. Pengertian Media Papan Permainan ( <i>Board Game</i> ) .....	26
c. Pengembangan Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” .....	28
4. Hakikat Pembelajaran Berbicara .....	29
a. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Keterampilan Berbicara .....	30
b. Metode Pembelajaran Berbicara .....	33
5. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar .....	34
a. Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar .....	35
b. Perkembangan Bahasa Siswa Sekolah Dasar .....	35
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	37
<b>BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN .....</b>	<b>40</b>
A. Strategi Pengembangan .....	40
1. Tujuan Pengembangan .....	40
2. Tempat dan Waktu Penelitian .....	40
3. Metode Pengembangan .....	40
4. Responden .....	42
5. Instrumen .....	43
c. Teknik Pengumpulan Data .....	43
d. Instrumen Pengumpulan Data .....	44
6. Kisi-Kisi Instrumen .....	45
a. Instrumen Produk Permainan .....	45
B. Prosedur Pengembangan .....	55
C. Teknik Evaluasi .....	66
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>70</b>
A. Nama Produk .....	70

B. Spesifikasi Produk .....	71
C. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk .....	75
D. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan .....	89
E. Keterbatasan Penelitian .....	101
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>102</b>
A. Kesimpulan .....	102
B. Implikasi .....	102
C. Saran.....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>107</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>112</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>158</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Bentuk Instrumen Pengumpulan Data .....	45
Tabel 3.2 : Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV .....	46
Tabel 3.3 : Kisi-kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IV .....	47
Tabel 3.4 : Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV .....	48
Tabel 3.5 : Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IV .....	48
Tabel 3.6 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	49
Tabel 3.7 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi .....	50
Tabel 3.8 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Bahasa .....	51
Tabel 3.9 : Kisi-kisi Instrumen Penilaian <i>One to One Evaluation</i> Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar .....	52
Tabel 3.10 : Kisi-kisi Instrumen <i>Small Group Evaluation</i> dan <i>Field Test Evaluation</i> .....	53
Tabel 3.11 : Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).....	58
Tabel 3.12 : Konversi Data Kualitatif ke Kuantitatif .....	68
Tabel 3.13 : Skala Kelayakan .....	69
Tabel 4.1 : Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).....	77
Tabel 4.2 : Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4.3 : Hasil Validasi Ahli Materi.....	92
Tabel 4.4 : Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	93
Tabel 4.5 : Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli .....	95



Tabel 4.2 : Saran dan Komentar Ahli Terhadap Produk yang  
Dikembangkan .....96



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Desain Papan Permainan “Lika-Liku” .....	59
Gambar 3.2 : Desain Teks Cerita .....	60
Gambar 3.3 : Desain Kartu Tantangan .....	62
Gambar 3.4 : Desain Kartu Pengetahuan .....	62
Gambar 3.5 : Desain Kartu Kejutan .....	63
Gambar 3.6 : Desain Tanda Keberhasilan .....	63
Gambar 3.7 : Desain Buku Panduan .....	64
Gambar 3.8 : Desain Pion.....	65
Gambar 3.9 : Desain Dadu .....	65
Gambar 3.10 : Desain Kardus Kemasan .....	65
Gambar 4.1 : Desain Papan Permainan “Lika-Liku” .....	79
Gambar 4.2 : Desain Teks Cerita .....	81
Gambar 4.3 : Desain Kartu Tantangan .....	83
Gambar 4.4 : Desain Kartu Pengetahuan .....	83
Gambar 4.5 : Desain Kartu Kejutan .....	84
Gambar 4.6 : Desain Tanda Keberhasilan .....	85
Gambar 4.7 : Desain Buku Panduan .....	86
Gambar 4.8 : Desain Pion.....	87
Gambar 4.9 : Desain Dadu .....	88
Gambar 4.10 : Teks Cerita Sebelum dan Sesudah Perbaikan .....	97
Gambar 4.13 : Buku Panduan Sesudah Perbaikan .....	100

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 : Garis Rentang Skor .....	54
Bagan 3.2 : Tahapan Model ADDIE .....	56
Bagan 4.1 : Garis Rentang Skor Ahli Media .....	91
Bagan 4.2 : Garis Rentang Skor Ahli Materi .....	93
Bagan 4.3 : Garis Rentang Skor Ahli Bahasa .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Analisis Kebutuhan Wawancara Guru Wali Kelas IV .....	112
Lampiran 2 Kuesioner Analisis Kebutuhan Guru Wali Kelas IV .....	114
Lampiran 3 Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IV .....	116
Lampiran 4 Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Media .....	118
Lampiran 5 Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Materi .....	121
Lampiran 6 Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Bahasa .....	124
Lampiran 7 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media .....	127
Lampiran 8 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi .....	128
Lampiran 9 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Bahasa .....	129
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi .....	130
Lampiran 11 Surat Permohonan Izin Observasi Persiapan Skripsi .....	133
Lampiran 12 Komponen Media Pembelajaran Papan Permainan “Lika-Liku” .....	134