

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA LARA CINTA BERBASIS
AUGMENTED REALITY DALAM MUATAN PEMBELAJARAN IPS
SEKOLAH DASAR**



Oleh:

Fitrah Ramadhan

1815164409

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar

Sarjana Pendidikan

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA LARA CINTA BERBASIS REALITAS BERIMBUH DALAM MUATAN PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR

ABSTRAK

Oleh
Fitrah Ramadhan

Abstrak: Tujuan penelitian penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran media permainan LARA CINTA (Ular Tangga Cinta Budaya) tema 1 “Indahnya Kebersamaan” subtema 1 muatan pembelajaran IPS kelas IV sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*reseach and development*). Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *ASSURE* yang dikembangkan oleh Smaldino. Pengembangan media Permainan LARA CINTA (Ular Tangga Cinta Keragaman Budaya) dapat digunakan dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya pada Tema 1 “Indahnya Kebersamaan” Subtema 1, media dapat menjelaskan unsur-unsur budaya dengan desain tampilan media yang disukai oleh peserta didik, permainan ular tangga yang seru dimainkan serta terdapat aplikasi *Augmented Reality* yang menambah daya tarik peserta didik dan membuat peserta didik senang belajar karena sambil bermain, sehingga tujuan pengembangan media ini tercapai.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Ular Tangga, Media, IPS, *ASSURE*

THE DEVELOPMENT OF "LARA CINTA" SNAKE AND LADDER BASED ON AUGMENTED REALITY IN ELEMENTARY SCHOOL SOCIAL STUDIES LEARNING

ABSTRACT

By
Fitrah Ramadhan

Abstract: The research objective of this research is to produce a product in the form of learning media for LARA CINTA (Ular Tangga Cinta Keragaman Budaya) theme 1 "Beautiful Togetherness" sub-theme 1 social studies content for grade IV elementary schools. This research uses research and development methods. Data collection techniques used by researchers in media development are observation, interviews, and questionnaires. The development model used in this study was the model *ASSURE* developed by Smaldino. The development of the LARA CINTA game media (Ular Tangga Cinta Keragaman Budaya) can be used in social studies learning material on cultural diversity in Theme 1 "The beauty of togetherness" Sub-theme 1, the media can explain cultural elements with a media display design preferred by students, snake and ladder games which is fun to play and there is an application *Augmented Reality* that adds to the attractiveness of students and makes students happy to learn because while playing, so that the goal of developing this media is achieved.

Keywords: *Augmented Reality*, Snakes and Ladders, Media, Social Sciences, ASSURE

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

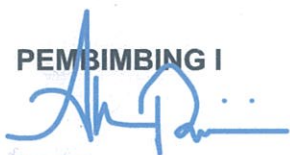
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular
Tangga LARA CINTA Berbasis *Augmented
Reality* Dalam Muatan Pembelajaran IPS
Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Fitrah Ramadhan

Nomer Registrasi : 1815164409

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

PEMBIMBING I








Prof. Dr. Ir. Anita Marini, ME
NIP. 196802251992032001

PEMBIMBING II



Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si
NIP. 198402272008122003

Panitia Ujian Sidang/Sidang, Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si. (Penanggung Jawab)*		23/03/2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Penanggung Jawab)**		23/03/2021
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Ketua Penguji)***		9 / 03 / 2021
Yustia Suntari, M.Pd. (Anggota)****		5 / 03 / 2021
Dr. Nidya Chandra Muji Utami, M.Si.		6 / 03 / 2021

Keterangan:

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Fitrah Ramadhan

Nomor Registrasi : 1815164409

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Ular Tangga LARA CINTA Berbasis *Augmented Reality* Dalam Muatan IPS Sekolah Dasar”** adalah:

1. Dibuat oleh saya sendiri berdasarkan hasil pengembangan, uji ahli dan uji lapangan yang telah dilakukan.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang dibuat oleh orang lain.

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

Jakarta, 19 Maret 2021

Yang Membuat Pernyataan



Fitrah Ramadhan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: 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 : Fitrah Ramadhan
NIM : 1815164409
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : fitrah.ramadhan1902@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 Ular Tangga LARA CINTA Berbasis Augmented Reality Dalam
Muatan IPS 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, 18 Mei 2021

(Fitrah Ramadhan)

KATA PENGANTAR

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Esa. Atas berkat dan rahmat-Nya skripsi Penelitian dan Pengembangan yang berjudul *“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Lara Cinta Berbasis Augmented Reality dalam Muatan Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”* dapat peneliti selesaikan. Rasa syukur yang tak terkira bagi peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Namun peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang terlibat dan banyak membantu peneliti dengan arahan, kritik dan saran yang diberikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan: Terima kasih yang tak terhingga peneliti hanturkan kepada:

1. Ayah, Ibu, serta kakak, yang selalu memberikan dukungan.
2. Dr. Sofia Hartati, M. Si., dan Dr. Anan Sutisna, M. Pd., selaku Dekan dan Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, karena telah memberikan kemudahan izin bagi peneliti untuk melaksanakan hingga menyelesaikan penelitian dan pengembangan ini.
3. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd., selaku koordinator program studi (Koorprodi) PGSD FIP UNJ yang telah memberikan kemudahan izin peneliti sampai skripsi peneliti selesaikan.
4. Ibu Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si., selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar menghadapi penulis dalam menjalankan prosesnya. Mohon maaf kalau penulis melakukan banyak kesalahan, semoga para Ibu pembimbing selalu diberikan kesehatan dan kebahagiaan. Aamiin.

5. Penasehat Akademik dan seluruh Dosen serta Staf Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah berkontribusi memberikan ilmu, bimbingan dan bantuannya.
6. Para petugas perpustakaan, baik dari Perpustakaan Nasional Indonesia (Perpusnas), perpustakaan FIP UNJ, dan perpustakaan PGSD FIP, atas bantuannya dalam membantu peneliti mencari sumber-sumber bacaan terbaik.
7. Seluruh teman-teman yang tak dapat disebutkan satu per satu yang selalu ada untuk memberikan motivasi, semangat dan saran kepada peneliti hingga saat ini.

Peneliti mengakui bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena adanya keterbatasan pengetahuan. Walau demikian, peneliti berharap bahwa produk yang dihasilkan melalui penelitian dan pengembangan ini dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ditemukan. Lebih dari itu, semoga penelitian ini dapat menginspirasi lahirnya produk-produk pendidikan yang lebih berkualitas.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti, Allah *Subhanahu wa ta'ala* kirimkan balasan dengan sebaik-baik balasan yang ada di dunia. Karena hanya Allah *Subhanahu wa ta'ala* Yang Maha Pemberi. Aamiin.

Wasalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Jakarta, 26 Desember 2020

Fitrah Ramadhan
NIM.1815164409

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
MOTTO	viii
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR BAGAN	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Fokus Pengembangan.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Ruang Lingkup Pengembangan.....	12
F. Manfaat Pengembangan	12

1. Kegunaan Secara Teoretis	13
2. Kegunaan Secara Praktis	13
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	14
A. Hakikat Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Fungsi Media Pembelajaran	20
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	21
4. Kriteria Media Pembelajaran.....	23
B. Hakikat Permainan Ular Tangga	24
1. Pengertian Permainan Ular Tangga.....	24
2. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga.....	28
3. Permainan LARA CINTA (Ular Tangga Cinta Budaya)	29
C. Hakikat Augmented Reality.....	31
1. Pengertian Augmented Reality	31
2. <i>Augmented Reality Development</i>	32
3. Cara Kerja Augmented reality	35
D. Media Multimedia Interaktif	36
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	36

2. Jenis Multimedia Interaktif.....	39
3. Fungsi Multimedia Interaktif	44
4. Manfaat Multimedia Interaktif	46
E. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	50
1. Pengertian IPS di SD	50
2. Ruang Lingkup IPS SD Dalam Kurikulum 2013	52
F. Desain Media permainan Ular tangga LARA CINTA	59
G. Pengembangan Media permainan Ular Tangga	72
H. Hasil Penelitian Relevan	74
BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN	78
A. Tujuan	78
B. Penentuan Subjek dan Objek Penelitian	78
C. Tempat dan Waktu Penelitian	79
D. Metode Penelitian	79
E. Teknik Pengumpulan Data	80
1. Observasi.....	80
2. Wawancara	81
3. Kuesioner.....	82

F. Media permainan LARA CINTA.....	83
1. Definisi Konseptual	83
2. Definisi Operasional.....	84
G. Instrumen Penelitian	85
H. Validasi Instrumen dan Media.....	91
I. Prosedur Pengembangan.....	93
1. <i>Analyze Learnes</i> (menganalisis peserta didik).....	94
2. <i>State Objectives</i> (menentukan sasaran atau tujuan)	94
3. <i>Select Methods, Media, and Materials</i> (memilih metode, media dan bahan ajar)	94
4. <i>Utilize Media and Materials</i> (memanfaatkan media dan material).....	95
5. <i>Require Learner Participation</i> (membutuhkan partisipasi peserta didik)	104
6. <i>Evaluate and Revise</i> (mengevaluasi dan merevisi)	106
J. Teknik Analisis Data	107
1. Analisis Deskriptif Kualitatif	107
2. Analisis Kuantitatif	109
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	112
A. KERANGKA MODEL TEORETIS.....	112

1. Nama Produk	112
2. Karakteristik Produk.....	113
3. Spesifikasi Produk	115
B. Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk.....	117
1. <i>Analyze learners</i> (Analisis peserta didik)	117
2. <i>State Objectives</i> (menentukan sasaran dan tujuan penelitian)	123
3. <i>Select Methods, Media and Materials</i> (pemilihan metode, media dan bahan ajar)	124
4. <i>Utilize Media and Material</i> (Pemanfaatan media dan material).....	125
5. <i>Require Learner Participation</i> (Partisipasi Peserta Didik)	141
6. <i>Evaluate and Revise</i> (Evaluasi dan Revisi)	151
C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan.....	161
1. Pengembangan Media Permainan LARA CINTA (Ular Tangga Cinta Keragaman Budaya)	161
2. Kelebihan Media Permainan LARA CINTA (Ular Tangga Cinta Keragaman Budaya)	167
D. Keterbatasan Penelitian.....	169
E. Rekomendasi Penelitian	170
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	171

A. Kesimpulan	171
B. Implikasi	176
C. Saran	176
DAFTAR PUSTAKA	178
LAMPIRAN	185

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Tema, Subtema dan Pembelajaran.....	56
Tabel 2. 2 Kompetensi Inti	56
Tabel 2. 3 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran	57
Tabel 3. 1 Kegiatan, Responden dan Bentuk Instrumen.....	86
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	87
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik	87
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Terbuka Ahli Media	88
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Terbuka Ahli Materi	89
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Tertutup pada Uji One-to-One Trying Out, Small Group Try Out dan Field Tryout	90
Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Ahli terhadap Instrumen Penelitian	92
Tabel 3. 8 Pedoman Penilaian Skor.....	109
Tabel 3. 9 Konversi Data Kualitatif ke Kuantitatif	110
Tabel 3. 10 Konversi Data Kualitatif ke Kuantitatif	111
Tabel 4. 1 Perbandingan Permainan Ular tangga Dengan Media Permainan LARA CINTA.....	113
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Media Permainan LARA CINTA Oleh Ahli Materi	142

Tabel 4. 3 Kritik dan Saran Media Permainan	
LARA CINTA oleh Ahli Materi	143
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Media Permainan	
LARA CINTA Oleh Ahli Materi	144
Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Media Permainan	
LARA CINTA oleh Ahli Materi	145
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Media Permainan	
LARA CINTA Oleh Ahli Media.....	146
Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Media Permainan	
LARA CINTA oleh Ahli Media	147
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Kuesioner	
One-To-One Trying Out	150

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Contoh Marker-based Tracking.....	33
Gambar 2. 2 Contoh Markerless-based tracking dalam permainan <i>Pokemon Go</i>	34
Gambar 2. 3 Desain Papan Ular Tangga Media LARA CINTA	70
Gambar 2. 4 Desain Kartu Informasi yang dapat dipindai dengan Aplikasi AR	71
Gambar 3. 1 Bagan Model <i>ASSURE</i>	93
Gambar 3. 2 Desain awal papan media permainan LARA CINTA	96
Gambar 3. 3 Desain Awal Kartu Informasi dan Kartu Tantangan	97
Gambar 3. 4 Antarmuka aplikasi <i>Unity</i> dalam proses pembuatan aplikasi AR LARA CINTA.....	98
Gambar 3. 5 <i>Software Development Kit Vuforia</i> di dalam <i>Unity</i>	99
Gambar 3. 6 QR (quick response) Code.....	100
Gambar 3. 7 Fiducial Marker.....	101
Gambar 3. 8 Markeless Marker.....	102
Gambar 3. 9 Tampilan antarmuka utama aplikasi LARA CINTA AR.....	103
Gambar 3. 10 Tampilan kamera saat aplikasi LARA CINTA AR memindai kartu informasi	103
Gambar 3. 11 Tampilan antar muka “info kartu”	103

Gambar 4. 1 Alat dan Bahan Permainan LARA CINTA	126
Gambar 4. 2 Desain Papan Media LARA CINTA.....	128
Gambar 4. 3 Buku Siswa Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1	129
Gambar 4. 4 Buku Siswa Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 5	130
Gambar 4. 5 Desain Kartu Informasi Belakang dan Depan	132
Gambar 4. 6 Buku Siswa Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 5	133
Gambar 4. 7 Desain Kartu Tantangan Depan dan Belakang	134
Gambar 4. 8 Dadu Permainan	135
Gambar 4. 9 Pion atau Bidak Permainan.....	136
Gambar 4. 10 Buku Panduan Penggunaan	137
Gambar 4. 11 Kardus Kemasan.....	138
Gambar 4. 12 Tampilan Awal AR LARA CINTA.....	139
Gambar 4. 13 Tampilan AR LARA CINTA saat dimainkan	140
Gambar 4. 14 Keterangan Mengenai Buku Siswa Sebelum Revisi.....	151
Gambar 4. 15 Keterangan Mengenai Buku Siswa Sesudah Revisi	152
Gambar 4. 16 Petunjuk Pemakaian AR LARA CINTA Sesudah Revisi.....	153
Gambar 4. 17 Desain Awal Papan Media Permainan LARA CINTA	154
Gambar 4. 18 Desain Papan Media Permainan LARA CINTA Sesudah Revisi.....	155

Gambar 4. 19 Sampul Buku Penggunaan Media	
Sebelum dan Sesudah Revisi.....	156
Gambar 4. 20 Halaman isi media Sebelum dan Sesudah Revisi.....	157
Gambar 4. 21 Persiapan Permainan Sebelum dan Sesudah Revisi	158
Gambar 4. 22 Alur Permainan Sebelum Revisi.....	159
Gambar 4. 23 Alur permainan Sesudah Revisi	160
Gambar 4. 24 Jawaban Kartu Tantangan Pada Buku	
Panduan Penggunaan Media	161

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2. 1 Kerucut pengalaman Dale	47
Bagan 2. 2 Desain Isi Media	65
Bagan 2. 3 <i>Flowchart Desain Aplikasi AR</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Produk Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Cinta Keragaman Budaya	186
LAMPIRAN 2 Hasil Wawancara kepada Guru dan Peserta Didik	191
LAMPIRAN 3 Instrumen Validasi dan Uji Coba.....	198
LAMPIRAN 4 Data Validasi dan Hasil Uji Coba Media	210
LAMPIRAN 5 Dokumentasi.....	231
LAMPIRAN 6 Daftar Riwayat Hidup.....	235