PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU APKA (AKU PINTAR PERKALIAN) MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Oleh:

MELFA ELIZA YUDHIANI

1107617080

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

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

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Kartu APKA (Aku Pintar Perkalian) Menggunakan Model *Team Games Tournament* Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa	: Melfa Eliza Yudhiani
Nomor Registrasi	1107617080
Jurusan/Program Sudi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian	: Rabu, 23 Agustus 2023

Pembimbing I

Dr. Iva Sarifah, M.Pd
NIP. 196509281994022001

Pembimbing II

Dra. Rosinar Siregar, M.Pd
NIP. 195812281984032001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi/Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung jawab)*		4/9 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung jawab)**		4/9 2023
Tunjungsari Sekaringtyas, S.Pd, M.Pd (Ketua Penguji)***		29/8 2023
Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd (Dosen Penguji I)****		29/8 2023
Engga Dallion. Ew, M.Pd (Dosen Penguji II)****		28/8 2023

Catatan:
* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
*** Ketua Penguji
**** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU APKA (AKU PINTAR PERKALIAN) MENGGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR
(Penelitian dan Pengembangan di SDN Ancol 01 Pagi Jakarta Utara)
(2023)

Melfa Eliza Yudhiani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran APKA berbasis team games tournament untuk siswa kelas II (dua) SD. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan proses pembelajaran bagi siswa sekaligus meningkatkan interaksi sosial antar siswa. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Ada lima tahapan dalam model pengembangan ini, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SDN Ancol 01 Pagi. Selain itu juga penelitian ini melibatkan ahli materi dan media untuk melakukan validasi media yang telah dikembangkan. Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran APKA berbasis team games tournament telah berhasil dilakukan melalui tahapan-tahapan pengembangan ADDIE. Hasil expert review dari ahli media mendapatkan skor 88% dengan kriteria sangat layak, ahli materi memberikan skor 78,4% dengan kriteria layak, dan uji coba lapangan mendapatkan skor 97,7% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, rata-rata skor yang diperoleh secara keseluruhan adalah 88% dengan kriteria sangat layak. Rekomendasi penelitian selanjutnya dapat mengimplementasikan media pembelajaran ini pada cakupan yang lebih luas lagi, bisa diimplementasikan pada sekolah dasar yang berbeda-beda.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu APKA, Team Games Tournament, Perkalian, Sekolah Dasar

DEVELOPMENT OF APKA CARD LEARNING MEDIA BASED ON TEAM GAMES TOURNAMENT FOR GRADE TWO OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS
(Research and Development on the Ancol 01 Pagi North of Jakarta Public Primary School)

(2023)

Melfa Eliza Yudhiani

ABSTRACT

This study aims to develop APKA learning media based on team game tournaments for grade II (two) elementary school students. With this development, it is hoped that it can help and facilitate the learning process for students while increasing social interaction between students. This study used the Research and Development research method with the ADDIE development model. There are five stages in this development model, namely: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at 01 Ancol Public Elementary School. In addition, this study also involved material and media experts to validate the media that had been developed. The results of the research that has been done can be drawn as a conclusion that the development of APKA learning media based on team game tournaments has been successfully carried out through the stages of ADDIE development. The results of the expert review from media experts got a score of 88% with very feasible criteria, material experts gave a score of 78.4% with feasible criteria, and field trials got a score of 97.7% with very feasible criteria. Based on these results, the average score obtained as a whole is 88% with very decent criteria. Recommendations for further research can implement this learning media in a wider scope. Can be implemented in several different elementary schools.

Keyword: *Learning Media, APKA Cards, Team Games Tournament, Multiplication, Elementary School*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Melfa Eliza Yudhiani

No. Registrasi : 1107617080

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu APKA (Aku Pintar Perkalian) Menggunakan Model *Team Games Tournament* Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan pada bulan Mei 2022 sampai Agustus 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 15 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

Melfa Eliza Yudhiani

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI

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 : MELFA ELIZA YUDHIANI
NIM : 1107617080
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : melfa.melfaa@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 Kartu APKA (AKu Pintar Perkalian) Menggunakan Model Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif 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

Penulis

(Melfa Eliza Yudhiani)
nama dan tanda tangan

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim…..

“Hidup adalah tentang sebuah pengabdian, bermanfaat sepenuh hati, untuk meraih ridho ilahi rabbi. Karena sebaik-baiknya manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya.”

Maka dari itu, selesainya skripsi ini merupakan salah satu ikhtiar saya untuk bermanfaat kepada orang lain, yaitu dalam bidang Pendidikan.

Alhamdulillahirobbil’alamin puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan kekuatanNya saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Kembali saya ucapakan syukur kepada-Mu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya, yang selalu memberi semangat dan doa. Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan kepada:

Almarhum Bapak Achmad Yudhi dan Mama Rohani tercinta. Karena kalian perjuangan ini terasa lebih berharga dan penuh cinta. Terimakasih selalu menjaga saya dalam doa-doa dan memberikan semangat dalam mengejar impian saya.

Tanteku Fuangida yang selalu memberikan dorongan, motivasi, dan doa

Teman melingkar yang selalu mengingatkan saya, Aisyah *Class.*

Afifa, Maudi, dan Kak Ica yang selalu menemani dan menyemangati

Teman-teman seperjuangan PGSD UNJ 2017

Almamater

Universitas Negeri Jakarta

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat, anugerah, nikmat, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu APKA (Aku Pintar Perkalian) Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar".

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini bukan hanya dihasilkan melalui kerja keras sendiri, melainkan atas banyaknya bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi yang sangat berharga dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih serta memberikan penghormatan kepada:

Pertama, Orang tua dan keluarga peneliti yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan secara finansial, kasih sayang, serta doa yang tulus dan tidak pernah berhenti kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini.

Kedua, kepada Dr. Iva Sarifah, M.Pd., selaku dosen pembimbing pertama dan Dra. Rosinar Siregar, M.Pd., selaku dosen pembimbing kedua yang telah meluangkan waktu untuk memberikan banyak bimbingan, arahan, nasihat, motivasi, ilmu, dan doa yang sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Ketiga, kepada Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., selaku koordinator program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini.

Keempat, kepada Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si., selaku dosen pembimbing akademik dan seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada peneliti selama mengikuti Pendidikan.

Kelima, kepada Ibu Dra. Endang M Kurnianti, M.Ed dan Bapak Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd selaku dosen ahli materi dan ahli media yang bersedia melakukan validasi produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Keenam, kepada Bapak Winoto, M.Pd selaku Kepala SDN Ancol 01 Pagi yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SDN Ancol 01 Pagi dan Bapak Rafi Taris Mafazi, S.Pd yang telah bersedia peneliti wawancarai guna melakukan pengumpulan data penelitian.

Akhir kata dengan penuh rasa hormat peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mohon maaf apabila terdapat kesalahan dan segala bentuk kritik serta saran yang bersifat membangun dari pembaca. Peneliti juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, seluruh civitas akademika kampus, khususnya mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 15 Agustus 2023

Peneliti

Melfa Eliza Yudhiani

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii

ABSTRAK iii

ABSTRACT iv

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI v

PERSEMBAHAN vi

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI x

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR GAMBAR xv

DAFTAR LAMPIRAN xvi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 8

C. Pembatasan Masalah 8

D. Perumusan Masalah 9

E. Kegunaan Hasil Penelitian 9

BAB II KAJIAN TEORETIK 11

A. Kajian Konsep 11

1. Media Pembelajaran 11

2. Kartu APKA (Aku Pintar Perkalian) 16

3. Team Games Tournament 20

4. Pembelajaran Matematika 25

5. Karakteristik Siswa Kelas II Sekolah Dasar 30

B. Hasil Penelitian Yang Relevan 33

C. Kerangka Konsep Pengembangan 35
D. Rancangan Model 38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 42
A. Tujuan Penelitian 42
B. Tempat dan Waktu Penelitian 42
C. Pendekatan dan Metode Penelitian 42
D. Prosedur Pengembangan 43
1. *Analysis* (Analisis) 44
2. Design (Desain) 45
3. *Development* (Pengembangan) 45
4. Implementation (Implementasi) 46
5. *Evaluation* (Evaluasi) 47
E. Instrumen Penelitian 47
1. Teknik Pengumpulan Data 47
2. Instrumen Pengumpulan Data 48
F. Teknik Analisis Data 51
BAB IV HASIL PENELITIAN 54
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan 54
1. Analisis (Analysis) 54
2. Desain (*Design*) 54
3. Pengembangan (*Development*) 55
4. Implementasi (*Implementation*) 57
5. Evaluasi (*Evaluation*) 60
B. Nama Produk 60
C. Karakteristik Produk 61
D. Analisis Data 61

1. Hasil Evaluasi Ahli Materi Pembelajaran 62
2. Hasil Evaluasi Ahli Media Pembelajaran 62
3. Hasil Uji Coba *Small Group* 62
1. Revisi produk berdasarkan ahli materi pembelajaran 63
2. Revisi produk berdasarkan ahli media pembelajaran 67
3. Revisi produk berdasarkan uji coba *small group* 67
E. Prosedur Pemanfaatan Produk 68
F. Pembahasan 68
G. Keterbatasan Penelitian 70
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN 71
A. Kesimpulan 71
B. Implikasi 72
C. Saran 72
DAFTAR PUSTAKA 74
LAMPIRAN 78
A. Lampiran 1. Instrumen Penelitian 79
1. Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan 79
2. Instumen Penilaian Ahli Materi Pembelajaran 81
3. Instumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran 84
4. Instumen Penilaian Siswa-siswi kelas II Sekolah Dasar 87
B. Lampiran 2. Desain Rancangan Model 90
C. Lampiran 3. Data Hasil Evaluasi Formatif 92
1. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan 92
2. Hasil Penilaian Ahli Materi Pembelajaran 96
3. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran 99
4. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran 100

5. Surat Validasi Ahli Media 103
6. Hasil Penilaian Siswa-siswi Kelas II Sekolah Dasar 104
D. Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian 128
E. Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian 129
F. Lampiran 6. Daftar Riwayat Hidup 130

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA