

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME*  
PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN  
SOSIAL (IPAS) KELAS IV SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

Oleh :

ATIKAH PRATAMI

1107619190

**SKRIPSI**

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN  
PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media *Board Game* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Atikah Pratami

Nomor Registrasi : 1107619190

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : Kamis, 04 Januari 2024

Pembimbing I



Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd  
NIP. 196610121993031003

Pembimbing II



Drs. Julius Sagita, M.Pd  
NIP. 196012211986101001

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Dr. Murni Winarsih, M.Pd (Penanggung Jawab)*		02-02-2024
Dr. Wirda Hanim, M. Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		02-02-2024
Prof. Dr. Edwita, M.Pd (Ketua Sidang)***		23-01-2024
Tunjungsari Sekaringtyas, M.Pd (Penguji 1)****		23-01-2024
Prayuningtyas Angger W., M.Pd (Penguji 2)****		11-01-2024

**Catatan:**

- \* Dekan FIP
- \*\* Wakil Dekan 1
- \*\*\* Ketua Sidang
- \*\*\*\* Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

# PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS IV SEKOLAH DASAR

(2024)

ATIKAH PRATAMI

## ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan untuk dapat menghasilkan media pembelajaran yaitu *board game* sebagai penunjang dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tepatnya pada materi Gaya di Sekitar Kita yang terdapat pada bab tiga. Media ini diharapkan akan meningkatkan semangat belajar siswa dengan tampilannya yang menarik serta perpaduan warna yang cukup menarik. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 31 peserta didik kelas IV-A SDN Mekarjaya 11 Depok. Jenis metode yang digunakan untuk mengembangkan media *board game* adalah model ADDIE, yang terdiri atas 5 langkah yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan kuesioner. Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *board game* 'Ketahuan!' untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Untuk mendapatkan saran mengenai kelayakan media, dilakukannya validasi kepada tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi dengan hasil skor rata-rata yaitu 85,44% dengan kategori sangat baik. Uji coba selanjutnya kepada peserta didik melalui tiga tahap yang berbeda jumlah peserta didiknya, tahapannya yaitu *one to one*, *small group* dan *field test* menghasilkan skor rata-rata sebesar 96,75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi kepada para ahli dan uji coba kepada peserta didik kelas IV-A maka *board game* 'Ketahuan!' layak digunakan untuk peserta didik dalam kegiatan belajar IPAS kelas 4 Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** *Board Game*, Media Pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

# DEVELOPMENT OF MEDIA BOARD GAMES IN NATURAL AND SOCIAL SCIENCES (IPAS) CLASS IV PRIMARY SCHOOL SUBJECTS

(2024)

ATIKAH PRATAMI

## ABSTRACT

This research and development aims to produce learning media, namely board games, as a support for learning Natural and Social Sciences (IPAS), specifically the Styles Around Us material contained in chapter three. It is hoped that this media will increase students' enthusiasm for learning with its attractive appearance and interesting color combination. The sample in this study consisted of 31 students in class IV-A at SDN Mekarjaya 11 Depok. The type of method used to develop board game media is the ADDIE model, which consists of 5 steps, namely analysis, planning, development, implementation and evaluation. Data collection techniques in this research are observation, interviews and questionnaires. This development research resulted in a board game learning media product 'Ketahuan!' for grade 4 elementary school students. To get advice regarding the suitability of the media, validation was carried out with three experts, namely language experts, media experts and material experts with an average score of 85.44% in the very good category. The next trial on students went through three stages with different numbers of students, the stages namely one to one, small group and field test resulting in an average score of 96.75% in the very good category. Based on the results obtained from validation with experts and trials with class IV-A students, the board game 'Ketahuan!' is suitable for use by students in grade IV elementary school science and science learning activities.

**Keywords: Board Game, Learning Media, Natural and Social Sciences (IPAS)**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Atikah Pratami  
No. Registrasi : 1107619190  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan Media *Board Game* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Sekolah Dasar" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan pada data yang diperoleh dari hasil observasi pada bulan Februari 2023, kemudian melakukan penelitian pada bulan Oktober 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi 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 ini tidak benar.

Jakarta, 02 Januari 2024  
Yang Membuat Pernyataan

A 10,000 Indonesian Rupiah banknote is shown with a signature over it. The signature is in black ink and appears to be 'Atikah Pratami'. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the number '10000' in large digits. The serial number 'RP 501A LX072656218' is visible at the bottom of the note.

Atikah Pratami

No. Registrasi 1107619190





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 : Atikah Pratami  
NIM : 1107619190  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : AtikahPratami16@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 Board Game Padu Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) 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, 05 Februari 2024

Penulis

( Atikah Pratami  
nama dan tanda tangan )

## Motto

“Jangan pernah takut untuk mencoba”

Karena mencoba tidak akan membuat mu rugi, takutlah jika kamu tidak mencoba. Karena sampai kapanpun kamu akan penasaran dengan hasilnya.



## Lembar Persembahan

Bismillahirrahmanirrahiim

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha  
Penyayang

Penulis mempersembahkan skripsi ini untuk saya sendiri, sebagai bentuk terima kasih dan apresiasi terhadap diri sendiri, karena mampu menyelesaikan perkuliahan dari awal sampai selesai. Tidak hanya untuk diri sendiri, penulis juga mempersembahkan skripsi ini kepada orang tua yang sangat hebat serta orang-orang baik yang bersedia untuk dilibatkan dalam penulisan skripsi ini, tanpa bantuan orang-orang baik disamping penulis rasanya sangat tidak mungkin akan terciptanya karya yang sangat berharga ini.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada teman-teman, baik yang berada di dalam lingkungan kampus ataupun yang berbeda kampus. Berkat motivasi, dorongan dan *reminder* yang diberikan tiada henti, selalu menyadarkan penulis akan indahny sebuah pencapaian yang harus diraih diujung jalan sana.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rida dan bantuan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Board Game* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV Sekolah Dasar”. Peneliti menyadari bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini banyak dukungan dari banyak pihak. Maka dari itu, peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Murni Winarsih, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Dr. Gusti Yarmi, M. Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan perizinan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Drs. Endang Wahydiana, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I dan Drs. Julius Sagita, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan, saran dan juga dukungan kepada peneliti.
3. Dr. Gusti Yarmi, M. Pd, Alm. Drs. A. R. Supriatna, M. Pd, Imaningtyas, M. Pd, selaku validator yang telah membantu untuk memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti.
4. Nana Marlina, M. Pd selaku Kepala Sekolah SDN Mekarjaya 11 Depok dan Tresnadani, S. Pd selaku Wali Kelas IV-A yang telah memberikan izin kepada peneliti dan membantu keberlangsungan penelitian ini di SDN Mekarjaya 11 Depok.
5. Almarhum Ayah saya, Ayah Suparman. Beliau orang yang tidak pernah putus memberikan saya motivasi dan semangat untuk menyelesaikan perkuliahan ini sampai tuntas. Beliau memang tidak menemani saya sampai menyelesaikan skripsi ini, tetapi dari awal saya menjadi mahasiswa sampai saya berada disemester 4, beliau selalu membuka telinganya lebar-lebar untuk mendengarkan curahan hati saya mengenai dunia perkuliahan, dan tiada henti beliau selalu memberikan semangat dan motivasi untuk meraih

pendidikan sebaik dan setinggi mungkin meskipun medan yang dilalui sangatlah berat.

6. Mama saya yang sangat hebat, Mama Dwi. Beliau adalah Mama yang sangat hebat bagi saya, beliau tidak pernah lelah melanjutkan membiayai saya untuk bisa menyelesaikan kuliah hingga tuntas, membantu saya menunaikan janji kepada Almarhum Ayah untuk mendapatkan gelar sarjana dan selalu siap dengan apa yang dibutuhkan. Mas Adit dan Adik saya Anita yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
7. Terima kasih kepada orang-orang baik yang selalu ada untuk peneliti saat mengerjakan skripsi ini. Tanpa bantuan, doa, dan semangat dari kalian rasanya tidak akan mungkin skripsi ini dapat selesai dengan baik.

Semoga bantuan dan bimbingan yang telah diberikan kepada peneliti mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT, aamiin. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk para pembaca. Terima kasih.

Jakarta, 02 Januari 2024

Peneliti

Atikah Pratami

## DAFTAR ISI

<b>COVER JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b>	
A. Kajian Konsep Yang Akan Dikembangkan .....	10
B. Hasil Penelitian Yang Relevan .....	15
C. Kerangka Konsep Pengembangan .....	18
D. Rancangan Model .....	21
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Tujuan Penelitian .....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
C. Metode Penelitian .....	28
D. Prosedur Pengembangan .....	29
E. Instrumen Penelitian .....	35

F. Teknik Analisis Data .....	40
-------------------------------	----

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan .....	42
B. Nama Produk .....	70
C. Karakteristik Produk .....	71
D. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	73
E. Pembahasan .....	75

#### **BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	80
B. Implikasi .....	82
C. Saran .....	82

Daftar Pustaka .....	83
----------------------	----

Lampiran .....	86
----------------	----



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data .....	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD .....	36
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas IV SD ....	37
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Media .....	38
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Bahasa .....	38
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kuesioner untuk Ahli Materi .....	38
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Kuesioner Uji Coba Tahap One to One, Small Group, dan Field Test .....	39
Tabel 3.8 Kategori Skor dalam Skala Likert .....	39
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Kelayakan .....	40
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Board Game 'Ketahuan!' oleh Ahli Media .....	55
Tabel 4.2 Rangkuman Penilaian Media Pembelajaran Board Game 'Ketahuan!' oleh Ahli Media .....	56
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Board Game 'Ketahuan!' oleh Ahli Materi .....	57
Tabel 4.4 Rangkuman Penilaian Media Pembelajaran Board Game 'Ketahuan!' oleh Ahli Materi .....	57
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Media Pembelajaran Board Game 'Ketahuan!' oleh Ahli Bahasa .....	58
Tabel 4.6 Rangkuman Penilaian Media Pembelajaran Board Game 'Ketahuan!' oleh Ahli Bahasa .....	59
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli 58	
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Uji Coba ke Peserta Didik .....	59
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Uji Coba ke Peserta Didik .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pengembangan Model ADDIE .....	19
Gambar 2.2 Cara dan Aturan Main .....	25
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	30
Gambar 3.2 Desain Storyboard Media Pembelajaran Board Game .....	33
Gambar 4.1 Papan Permainan .....	47
Gambar 4.2 Petak Unik .....	48
Gambar 4.3 Cara Bermain .....	48
Gambar 4.4 Materi Singkat Halaman 1 dan 4 .....	49
Gambar 4.5 Materi Singkat Halaman 2 dan 3 .....	50
Gambar 4.6 Contoh Kartu Pilihan Gampang (PG) .....	50
Gambar 4.7 Contoh Kartu Teka-Teki Santai (TTS) .....	51
Gambar 4.8 Contoh Kartu DagDigDug .....	52
Gambar 4.9 Dadu .....	53
Gambar 4.10 Poin .....	53
Gambar 4.11 Box Board Game 'Ketahuan!' .....	54

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Flowchart Media Pembelajaran Board Game 'Ketahuan!' .....	45
Bagan 4.2 Garis Rentang Skor <i>Expert Review</i> : Ahli Media .....	56
Bagan 4.3 Garis Rentang Skor <i>Expert Review</i> : Ahli Materi .....	57
Bagan 4.4 Garis Rentang Skor <i>Expert Review</i> : Ahli Bahasa .....	58
Bagan 4.5 Garis Rentang Skor <i>Expert Review</i> (Ahli) .....	60
Bagan 4.6 Garis Rentang Skor Uji Coba <i>One to One</i> .....	67
Bagan 4.7 Garis Rentang Skor Uji Coba <i>Small Group</i> .....	68
Bagan 4.8 Garis Rentang Skor Uji Coba <i>Field Test</i> .....	69
Bagan 4.9 Garis Rentang Skor Uji Coba Peserta Didik .....	70



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Produk Media Board Game 'Ketahuan!' .....	87
Lampiran 2 Instrumen Analisis Kebutuhan Wawancara Guru Kelas .....	105
Lampiran 3 Instrumen untuk Ahli Materi .....	106
Lampiran 4 Instrumen untuk Ahli Media .....	111
Lampiran 5 Instrumen untuk Ahli Bahasa .....	116
Lampiran 6 Instrumen Uji Coba <i>One to One</i> , <i>Small Group</i> dan <i>Field Test</i> .....	121
Lampiran 7 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	123
Lampiran 8 Data Validasi Ahli Media .....	125
Lampiran 9 Data Validasi Ahli Bahasa .....	130
Lampiran 10 Data Validasi Ahli Materi .....	135
Lampiran 11 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Media kepada Peserta Didik .....	140
Lampiran 12 Data Hasil Uji Coba Tahap <i>One to One</i> .....	143
Lampiran 13 Data Hasil Uji Coba Tahap <i>Small Group</i> .....	155
Lampiran 14 Data Hasil Uji Coba Tahap <i>Field Test</i> .....	171
Lampiran 15 Dokumentasi Penelitian .....	205
Lampiran 16 Surat Pengantar Penelitian .....	208
Lampiran 17 Surat Keterangan Diizinkan Melakukan Penelitian .....	209
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup .....	210