

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA MATERI JENIS DAN
KARAKTERISTIK KERAJINAN BAHAN LUNAK DI SMP
YASPIA JAKARTA**



**ALIFIA SAFITRI
1504619058**

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KESEJAHTERAAN KELUARGA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2024**

Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Jenis dan Karakteristik Kerajinan Bahan Lunak di SMP Yaspia Jakarta

Alifia Safitri

Dr. Hamiyati, M.Si dan Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa permainan ular tangga yang menarik digunakan dalam pembelajaran sebagai media latihan soal prakarya materi jenis dan karakteristik kerajinan bahan lunak. Sasaran produk ini adalah siswa kelas VIII di SMP Yaspia Jakarta. Menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Pada tahap uji coba dilakukan dengan uji perorangan, uji kelompok kecil. Dilakukan pengisian kuesioner oleh siswa terhadap produk yang digunakan. Tahap uji perorangan mendapatkan hasil 97%, tahap uji kelompok kecil mendapatkan hasil 96% dari penilaian siswa yang telah melakukan uji coba. Hasil uji wilcoxon memperoleh hasil *Asymp. Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,005* maka H_0 diterima dan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pre-test* dan *post-test* dari penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga. Hasil dari pengembangan media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa Media pembelajaran permainan ular tangga ini memiliki kelebihan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman menjawab soal dari berbagai sudut pandang. Adapun keterbatasan yang terdapat dalam materi yang disampaikan tidak mencakup seluruh materi yang ada.

Kata kunci: Media, Pengembangan, Permainan

Development of Learning Media for Snake and Ladder Games on Types and Characteristics of Soft Material Crafts at Yaspia Junior High School Jakarta

Alifia Safitri

Dr. Hamiyati, M.Si dan Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E

ABSTRACT

This research is the development of learning media that aims to produce a product in the form of a snake and ladder game that is interesting to use in learning as a medium for practice questions about crafts of soft material types and characteristics of crafts. The target of this product is grade VIII students at Yaspia Junior High School Jakarta. Using research and development methods with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). At the trial stage, it was carried out with individual tests, small group tests. A questionnaire was filled out by students about the products used. The individual test stage gets a result of 97%, the small group test stage gets a result of 96% of the assessment of students who have conducted the trial. The results of the wilcoxon test obtained Asymp results. Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.005 then H_a is accepted and there is a significant difference between the learning outcomes in the pre-test and post-test data from the use of snake and ladder game learning media. The results of the development of the learning media show that this snake and ladder game learning media has advantages to increase student involvement and understanding of answering questions from various perspectives. The limitations contained in the material presented do not cover all existing materials.

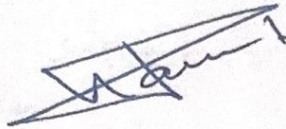
Keywords: Development, Games, Media

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga
pada Materi Jenis dan Karakteristik Kerajinan Bahan Lunak di
SMP Yaspia Jakarta
Penyusun : Alifia Safitri
NIM : 1504619058
Pembimbing I : Dr. Hamiyati, M.Si
Pembimbing II : Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E
Tanggal Ujian : 26 Juli 2024

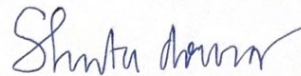
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Hamiyati, M.Si
NIP 195906041984032001

Pembimbing II



Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E
NIP 197511152006042001

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



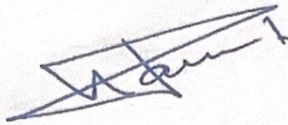
Elmanora, S.Si., M.Si.
NIP 199003082019032019

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga
pada Materi Jenis dan Karakteristik Kerajinan Bahan Lunak di
SMP Yaspia Jakarta
Penyusun : Alifia Safitri
NIM : 1504619058

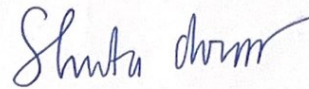
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Dr. Hamiyati, M.Si
NIP 195906041984032001

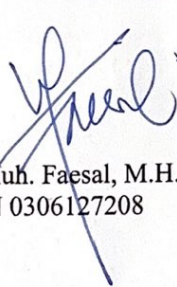
Pembimbing II



Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E
NIP 197511152006042001

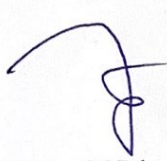
Pengesahan Panitia Ujian Skripsi:

Ketua Penguji



Dr. Muh. Faesal, M.H., M.Pd
NIDN 0306127208

Anggota Penguji I



Tarma, M.Pd
NIP 19811006212121001

Anggota Penguji II



Mulyati, S.Pd., M.Si
NIP 197312242024212006

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga



Elmanora, S.Si., M.Si.
NIP 199003082019032019

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Proposal skripsi ini merupakan karya asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di Perguruan Tinggi lain.
2. Proposal skripsi ini belum dipublikasikan, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, Juli 2024

Yan



Alifia Safitri

No. Reg. 1504619058



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
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 : Alifia Safitri
NIM : 1504619058
Fakultas/Prodi : Pendidikan Kesejahteraan Keluarga
Alamat email : alifiafitrs13@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 Permainan Ular Tangga pada Materi Jenis dan Karakteristik Kerajinan Bahan Lunak di SMP Yaspia Jakarta

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, 06 Agustus 2024

Penulis

(Alifia Safitri)

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan banyak nikmat dan tidak lupa shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada baginda nabi Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya, dan para pengikutnya yang selalu setia sampai akhir.

Penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga pada Materi Jenis dan Karakteristik Kerajinan Bahan Lunak SMP Yaspia Jakarta” ini diajukan sebagai syarat kelulusan untuk menyelesaikan studi S-1 pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyelesaiannya, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan bimbingan serta dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M.Si., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Elmanora, M.Si., selaku Koorprodi S-1 Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Hamiyati, M.Si., selaku Dosen Pembimbing pertama dan ibu Dr. Shinta Doriza, M.Pd., M.S.E., selaku Dosen Pembimbing kedua dalam memberikan pengarahan dan bimbingan dalam proses pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi guna mendapatkan gelar sarjana pendidikan S-1.
4. Ibu Maya Oktaviani, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Elmanora, S.Si., M.Si., selaku dosen penguji seminar proposal skripsi yang telah memberikan saran dan masukan terhadap skripsi saya.
5. Ibu Nurul Hidayah, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Siti Fatimah Hartinah, S.Pd., selaku dosen dan guru sebagai ahli media dan materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan kepada saya.
6. Bapak Dr. Muh Faesal, M.H., M.Pd., Bapak Tarma, M.Pd., dan Ibu Mulyati, S.Pd., M.Si., selaku dosen penguji sidang skripsi yang telah memberikan saran dan masukan terhadap skripsi saya.
7. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan pembelajaran selama dibangku perkuliahan.
8. Kepala sekolah, guru, dan siswa SMP Yaspia Jakarta yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian disekolah tersebut.
9. Ibu Chairunnisa dan Bapak Ahmad Yuli, selaku orang tua saya yang telah memberikan dukungan kasih sayang, perhatian, serta materi yang telah diberikan untuk menyelesaikan program studi sarjana.
10. Teman-teman saya untuk Hilwa, Anggie, Nada, Putjul, Liskia, Laila, Sarah, Iren, Herlina, Intan, Aurora, Balqis, Zharfa, Sabila yang telah memberikan semangat, menghibur, dan membantu untuk bertukar pikiran.
11. Untuk NIP 200108062020121001 yang telah memberikan semangat serta dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian dan juga dalam penulisan proposal skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya.

Besar harapan penulis bahwa proposal skripsi ini dapat memberikan informasi dan manfaat pengetahuan bagi pembaca. Namun, tetap menyadari bahwa tidak menutup kemungkinan terdapat kekurangan didalamnya. Oleh karena itu penulis menerima kritik dan saran yang membangun. Demikian proposal skripsi ini dibuat dengan sebagaimana mestinya dan akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Jakarta, Juli 2024

Penyusun,

Alifia Safitri



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Perumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis	9
1.6.2 Manfaat Praktis.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	11
2.1.1 Pengertian Pengembangan	11
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.5 Jenis Media Pembelajaran.....	17
2.1.6 Pengertian Permainan Ular Tangga	19
2.1.7 Pengenalan Materi Kerajinan Bahan Lunak	21
2.2 Konsep Produk Yang Dikembangkan	24
2.3 Kerangka Teoritik.....	26
2.4 Rancangan Produk.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2 Metode Pengembangan Produk.....	28
3.2.1 Tujuan Pembelajaran	28
3.2.2 Metode pengembangan.....	28
3.2.3 Sasaran produk.....	28
3.2.4 Instrumen.....	29
3.2.4.1 Kisi-kisi Instrumen.....	29
1. Instrumen Ahli Media dan Ahli Materi.....	29
2. Instrumen Penilaian Siswa	31
3.3 Prosedur Pengembangan	32

3.3.1.	Tahap Analisis	32
3.3.2	Tahap Desain	33
3.3.3	Tahap Pengembangan	33
3.3.4	Tahap Implementasi.....	33
3.3.5	Tahap Evaluasi.....	34
3.4	Teknik Pengumpulan Data	34
3.5	Teknik Analisis Data	35
3.5.1.	Validasi Angket oleh Para Ahli	35
3.5.2	Validasi Angket Siswa.....	35
3.5.3	Analisis Efektifitas Produk	36
BAB IV	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1	Hasil Pengembangan Produk.....	38
4.2	Kelayakan Produk	43
4.4	Pembahasan	58
4.4.1	Kelebihan Penelitian	61
4.4.1	Keterbatasan Penelitian.....	61
BAB V	62
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Implikasi.....	63
5.3	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	69
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teoritik Penelitian	26
Gambar 2.2 Pengembangan Model ADDIE	27



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Penilaian Pada Skala Likert	29
Tabel 3. 2 Tabel Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	30
Tabel 3.3 Tabel Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	30
Tabel 3.4 Tabel Penilaian Pada Skala Guttman	31
Tabel 3.5 Tabel Kisi-Kisi Penilaian Siswa	32
Tabel 3.6 Skala Interpretasi Kriteria	35
Tabel 3.7 Skala Interpretasi Kriteria	36
Tabel 3.8 Kriteria Gain Ternormalisasi	37
Tabel 3.9 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	37
Tabel 4.1 Subjek Penelitian dan Pengembangan	38
Tabel 4.2 Kerangka Permainan Ular Tangga.....	40
Tabel 4.3 Revisi Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	41
Tabel 4.4 Desain Media Sebelum Revisi	44
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media Sebelum Revisi	44
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Media Sebelum Revisi.....	45
Tabel 4.7 Desain Media Sesudah Revisi.....	45
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Media Setelah Revisi	46
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Ahli Media Setelah Revisi	46
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Materi Sebelum Revisi.....	47
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Ahli Materi Sebelum Revisi	47
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Uji Coba Ahli Materi Setelah Revisi	48
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Ahli Materi Setelah Revisi.....	48
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	49
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Perorangan	50
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	51
Tabel 4.17 Hasil Penilaian Kelompok Kecil.....	52
Tabel 4.18. Butir Soal Pre-test dan Post-test.....	53
Tabel 4.19 Hasil Analisis Pre-test dan Post-test	55
Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 4.21 Uji Wilcoxon.....	56
Tabel 4.22 Hasil Uji Homogenitas.....	57
Tabel 4.23 Hasil Uji T Test.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Media Sebelum Revisi	69
Lampiran 2 Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	71
Lampiran 3 Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi	73
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	75
Lampiran 5 Surat Pernyataan Ahli Media dan Materi	77
Lampiran 6 Hasil Uji One to One	79
Lampiran 7 Hasil Uji Terbatas	79
Lampiran 9 N-Gain Skor.....	80
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas	80
Lampiran 11 Hasil Uji Wilcoxon.....	81
Lampiran 12 Hasil Uji Homogenitas	81
Lampiran 13 Hasil Uji Paired T Test	82
Lampiran 14 Hasil Produk Permainan Ular Tangga.....	82
Lampiran 15 Dokumentasi.....	83

