

**PENGEMBANGAN UALAR TANGGA POP UP TEMA
BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA UNTUK SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**



oleh:

Ananda Purnama Ramdani

1215160689

SKRIPSI

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

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2020

PENGEMBANGAN ULAR TANGGA POP UP TEMA BENDA-BENDA DI SEKITAR KITA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Ananda Purnama Ramdani

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk permainan ular tangga *pop up*. Permainan ini sebagai media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada tema “Benda-Benda di Sekitar Kita”, dengan sub tema Benda dalam Kegiatan Ekonomi yang berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, untuk kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengikuti prosedur model pengembangan Baker & Schutz, yakni 1) Formulasi Produk, 2) Spesifikasi Pembelajaran, 3) Uji Coba Soal, 4) Pengembangan Produk, 5) Uji Coba Produk, 6) Revisi, dan 7) Analisis Operasi. Evaluasi pada penelitian pengembangan produk ini dilakukan melalui *Expert Review*. Tahap *Expert Review* melibatkan 1 orang ahli desain pembelajaran, 1 orang ahli materi, dan 1 orang ahli media. Nilai rata-rata yang diperoleh pada tahap ini sebesar 3,50. Berdasarkan hasil yang telah diperoleh, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga *pop up* tema “Benda-Benda di Sekitar Kita” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dikatakan sangat baik.

Kata Kunci: Tema, IPS, Pengembangan, Ular Tangga, *Pop Up*, Kelas V, Sekolah Dasar

**THE DEVELOPMENT OF SNAKE AND LADDER POP UP FOR THE
THEME OF OBJECTS AROUND US IN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL**

Ananda Purnama Ramdani

ABSTRACT

The development research aims to produce a pop up snake and ladder game. The games model as a learning tool will be utilized to enhance students learning interest, in the theme "objects around us", with the sub theme the object in economic activities that focused on the subject of social science toward students in fifth grade Elementary Schools. This development research is using Baker & Schutz development models which include: 1) Formulation, 2) Instructional Specification, 3) Item Tryout, 4) Product Development, 5) Product Tryout, 6) Product Revision, and 7) Operation Analysis. The evaluations of this product is conducted by expert review, consisting of one design learning expert, one material expert, and one media expert. Average score collected from this phase is 3,50 points. Based on the results obtained, it can be concluded that the pop up snake and ladder game in the theme "Object Around Us" for the fifth grade Elementary School is beneficial.

Key Word: Theme, Social Sciences, Development, Snake and Ladder, Pop Up, Fifth Grade, ElementarySchool

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN
PENGESAHAN PANITIAN UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Ular Tangga Pop Up Tema Benda-Benda di Sekitar Kita untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Ananda Purnama Ramdani
Nomor Registrasi : 1215160689
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tanggal Ujian : 5 Agustus 2020

Pembimbing I

Retno Widyaningrum, S. Sos, MM

NIP. 197307142005022001

Pembimbing II

Drs. Zuhdy HS, M.Pd

NIP. 195901201985031003

Panitia Ujian Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggung Jawab)*		27-8-20
Dr. Anan Sutisna, M.Pd. (Wakil Penanggung Jawab)**		24/8/2020
Dra. Suprayekti, M.Pd. (Ketua Penguji)***		13 Agustus 2020
Diana Ariani, M.Pd. (Anggota / Penguji I)****		21 Agustus 2020
Dr. Khaerudin, M.Pd. (Anggota / Penguji II)*****		

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Anggota

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Ananda Purnama Ramdani

No Registrasi : 1215160689

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “Pengembangan Ular Tangga Pop Up Tema Benda-benda di Sekitar Kita untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan November 2019 – Juni 2020.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 25 Agustus 2020
Yang membuat pernyataan



Ananda Purnama Ramdani



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 : Ananda Purnama Ramdani
NIM : 1215160689
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan/Teknologi Pendidikan
Alamat email : anandapramdani@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Pengembangan Ular Tangga Pop Up Tema Benda-Benda di Sekitar Kita untuk

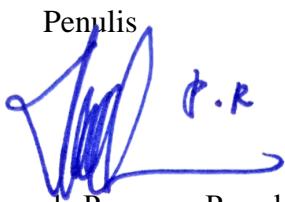
Siswa Kelas V Sekolah Dasar

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

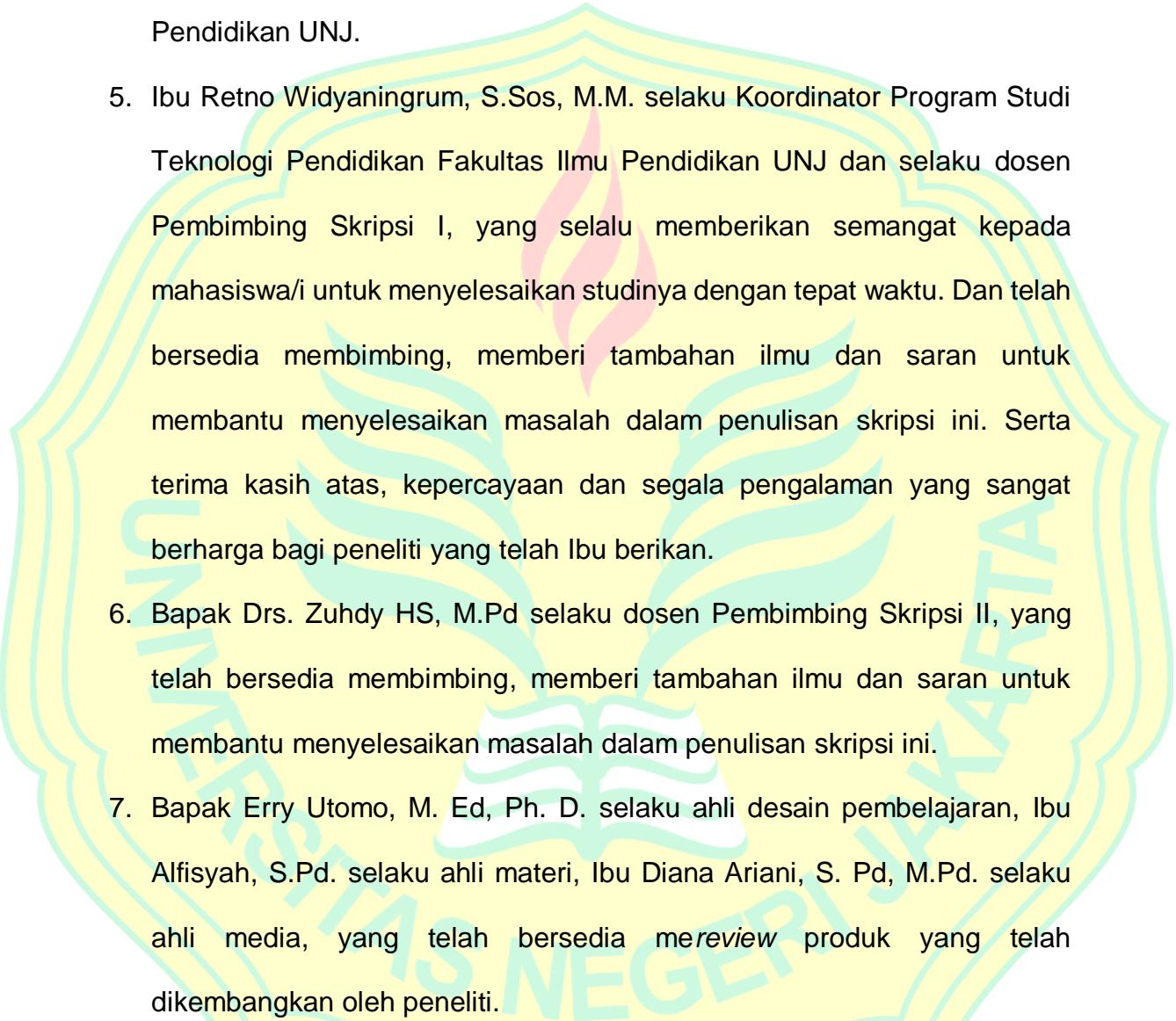
Penulis

(Ananda Purnama Ramdani)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengembangan Ular Tangga Pop Up Tema Benda-Benda di Sekitar Kita untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar**” sebagai syarat untuk menyelesaikan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata satu pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Kedua orang tua, ayah Iwan Nurhamdani dan ibu Tiar Mutiara yang telah memberikan dukungan moril maupun materil dan selalu mendoakan yang tulus kepada peneliti.
2. Adik tersayang, Dea Amanda Ramdani yang selalu menemani dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Keluarga dan kerabat yang telah memberi semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

- 
4. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ dan Bapak Dr. Anan Sutisna, M.Pd selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ.
 5. Ibu Retno Widyaningrum, S.Sos, M.M. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ dan selaku dosen Pembimbing Skripsi I, yang selalu memberikan semangat kepada mahasiswa/i untuk menyelesaikan studinya dengan tepat waktu. Dan telah bersedia membimbing, memberi tambahan ilmu dan saran untuk membantu menyelesaikan masalah dalam penulisan skripsi ini. Serta terima kasih atas, kepercayaan dan segala pengalaman yang sangat berharga bagi peneliti yang telah Ibu berikan.
 6. Bapak Drs. Zuhdy HS, M.Pd selaku dosen Pembimbing Skripsi II, yang telah bersedia membimbing, memberi tambahan ilmu dan saran untuk membantu menyelesaikan masalah dalam penulisan skripsi ini.
 7. Bapak Erry Utomo, M. Ed, Ph. D. selaku ahli desain pembelajaran, Ibu Alfisyah, S.Pd. selaku ahli materi, Ibu Diana Ariani, S. Pd, M.Pd. selaku ahli media, yang telah bersedia mereview produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.
 8. Bapak Dr. Robinson Situmorang, M.Pd selaku Dosen Penasihat Akademik dan pembimbing peneliti selama menjalani masa perkuliahan.
 9. Teruntuk dosen-dosen serta staf Prodi Teknologi Pendidikan UNJ yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu namun tidak mengurangi rasa

hormat peneliti, terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, dan pengalaman yang telah diberikan sehingga peneliti dapat lebih banyak belajar dan merasa beruntung menjadi salah satu bagian dari Prodi Teknologi Pendidikan UNJ.

10. Ibu Toaensi, S.Pd selaku kepala SDN Kalibaru 07 Pagi, yang telah mengizinkan peneliti melakukan penelitian di SDN Kalibaru 07 Pagi.
11. Ibu Alfisyah, S.Pd selaku guru kelas V di SDN Kalibaru 07 Pagi, yang telah bersedia menjadi narasumber untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini.
12. Kak Syifa Faizzati Ramadhany TP-UNJ angkatan 2014, yang telah membantu, menginspirasi, dan memotivasi peneliti dalam penulisan skripsi ini.
13. Jihan Novianty dan Lutfi Anitasari yang selalu menemani sejak awal menjadi mahasiswa TP-UNJ, serta mendoakan dan menyemangati dalam penulisan skripsi ini.
14. Ode Dahya, Zaena Rizki Saputri, Rita Mulyani, Afifah Ratna Dewi, Adinda Rezqy Tifany yang senantiasa bersedia mendengarkan segala kekhawatiran dalam segala hal hingga menenangkan dan membuat peneliti terus maju, terutama dalam hal penulisan skripsi ini.
15. Seluruh teman-teman seangkatan TP-UNJ angkatan 2016, karena kalian telah membantu, mendampingi, dan menginspirasi dalam mengerjakan skripsi ini.

16. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Peneliti menyadari Skripsi Penelitian ini masih jauh dari sempurna oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya konstruktif sangat diharapkan oleh peneliti. Akhirnya peneliti berharap semoga Skripsi Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan referensi untuk penelitian yang lain.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR PUSTAKA.....	149
BAB I PENDAHULUAN	
A. Analisis Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Ruang Lingkup Masalah.....	10
D. Tujuan Pengembangan	11
E. Kegunaan Hasil Pengembangan.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pengembangan Pembelajaran	12
1. Pengertian Pengembangan Pembelajaran	12
2. Model-Mdel Pengembangan Pembelajaran.....	18
3. Model-Model Pengembangan Produk.....	22
B. Kajian Media Pembelajaran	37
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	37
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	39
3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	40
4. Klasifikasi Media Pembelajaran	44
5. Media Cetak.....	49

6. Prinsip Desain Pesan dalam Media Pembelajaran Visual	51
C. Permainan dalam Pembelajaran	54
D. Permainan Ular Tangga <i>Pop Up</i>	57
1. Permainan Ular Tangga.....	57
2. Permainan Ular Tangga <i>Pop Up</i>	59
3. Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga <i>Pop Up</i>	62
4. Manfaat Permainan Ular Tangga <i>Pop Up</i> dalam Pembelajaran	67
E. Kajian Belajar Sambil Bermain.....	67
F. Pembelajaran Tematik Benda dalam Kegiatan Ekonomi	71
1. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	71
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik	72
3. Pembelajaran Tema Benda-Benda di Sekitar Kita pada Kelas V SD.....	73
G. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas V	74
H. Rasional Pengembang	77
I. Hasil Penelitian Relevan	78

BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN

A. Tujuan Pengembangan	82
B. Prosedur Pengembangan	83
1. Formulation	84
2. Instruction Specification	85
3. Item Tryout.....	85
4. Product Development	86
5. Product Tryout	89
6. Product Revision.....	95
7. Operation Analysis.....	95



BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan	97
1. <i>Formulation</i>	98
2. <i>Instructional Specification</i>	100
3. <i>Item Tryout</i>	102
4. <i>Product Development</i>	103
5. <i>Product Tryout</i>	117
6. <i>Product Revision</i>	124
7. <i>Operation Analysis</i>	138
B. Prosedur Pemanfaatan Produk	141
C. Keterbatasan Pengembangan.....	142

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	144
B. Saran.....	147

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Analisis Model Pengembangan Produk	34
Tabel 2.2	Unsur Visual dan Unsur Verbal dalam Media Pembelajaran Visual	51
Tabel 2.3	Kompetensi Dasar dan Indikator IPS.....	74
Tabel 3.1	Ketentuan Nilai	95
Tabel 4.1	Kompetensi Dasar dan Indikator IPS.....	101
Tabel 4.2	Kisi-kisi Soal untuk Pengguna	103
Tabel 4.3	Ketentuan Nilai	117
Tabel 4.4	Skor Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	118
Tabel 4.5	Skor Penilaian Ahli Materi.....	119
Tabel 4.6	Skor Penilaian Ahli Media.....	121
Tabel 4.7	Skor Hasil Rata-rata Keseluruhan <i>Expert Review</i>	124
Tabel 4.8	Kompetensi Dasar dan Indikator sebelum Revisi	125
Tabel 4.9	Kompetensi Dasar dan Indikator sesudah Revisi	125
Tabel 4.10	Tujuan Pembelajaran Khusus sebelum dan sesudah Revisi.....	126
Tabel 4.11	Kisi-kisi Soal untuk Pengguna sebelum Revisi	127
Tabel 4.12	Kisi-kisi Soal untuk Pengguna sesudah Revisi	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model Dick & Carey	22
Gambar 2.2	Model Baker & Schutz	26
Gambar 2.3	Model Hannafin & Peck	31
Gambar 3.1	Model Baker & Schutz	83
Gambar 4.1	Desain Papan Ular Tangga <i>Pop Up</i>	105
Gambar 4.2	Gambar pada Kotak <i>Pop Up</i>	105
Gambar 4.3	Gambar pada Kotak Pertanyaan	106
Gambar 4.4	Desain Papan Ular Tangga <i>Pop Up</i> setelah diberi Warna.....	106
Gambar 4.5	Gambar Latar Belakang <i>Pop Up</i>	108
Gambar 4.6	Gambar Objek <i>Pop Up</i>	108
Gambar 4.7	Desain Cover Papan Ular Tangga <i>Pop Up</i>	109
Gambar 4.8	Teks Penjelasan <i>Pop Up</i>	109
Gambar 4.9	Kartu Pertanyaan dan Penjelasan	110
Gambar 4.10	Bagian Cover pada Papan Permainan	111
Gambar 4.11	Bagian Penomoran pada Papan Permainan	112
Gambar 4.12	Bagian Latar Belakang dan Gambar <i>Pop Up</i>	113
Gambar 4.13	Kartu Pertanyaan dan Penjelasan	113
Gambar 4.14	Penggabungan Bentuk <i>Pop Up</i> dan Latar Belakang.....	114
Gambar 4.15	Papan Ular Tangga <i>Pop Up</i>	115
Gambar 4.16	Panduan Bermain.....	116
Gambar 4.17	Pertanyaan Kotak nomor 6 asaebelum Revisi.....	129
Gambar 4.18	Hasil Revisi Pertanyaan Kotak nomor 6	129
Gambar 4.19	Pertanyaan Kotak nomor 8 Sebelum Revisi	129
Gambar 4.20	Hasil Revisi Pertanyaan Kotak nomor 8	130

Gambar 4.21 Pertanyaan Kotak nomor 12 Sebelum Revisi	130
Gambar 4.22 Hasil Revisi Pertanyaan Kotak nomor 12	130
Gambar 4.23 Pertanyaan Kotak nomor 23 Sebelum Revisi	131
Gambar 4.24 Hasil Revisi Pertanyaan Kotak nomor 23	131
Gambar 4.25 Pertanyaan Kotak nomor 29 Sebelum Revisi	131
Gambar 4.26 Hasil Revisi Pertanyaan Kotak nomor 29	132
Gambar 4.27 Letak Bentuk <i>Pop Up</i> Sebelum Revisi.....	133
Gambar 4.28 Hasil Revisi Letak Bentuk <i>Pop Up</i>	134
Gambar 4.29 Bagian Cover pada Papan Permainan Sebelum Revisi	135
Gambar 4.30 Hasil Revisi Bagian Cover pada Papan Permainan.....	136
Gambar 4.31 Bagian Penomoran pada Papan Permainan Sebelum Revisi.....	136
Gambar 4.32 Hasil Revisi Bagian Penomoran pada Papan Permainan.....	137
Gambar 4.33 Panduan Bermain Ular Tangga <i>Pop Up</i> untuk Siswa	138

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keterangan Penelitian	151
Lampiran 2	Silabus	153
Lampiran 3	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	169
Lampiran 4	Garis Besar Isi Media.....	176
Lampiran 5	Detail Materi.....	180
Lampiran 6	<i>Storyline</i>	183
Lampiran 7	Kisi-kisi Instrumen.....	199
Lampiran 8	Hasil Validasi Instrumen	208
Lampiran 9	Instrumen Evaluasi Formatif	217
Lampiran 10	Hasil Review Ahli	243