



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LADINGBOME
(SKALA & PERBANDINGAN *BOARD GAME*) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V
SD**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

**SHOFIYATUL FITRIYA
40218048**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEOLAH DASAR
BUMIAYU
2022**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LADINGBOME
(SKALA & PERBANDINGAN *BOARD GAME*) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V
SD**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

**SHOFIYATUL FITRIYA
40218048**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PRODI PENDIDIKAN GURU SEOLAH DASAR
BUMIAYU
2022**

NOTA DINAS PEMBIMBING

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar di Universitas Peradaban

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Setelah saya melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Ladingbome (Skala & Perbandingan *Board Game*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD**” yang ditulis oleh:

Nama : Shofiyatul Fitriya
NIM : 40218048
Jenjang : Strata Satu
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan dalam ujian skripsi. Demikian nota dinas pembimbing ini dibuat untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya. Atas perhatian Bapak/Ibu, saya sampaikan terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Bumiayu, 6 September 2022

Pembimbing



Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd.

NIDN. 0615069201

PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Shofiyatul Fitriya

NIM : 40218048

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ladingbome (Skala & Perbandingan *Board Game*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sangsi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 6 September 2022

Yang menyatakan



Shofiyatul Fitriya
NIM. 40218048

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LADINGBOME (SKALA & PERBANDINGAN *BOARD GAME*) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD**

Oleh

Nama : Shofiyatul Fitriya
NIM : 40218048
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dewan penguji skripsi pada tanggal 12 September 2022

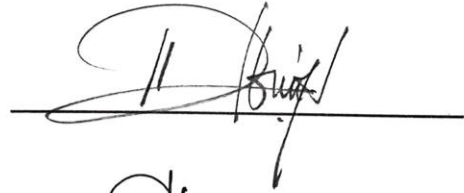
Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

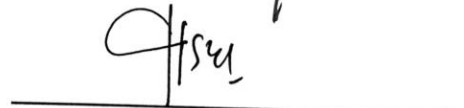
Ketua Tim Penguji/Pembimbing

Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd.
NIDN. 0615069201



Penguji 1

Umi Chabibatus Zahro, M.Pd.I.
NIDN. 0609019001



Penguji 2

Dr. Winarto, M.Pd.
NIDN. 0612118801



Diterima dan disahkan

Pada tanggal 10 Oktober 2022

Dekan

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Winarto, M.Pd.
NIDN. 0612118801

Ketua Prodi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901

MOTO

Penggalan hadist Qudsi

"أَنَا عِنْدَ ظَنِّ عَبْدِي بِي....."

(H.R. Bukhori dan Muslim)

"Kebahagiaan kita tergantung pada diri kita sendiri."

- Aristoteles -

"Untuk segala hal yang terasa tidak mungkin kita hanya perlu berdoa dan usaha, termakbul atau tidak itu atas kehendak-Nya."

- S.Fya Fitriya -

PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati, diiringi doa dan pusi syukur kepada Allah SWT, skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Untuk kedua orangtuaku, Ibu dan Bapak yang tidak pernah lupa untuk mendoakanku, mendidik dengan penuh kasih sayang, dan memberi dukungan penuh baik secara moral maupun finansial.
2. Untuk adik-adikku, yang sama sedang menempuh dunia pendidikan.
3. Untuk teman-teman PGSD angkatan 2018.
4. Untuk diri sendiri yang sudah begitu hebat dan mau bekerja sama dengan baik.

ABSTRAK

Fitriya, Shofiyatul. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Ladingbome (Skala & Perbandingan Board Game) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD.* Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban. Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Board Game*, Motivasi Belajar.

Permasalahan pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran yang monoton di sekolah dasar dan motivasi belajar siswa rendah. Sehingga, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Ladingbome untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa kelas V Sd Negeri Langkap 03 dan SD Negeri Jatisawit 03. Jenis penelitian ini ialah penelitian RND menggunakan model pengembangan Borg dan Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket dan observasi. Adapun analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai *sig.(2-tailed)* $0,021 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa kelas V SD Negeri Langkap 03 dan siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 03. Maka, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media Ladingbome terdapat perbedaan motivasi belajar antara siswa kelas V SD Negeri Langkap 03 dan siswa kelas V SD Negeri Jatisawit 03.

ABSTRACT

Fitriya, Shofiyatul. 2022. Development of Ladingbome (Scale & Comparison Board Game) Learning Media to Increase The Learning Motivation of fifth Graders Elementary School. Elementary School Teacher Education at The Peradaban University. Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Board Game, Learning Motivation.

The problem in this study is the use of monotonous learning media in elementary schools and low student motivation. Thus, this study aims to develop the Ladingbome learning media to determine the differences in learning motivation of fifth graders at SD Negeri Langkap 03 and SD Negeri Jatisawit 03. This type of research is RND research using the Borg and Gall development model. Data collection techniques using interviews, questionnaires and observation. The data analysis in this study used the independent sample t-test. The results of the independent sample t-test showed the value of sig.(2-tailed) $0.021 < 0.05$, so H_a was accepted and H_o was rejected. This means that there is a difference in learning motivation between the fifth grade students at SD Negeri Langkap 03 and the fifth grade students at SD Negeri Jatisawit 03. So, it can be concluded that after using Ladingbome media there are differences in learning motivation between fifth grade students at SD Negeri Langkap 03 and fifth grade students at SD Negeri Jatisawit 03.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas segala rahmat dan hidayah yang Allah berikan, karena dengan karunia-Nya dapat terselesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ladinbome (Skala & Perbandingan *Board Game*) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD”. Adapun tujuan penyusunan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Peradaban Bumiayu.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si. selaku rektor Universitas Peradaban.
2. Bapak Winarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan penguji skripsi 2.
3. Bapak Anwar Ardani, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Diyah Ayu Retnoningsih, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang sudah memberikan bimbingan, arahan, dan sarannya kepada peneliti selama penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Umi Chabibatus Zahro, M.Pd.I. selaku penguji skripsi 1.

6. Ibu Fathonah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Jatisawit 03 yang telah memberikan izin dan arahan selama pelaksanaan penelitian.
7. Ibu Ani Wijayati, S.Pd.SD. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Langkap 03 yang telah memberikan izin dan arahnya selama pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh guru SD Negeri Jatisawit 03 dan SD Negeri Langkap 03 yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan penelitian.

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik sehingga dapat menjadikan tulisan yang lebih baik dan memberikan manfaat bagi pembaca.

Bumiayu, 9 September 2022

Penulis,



Shofiyatul Fitriya
NIM. 40218048

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN | iv |
| MOTO DAN PERSEMBAHAN..... | v |
| ABSTRAK | vi |
| <i>ABSTRACT</i> | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 9 |
| C. Pembatasan Masalah | 10 |
| D. Rumusan Masalah | 10 |
| E. Tujuan Pengembangan | 10 |
| F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan..... | 11 |
| G. Manfaat Pengembangan | 12 |
| H. Asumsi Pengembangan | 12 |

| | |
|--|----|
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 13 |
| A. Kajian Teori..... | 13 |
| B. Kajian Penelitian yang Relevan | 33 |
| C. Kerangka Pikir..... | 36 |
| D. Hipotesis..... | 40 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 42 |
| A. Model Pengembangan | 42 |
| B. Prosedur Pengembangan | 43 |
| C. Desain Uji Coba Produk..... | 46 |
| D. Desain Uji Coba | 49 |
| E. Subjek Coba | 49 |
| F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 50 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 52 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 55 |
| A. Hasil Pengembangan Produk Awal..... | 55 |
| B. Pembahasan..... | 84 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 90 |
| A. Simpulan Tentang Produk..... | 90 |
| B. Saran Pemanfaatan Produk..... | 91 |
| DAFTAR PUSTAKA | 92 |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

- Tabel 3. 1 Kategori Kelayakan Materi Pembelajaran, 46
- Tabel 3. 2 Kategori Kelayakan Media Pembelajaran, 47
- Tabel 4. 1 Hasil Validasi Materi pada Media Ladingbome, 66
- Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media Ladingbome, 67
- Tabel 4. 3 Hasil Angket Respon Siswa dari Setiap Aspek pada Uji Coba Awal, 72
- Tabel 4. 4 Revisi Kartu Permainan Setelah Uji Coba Awal, 75
- Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa dari Setiap Aspek pada Uji Coba Lapangan, 76
- Tabel 4.6 Hasil Pemberian Angket Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen, 80
- Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas, 82
- Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas, 82
- Tabel 4.9 Hasil Uji Independent Sample T-test, 83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir, *40*

Gambar 3. 1 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design, *43*

Gambar 4. 1 Revisi Papan Media Ladingbome, *69*

Gambar 4. 2 Revisi Kartu Permainan Media Ladingbome, *69*

Gambar 4. 3 Revisi Kartu Permainan Media Ladingbome, *70*

Gambar 4. 4 Revisi Kartu Permainan Media Ladingbome, *70*

Gambar 4. 5 Media Pelengkap (Tangga Satuan Panjang), *71*

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran. 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran. 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran. 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian
- Lampiran. 4. Data Awal Penelitian
- Lampiran. 5. Validasi Materi
- Lampiran. 6. Validasi Media
- Lampiran. 7. Validasi Angket
- Lampiran. 8. Uji Validitas Dan Reliabilitas Angket
- Lampiran. 9. Silabus
- Lampiran. 10. RPP
- Lampiran. 11. Angket Respon Siswa Terhadap Media Ladingbome
- Lampiran. 12. Angket *Pretest* Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran. 13. Angket *Posttest* Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran. 14. Observasi Pembelajaran
- Lampiran. 15. Hasil Analisis Data
- Lampiran. 16. Media Pembelajaran Ladingbome
- Lampiran. 17. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran
- Lampiran. 18. Profil Sekolah
- Lampiran. 19. Biodata Penulis