

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *LEMPAT* (LEMPAR
TEPAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SDN 1 TUNGGULWULUNG KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH

NAUFAL ANUGRAH SHAKTIAJI

NIM. 19140088



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *LEMPAT* (LEMPAR
TEPAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SDN 1 TUNGGULWULUNG KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana

Oleh

Naufal Anugrah Shaktiaji

NIM. 19140088



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF *LEMPAT* (LEMPAR
TEPAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
SDN 1 TUNGGULWULUNG KOTA MALANG

SKRIPSI

Oleh :

Naufal Anugrah Shaktiaji

NIM. 19140088

Telah disetujui oleh :

Dosen Pembimbing,



Nuril Nuzulia, M.Pd.I.

NIP. 19900423201608012014

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF LEMPAT
(LEMPAR TEPAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SDN 1 TUNGGULWULUNG KOTA MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Naufal Anugrah Shaktiaji (19140088)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Juni 2023 dan dinyatakan
LULUS


Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Mengetahui,

Ketua Sidang

Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd

NIP. 197902022006042003

: 

Sekretaris Sidang

Nuril Nuzulia, M.Pd.I


NIP. 19900423201608012014

: 

Pembimbing

Nuril Nuzulia, M.Pd.I

NIP. 19900423201608012014

: 

Penguji Utama

Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 197604052008011018

: 

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 196504031998031002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 15 Mei 2023



Natural Anugrah Shaktiaji
NIM. 19140088

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 11 Mei 2023

PEMBIMBING

Nuril Nuzulia, M.Pd.I.
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Naufal Anugrah Shaktiaji
Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) UIN Maliki Malang
Di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca Skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Naufal Anugrah Shaktiaji.
NIM : 19140088.
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Edukatif LEMPAT (Lempat Tepat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang.

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Nuril Nuzulia M.Pd.I

NIP. 19900423201608012014

MOTTO

“Orang yang tidak bisa memanfaatkan kemuliaan waktu dan tempat, sungguh ia amat merugi”

(Abuya Sayyid Muhammad Bin Alawi Al-Maliki)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada :

Keluarga peneliti utamanya kedua orang tua yaitu Bapak Shanker Alriyanto dan Ibu

Sri Utami yang senantiasa mendukung dan mendoakan anaknya sepenuh hati.

Kepada kakak Alphana fitroh Shaktiaji yang juga senantiasa mendoakan dan

mengarahkan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan lancar.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur tetap senantiasa bagi Allah SWT pengatur alam semesta yang telah memberikan rahmat, taufiq dan pertolongannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang memiliki judul “Pengembangan Media Permainan Edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang.

Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan dan suri tauladan umat manusia yaitu Nabi Agung Muhammad SAW yang sangat berjasa membawa risalah dan petunjuk sehingga membawa umat islam ke jalan yang diridhai-Nya. Semoga pembaca maupun penulis kelak dikumpulkan bersama Nabi Muhammad SAW dan mendapatkan syafaat-Nya.

Penulis mengetahui dan menyadari bahwa pada proses penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan beberapa pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Nuril Nuzulia, M.Pd.I, Selaku dosen pembimbing yang berkenan meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, masukan, motivasi, kritik dan saran dengan penuh keikhlasan.

5. Ratna Nulinnaja, M.Pd.I, selaku wali dosen yang senantiasa memberikan dorongan supaya terus berprestasi dan menuntaskan kuliah dengan tepat waktu.
6. Seluruh dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
7. Seluruh Keluarga Besar SDN 1 Tunggulwulung yang sudah memberikan kesempatan penulis untuk melakukan penelitian terkhusus Dian Syah Saroh, S.Pd yang membantu jalanya penelitian.
8. Dr. H Makki Hasan, M.Pd., selaku validator ahli desain media dan Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I, selaku validator ahli materi yang sudah memberikan kritik maupun saran untuk produk atau media yang dikembangkan.
9. Ayah Shanker Alriyanto, S.E., Ibu Sri Utami, Kakak Alphana Fitroh Shaktiaji, S.T., selaku keluarga yang telah mendorong, mendoakan, dan memberikan batuan baik spiritual dan material.
10. *Abuya* KH. Choirul Anam dan *Ammiy* Ustad Masyhud Sabila Rosyad, selaku guru dan *murobbi* yang senantiasa memberikan ilmu, bimbingan, dan doanya kepada penulis.
11. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan PGMI angkatan 2019 yang telah memberikan bantuan, saran, kritik, masukan dan dukungan selama pengerjaan skripsi ini.
12. Seluruh pihak yang telah berjasa dalam penulisan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Semoga segala doa dan kebaikan yang telah diberikan Allah jadikan sebagai amal saleh dan diterima oleh Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berkontribusi bagi kalangan akademisi serta peneliti-peneliti selanjutnya.

Malang, 15 Mei 2023

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = <u>H</u>	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) panjang	= î
Vokal (u) panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو	= aw
أي	= ay
أو	= û
إي	= î

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Asumsi Penelitian	9
F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Pembatasan Masalah	10
H. Orisinalitas Pengembangan.....	10
I. Definisi Operasional	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori	15
1. Media Pembelajaran.....	15
2. Permainan Edukatif.....	18
3. Hasil Belajar.....	19
B. Kerangka Berpikir.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan	22
B. Prosedur Pengembangan.....	22
1. Analisis	22
2. Desain	23

3.	Pengembangan	23
4.	Implementasi.....	24
5.	Evaluasi.....	24
C.	Uji Coba Produk	24
1.	Uji Ahli	24
2.	Pre-Test dan Post-Test	25
3.	Uji Coba	25
D.	Jenis Data	26
1.	Data Kuantitatif.....	26
2.	Data kualitatif.....	26
E.	Instrumen Pengumpulan Data	26
1.	Wawancara.....	26
2.	Tes.....	27
3.	Observasi.....	27
4.	Angket.....	27
5.	Dokumentasi	27
F.	Teknik Analisis Data.....	28
1.	Analisis Data Kualitatif.....	28
2.	Analisis Data Kuantitatif.....	28
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....		31
A.	Proses Pengembangan.....	31
1.	Analysis (analisis).....	32
2.	Design (merancang)	32
3.	Develompent (Pengembangan)	34
4.	Implementation (implementasi)	40
5.	Evaluation (evaluasi).....	40
B.	Penyajian Data dan Analisis Data Uji Produk	44
1.	Hasil Data Validasi	44
2.	Data Uji Coba Kemenarikan Produk	49
3.	Data Perolehan Pre-Test dan Post-Test.....	49
BAB V PEMBAHASAN		52
A.	Analisis Pengembangan Media Permainan Edukatif LEMPAT	52
1.	Analisis Desain Pengembangan Media.....	52
2.	Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	53
3.	Analisis Kemenarikan Produk	56
4.	Analisis Hasil Peningkatan Hasil Belajar	57

5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media.....	58
BAB VI PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62
LAMPIRAN.....	67
BIODATA MAHASISWA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	11
Tabel 3.1 Kriteria Validitas Produk	29
Tabel 3.2 Kriteria Kemenarikan Produk	30
Tabel 4.1 Revisi Ahli Desain dan Media	41
Tabel 4.2 Revisi Ahli Materi	42
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Desain	46
Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi	47
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Buku Petunjuk Permainan.....	35
Gambar 4.2 Pamflet Media	36
Gambar 4.3 Sasaran Lempar	36
Gambar 4.4 Batas Lempar	37
Gambar 4.5 Alat Lempar	37
Gambar 4.6 Kartu Soal	38
Gambar 4.7 Kotak Soal.....	38
Gambar 4.8 Kunci Jawaban	39
Gambar 4.9 Box Media.....	39
Gambar 4. 10 Hasil Validasi Desain Media.....	45
Gambar 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi	46
Gambar 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi	48
Gambar 4. 13 Hasil Respon Siswa Terhadap Produk	49
Gambar 4.14 Hasil Data Pre-Test dan Post-Test	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian	68
Lampiran 2 : Surat Bukti Penelitian.....	69
Lampiran 3 : Surat Validator Ahli Media	70
Lampiran 4 : Surat Validator Ahli Materi.....	71
Lampiran 5 : Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Lampiran 6 : Hasil Validasi Ahli Materi	75
Lampiran 7 : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	78
Lampiran 8 : Angket Respon Siswa Terhadap Media	81
Lampiran 9 : Lembar Pre-Test Peserta Didik	82
Lampiran 10 : Lembar Post-Test Peserta Didik.....	84
Lampiran 11 : Tabel Hasil Pre-Test, Post-Test dan Respon Siswa.....	88
Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian.....	89

ABSTRAK

Shaktiaji, Naufal Anugrah. 2023. *Pengembangan Media Permainan Edukatif Lempat (Lempat Tepat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Nuril Nuzulia, M.Pd.I.

Pengembangan media permainan edukatif lempat dimanfaatkan untuk mengulang materi, mengevaluasi, merangsang keterlibatan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Kurang semangatnya peserta didik dan mudah lupa terhadap materi yang disampaikan merupakan salah satu penyebab dari menurunnya hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian latar belakang singkat tersebut maka diperlukan sebuah pengembangan yang dapat mendorong peserta didik untuk semangat belajar dan menambah daya ingat pada materi yang sudah disampaikan.

Pengembangan dan penelitian ini memiliki tujuan untuk : (1) menjelaskan spesifikasi pengembangan media permainan edukatif lempat sebagai salah satu media pembelajaran pada Tema 7 Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) untuk kelas V SDN 1 Tunggulwulung, (2) Menganalisis kemenarikan produk media permainan edukatif lempat sebagai salah satu media pembelajaran pada Tema 7 Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) untuk kelas V SDN 1 Tunggulwulung, (3) mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media permainan edukatif lempat pada Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) kelas V SDN 1 Tunggulwulung.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini memanfaatkan observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang.

Hasil penelitian pada pengimplementasian produk media permainan edukatif lempat menunjukkan bahwa : (1) Media permainan edukatif lempat ini memiliki bentuk luar berupa box berbahan triplek yang di dalamnya terdapat beberapa komponen media yaitu sasaran lempar, batas lempar, alat lempar, kotak soal, kartu soal, kunci jawaban, dan poster media yang telah divalidasi oleh 3 validator dengan perolehan nilai masing-masing yaitu ahli media 88%, ahli materi 86%, dan ahli pembelajaran 98%. (2) Hasil respon peserta didik terhadap produk yang sudah diimplementasikan memiliki skor rata-rata sebesar 87,71%. (3) hasil perolehan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan dengan dibuktikan dari rata-rata 55,17 menjadi 86,28 setelah media permainan edukatif lempat diimplementasikan. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif lempat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Pengembangan Media, Lempat, Hasil Belajar*

ABSTRACT

Shaktiaji, Naufal Anugrah. 2023. *The Development of Lempat (Lempar Tepat) Educational Game Media to Improve the Learning Outcomes of V Grade Students of SDN 1 Tunggulwulung Malang*. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Advisor Nuril Nuzulia, M.Pd.I.

The development of *Lempat* educational game media can be utilized to repeat material, evaluate, stimulate student involvement and can improve student learning outcomes. The lack of enthusiasm of the students and the easy forgetfulness of the material presented is one of the causes of the decrease in student learning outcomes. Based on the brief background above, we need a development that can encourage the enthusiasm of the students in studying and improve their memory about the material that has been presented.

The aim of the development and this research is: (1) Describe the development of *Lempat* educational game media as one of the learning media in Theme 7 Sub Theme 1 (National Events of the Colonial Period) for V grade of SDN 1 Tunggulwulung, (2) analyzing students' responses to the *Lempat* educational game media as one of the learning media in Theme 7 Sub Theme 1 (National Events during the Colonial Period) for V grade of SDN 1 Tunggulwulung, (3) find out the results of learning before and after using the *lempat* educational game media on Sub Theme 1 (National Events of the Colonial Period) for V grade of SDN 1 Tunggulwulung.

This research is a type of development research by adopting ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. This research use observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation as data collection techniques. The subject of this research is 28 students of V grade students of SDN 1 Tunggulwulung Malang.

The result of the research on the implementation of *Lempat* educational game media show that: (1) *Lempat* educational game media has outer form in the form of box made of plywood in which there are several media such as throwing target, throwing line, throwing tools, question box, question card, answer key, and media poster which is validated by 3 validators which the score of each validator i.e., media expert 88%, material expert 86%, learning expert 98%. (2) The results of student responses to the implemented products have an average score of 87.71%. (3) The results of the average pre-test and post-test scores showed an improvement, it can be seen from an average of 55.17, increase to 86.28 after the educational game media was implemented. Therefore, it can be concluded that the *Lempat* educational game media can improve students learning outcomes.

Keywords: *Media Development, Lempat, Learning Outcomes.*

مستخلص البحث

سكتياجي، نوفل أنوكراه ٢٠٢٣. تطوير وسائط الألعاب التعليم لبحث Lempat (الرمية اليمنى) لتحسين نتائج التعلم لطلاب الصف الخامس في المدرسة الابتدائية الحكومية ١ توعكول ولوع. المعلمين في المدرسة الجمع، برنامج دراسة الإبتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. لمشرف: نورول نزوليا الماجستير

يتم استخدام تطوير وسائط الألعاب التعليمية لتكرار المواد وتقييمها وتحفيز مشاركة الطلاب ويمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب. يعد عدم الحماس للطلاب وسهولة نسيان المواد المقدمة أحد أسباب انخفاض نتائج تعلم الطلاب. بناء على هذا الوصف الموجز للخلفية ، هناك حاجة إلى تطوير يمكن أن يشجع الطلاب على التحمس للتعلم وإضافة ذاكرة إلى المواد التي تم تسليمها.

يهدف هذا التطوير والبحث إلى: (١) شرح تطور وسائط الألعاب التعليمية كواحدة من وسائط التعلم في الموضوع ٧ (الموضوع الفرعي ١) الأحداث الوطنية في الفترة الاستعمارية) للصف الخامس المدرسة الابتدائية الحكومية توعكول ولوع ١، ٢) تحليل استجابة الطلاب لوسائط الألعاب التعليمية كواحدة من وسائط التعلم في الموضوع ٧ (الموضوع الفرعي ١) الأحداث الوطنية في الفترة الاستعمارية) للصف الخامس المدرسة الابتدائية الحكومية ١ توعكول ولوع، ٣) معرفة نتائج التعلم قبل وبعد استخدام وسائط الألعاب التعليمية في الموضوع الفرعي ١ (الأحداث الوطنية في الفترة الاستعمارية) الفئة ٥ في المدرسة الابتدائية الحكومية ١ توعكول ولوع.

هذا البحث هو نوع من البحث التنموي أو البحث والتطوير من خلال اعتماد نموذج تنموي ADDIE (التحليل، التخطيط، التظهير، التطبيق، التقييم). تستخدم هذه الدراسة الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والاختبارات والتوثيق كتقنيات لجمع البيانات. كانت الموضوعات في هذه الدراسة من طلاب الصف الخامس من المدرسة الابتدائية الحكومية ١ توعكول ولوع بإجمالي ٢٨ طالبا.

تظهر نتائج البحث حول تنفيذ منتجات وسائط الألعاب التعليمية ما يلي: (١) تحتوي وسائط اللعبة التعليمية هذه على شكل خارجي على شكل صندوق من الخشب الرقائقي يوجد فيه العديد من مكونات الوسائط ، وهي رمي الأهداف ، ورمي الحدود ، وأدوات الرمي ، وصناديق الأسئلة ، وبطاقات الأسئلة ، ومفاتيح الإجابة ، والملصقات الإعلامية التي تم التحقق من صحتها من قبل ٣ مدققين مع الحصول على درجاتهم الخاصة ، أي ٨٨٪ من خبراء الإعلام ، خبراء المواد ٨٦٪ ، وخبراء التعلم ٩٨٪. (٢) نتائج ردود الطلاب على المنتجات التي تم تنفيذها بمتوسط درجات ٨٧,٧١٪. (٣) أظهرت نتائج الحصول على متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي زيادة كما يتضح من متوسط ٥٥,١٧ إلى ٨٦,٢٨ بعد تطبيق وسائط اللعبة التعليمية الرابعة. لذلك يمكن الاستنتاج أن وسائط الألعاب التعليمية يمكن أن تحسن نتائج تعلم الطلاب.

الكلمات الأساسية: تطوير وسائل الإعلام،(الرمية اليمنى) Lempat، مخرجات التعلم.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang saling mengaitkan dan memadukan beberapa materi pembelajaran ke dalam satu tema. Pada pembelajaran tematik diharapkan peserta didik mampu terlibat dalam sebuah rangkaian pembelajaran dan memecahkan sebuah problem atau masalah, sehingga hal tersebut dapat memunculkan semangat keaktifan dan kreativitas yang selaras dengan *skills*, potensi, ketrampilan dan tendensi peserta didik yang memiliki perbedaan satu dengan lainnya (Moh.Mukhlis, 2012).

Poerwadarminto menerangkan beberapa manfaat dari pembelajaran tematik baik manfaatnya untuk siswa dan untuk guru. Manfaat pembelajaran tematik bagi peserta didik yakni membantu dan memudahkan siswa untuk memusatkan atensi terhadap suatu tema yang dipelajari, peserta didik juga lebih merasakan dampak pada saat pembelajaran, sebab materi yang dipresentasikan telah masuk pada konteks tema yang jelas. Kemudian untuk guru, pembelajaran tematik dapat mempersingkat dan menghemat waktu karena pembelajaran dapat saling dikaitkan dan disajikan menjadi tiga atau dua pertemuan, selebihnya waktu bisa digunakan untuk mengulang materi, mengevaluasi, melakukan remedi ataupun pengayaan (Hidayah, 2015).

Berdasarkan manfaat dari pembelajaran tematik, maka guru dan peserta didik perlu untuk benar-benar saling berkolaborasi di dalam pembelajaran supaya diharapkan peserta didik dan pendidik mendapat

kemanfaatan dari pembelajaran secara maksimal. Salah satu unsur penting sebagai jembatan antara peserta didik dan pendidik di dalam sebuah pembelajaran yakni media pembelajaran. Media pembelajaran yang inovatif, kreatif, menyenangkan, bermutu menjadi sebuah perantara yang dapat menyokong proses pendedahan sehingga materi yang hendak didemonstrasikan menjadi jelas serta tujuan dari kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara tepat dan efektif (Nurrita, 2018).

Pengembangan yang biasa dikenal RnD merupakan sebuah cara pada penelitian untuk mengembangkan suatu hasil berupa produk baik produk tersebut bersifat baru atau sudah ada sebelumnya dan dapat dimintai pertanggungjawaban (Muqdamien et al., 2021). Sementara media merupakan suatu perantara atau *wasilah* yang dapat dimanfaatkan untuk mengutarakan gagasan maupun informasi sehingga dapat terjalin komunikasi (Fitriyani, 2019). Maka berdasarkan uraian tersebut pengembangan media merupakan sebuah metode penelitian untuk mengembangkan sebuah produk berupa media. Media pada ranah pendidikan yang dimaksudkan adalah media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 24 November 2022 pukul 12.38 kepada Ibu Sri Fatmawati, S.Pd. selaku wali kelas V terdapat suatu permasalahan yakni kurang semangatnya peserta didik untuk belajar sehingga hal tersebut dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar maupun hasil belajar peserta didik. Ibu Sri Fatmawati juga memberikan pernyataan bahwa kurang semangatnya peserta didik untuk belajar disebabkan karena media yang digunakan masih kurang variatif sehingga, apabila hal

tersebut dibiarkan berlarut-larut akan menimbulkan dampak negatif terhadap peserta didik khususnya pada kegiatan belajar mereka. (Fatmawati, Wawancara Pribadi, 2022) Selain itu, peserta didik mudah lupa terhadap materi yang disampaikan dan hal tersebut termasuk salah satu permasalahan yang dikeluhkan oleh Ibu Sri Fatmawati. Pada wawancara tahap kedua yang dilakukan pada tanggal 02 Desember 2022 melalui *WhatsApp* bahwa pengulangan materi sudah dilakukan dengan video dan PPT. Hal tersebut sudah bagus namun peserta didik memerlukan keterlibatan secara aktif supaya peserta didik tetap fokus dan berkesan di dalam melakukan pengulangan sebuah materi. Ibu Sri Fatmawati juga senang dan merekomendasikan untuk mengembangkan sebuah permainan yang diterapkan dalam pembelajaran. (Fatmawati, Wawancara Pribadi, 2022).

Berlandaskan pada uraian permasalahan yang terjadi, peneliti mencoba untuk memberikan sebuah solusi yakni dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan *LEMPAT (Lempar Tepat)* yang digunakan sebagai alat untuk menambah dorongan belajar peserta didik yang berimbas pada hasil belajar peserta didik khususnya pembelajaran IPS. Berdasarkan temuan wawancara hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS adalah 67,21. hasil belajar tersebut perlu untuk ditingkatkan. untuk itu, media permainan edukatif *LEMPAT (Lempar Tepat)* menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar melalui dorongan belajar dan pengulangan materi. Pengembangan media pembelajaran yang dimodifikasi dari permainan *gatok* atau *gambaran* berupaya memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas V di SDN 1 Tunggulwulung. Media *LEMPAT (Lempar Tepat)*

dikembangkan dengan beberapa komponen pendukung di dalamnya seperti kartu soal, batas lempar, alat untuk melempar, tempat untuk melempar. Tempat melempar bertujuan supaya melatih peserta didik untuk fokus, teliti, dan melatih ketepatan.

Permainan *LEMPAT* (Lempar Tepat) modifikasi *gatok* atau *gambaran* dilakukan dengan melempar *gacuk* ke sasaran lempar dengan jarak tempat melempar dengan sasaran lempar kurang lebih 1-2 meter (Fridayanti, 2013). Pada permainan *gatok* peserta didik dilatih untuk fokus, aktif, tepat dalam melempar *gacuk*. Masing-masing bagian dari sasaran lempar diberikan tempat yang di dalamnya terdapat kartu bagian masing-masing berisi soal-soal untuk mengulang materi. Media permainan edukatif *LEMPAT* ditampilkan semenarik mungkin supaya peserta didik antusias untuk memainkan permainan tersebut.

Berkaitan dengan permasalahan yang ada dan rencana konstruksi produk atau media yang telah dijabarkan di atas, hal tersebut telah di paparkan dan diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu bahwa terdapat kenaikan hasil belajar siswa setelah diaplikasikan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Rastra Surya Pradana yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV DI SD 1 Patalan” terdapat pada E-jurnal Prodi Teknologi Pendidikan, vol 7 nomor 5 tahun 2018 menunjukkan keberhasilan media terhadap hasil belajar siswa dibuktikan dengan penambahan rerata nilai hasil belajar sebesar 1,81 (Pradana, 2018).

Penelitian berikutnya yang diterbitkan oleh Attadrib : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, volume 3, nomor 2, tahun 2020 yang ditulis Amifatuz Zuhriyah berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah” menyatakan kevalidannya dalam penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS sehingga hasil belajar siswa mengalami kenaikan (Zuhriyah, 2020).

Penelitian selanjutnya jurnal Universitas Negeri Padang : (Jurnal *Basicedu*) Program Studi Pendidikan Dasar, volume 5, nomor 6, tahun 2021 halaman 5593-5600 ditulis oleh Riva Komala Sari, Mudjiran, Yanti Fitria, Irsyad berjudul “Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut merepresentasikan bahwa pembelajaran tematik yang memanfaatkan permainan edukatif bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar dengan dibuktikan sebanyak 12 dari 20 siswa mampu mendapatkan nilai di atas kriteria minimum pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dan IPS, Kemudian 10 dari 20 siswa mencapai ketuntasan minimum pada pelajaran IPA (Sari et al., 2021).

Penelitian berikutnya dari jurnal *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 5, No. 1, 2020 yang ditulis oleh Nuril Nuzulia dan Elok Khoirul Muna Mabni Zain yang berjudul “Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung”. Hasil

penelitian ini menunjukkan peningkatan hasil belajar secara signifikan yakni dengan perbedaan rata-rata sebesar 36 (Nuzulia & Zain, 2020).

Penelitian selanjutnya yakni yang ditulis oleh Andika Buyung Pambudi berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Karambol Cerdas Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN Ngentak Bantul Yogyakarta”. Penelitian ini memberi informasi bahwa terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 26,6 setelah menerapkan alat permainan edukatif Karodas (Pambudi, 2016).

Maka dari itu berlandaskan dengan penjabaran latar belakang di atas peneliti berniat untuk mengangkat judul penelitian “**Pengembangan Media Permainan Edukatif *LEMPAT* (Lempar Tepat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tulunggulwulung Kota Malang**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana spesifikasi pengembangan media permainan edukatif *LEMPAT* sebagai salah satu media pembelajaran pada Tema & Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) untuk kelas V SDN 1 Tulunggulwulung ?
2. Bagaimana uji kemenarikan produk media permainan edukatif *LEMPAT* sebagai salah satu media pembelajaran pada Tema 7 Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) untuk siswa kelas V SDN 1 Tulunggulwulung ?
3. Bagaimana hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media permainan edukatif *LEMPAT* pada Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) untuk kelas V SDN 1 Tulunggulwulung ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menjelaskan spesifikasi pengembangan media permainan edukatif *LEMPAT* sebagai salah satu media pembelajaran pada Tema 7 Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) untuk kelas V SDN 1 Tunggulwulung.
2. Menganalisis uji kemenarikan produk media permainan edukatif *LEMPAT* sebagai salah satu media pembelajaran pada Tema 7 Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) untuk siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media permainan edukatif *LEMPAT* pada Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) kelas V SDN 1 Tunggulwulung.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang ingin dikembangkan pada penelitian ini yakni :

1. Sasaran Lempar
 - a. Sasaran lempar terbuat dari triplek yang berbentuk lingkaran berdiameter kurang lebih 40 cm.
 - b. Sasaran lempar dilapisi banner pada atasnya dan kain flanel pada bawahnya.
2. Batas Lempar
 - a. Batas lempar terbuat dari triplek yang memiliki bentuk persegi panjang dengan panjang batas kurang lebih 30 cm dan lebar 10 cm.
 - b. Batas lempar dilapisi banner pada atasnya dan kain flanel pada bawahnya.

3. Alat Lempar

- a. Alat lempar terbuat dari karet sandal yang dihiasi kain flanel bagian luarnya supaya menarik.
- b. Alat lempar kurang lebih berukuran 10 cm.

4. Kartu Soal

- a. Kartu soal berisi soal-soal yang relevan dengan materi didukung dengan kunci jawaban yang terdapat di lembar kunci jawaban.
- b. Kartu soal didesain dengan menggunakan aplikasi desain.
- c. Bentuk kartu soal adalah persegi berukuran kurang lebih 5 cm.

5. Buku Panduan

- a. Buku panduan memuat teknis dan aturan permainan.
- b. Buku panduan berbasis cetak.

6. Poster

- a. Poster menampilkan komponen-komponen yang ada pada media *LEMPAT* secara keseluruhan.
- b. Poster juga terdapat QR kode untuk mengakses buku panduan.

7. Box Media

- a. Box media berbentuk persegi.
- b. Sisinya memiliki panjang sekitar 50 cm.
- c. Fungsi dari box media adalah untuk mewadahi komponen-komponen media secara keseluruhan. Selain itu juga berfungsi untuk memudahkan ketika dibawa.

E. Asumsi Penelitian

1. Pengembangan media permainan edukatif diasumsikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena produk atau media ini diupayakan dikembangkan semenarik mungkin dan diatur seolah-olah peserta didik bermain game namun juga menjalankan rangkaian pembelajaran.
2. Media permainan lebih menarik dibandingkan video ataupun ppt sebab pada permainan melibatkan siswa itu sendiri di dalam menjalankan media permainan tersebut.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Produk hasil dari penelitian pengembangan ini dapat menjadi tambahan ilmu bagi pengembang-pengembang berikutnya. Selain itu, sangat mungkin penelitian pengembangan ini dapat dijadikan panduan untuk para peneliti lain di masa mendatang ketika hendak melakukan penelitian yang masih berkaitan terhadap penelitian pengembangan ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru atau pendidik dapat memanfaatkan pengembangan media permainan edukatif *LEMPAT* sebagai media untuk menjelaskan, memaparkan, mengevaluasi, dan mengulang materi pada pembelajaran-pembelajaran lainnya apabila diperlukan.

b. Bagi Siswa

Media permainan edukatif *LEMPAT* dapat membantu siswa di dalam proses belajarnya terutama untuk mengulang materi pelajaran yang

telah disampaikan. Selain itu, siswa tidak merasa terbebani dalam pembelajaran sebab mereka merasa melakukan sebuah permainan tanpa mereka sadari bahwa mereka juga melakukan sebuah pembelajaran. Media ini diupayakan untuk semenarik mungkin supaya peserta didik dapat tergugah semangatnya dalam menjalani sebuah pembelajaran sehingga pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar siswa.

c. Bagi Mahasiswa atau Peneliti Selanjutnya

Mahasiswa atau peneliti selanjutnya dapat mengadopsi atau memodifikasi dari pengembangan media permainan yang serupa sebagai bentuk implementasi pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

G. Pembatasan Masalah

Supaya penelitian ini tidak melebar di dalam penjabaran dan penjelasan maka pada penelitian ini difokuskan supaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik Tema 7 Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) khusus pelajaran IPS siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang dengan mengembangkan media permainan edukatif *LEMPAT*.

H. Orisinalitas Pengembangan

Beberapa penelitian terdahulu yang peneliti cantumkan bersumber dari jurnal, artikel dan skripsi. Peneliti menemukan beberapa sumber penelitian yang relevan dengan penelitian yang hendak dilakukan diantaranya :

Penelitian yang diteliti oleh M. Rastra Surya Pradana yang berjudul “Pengembangan Media Monopoli Tema Indahnya Kebersamaan Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV DI SD 1 Patalan”. Terdapat kesamaan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar adapun perbedaannya terletak pada media yang dikembangkan, kelas siswa dan materi (Pradana, 2018).

Amifatuz Zuhriyah juga melakukan penelitian dengan mengembangkan permainan ular tangga. Letak persamaannya adalah sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar dan materi IPS kemudian perbedaan dari penelitian ini adalah media yang dikembangkan (Zuhriyah, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Elok Khoirul Muna Mabni Zain memanfaatkan media roda putar sebagai medianya dan IPS sebagai materinya dengan kesamaan meningkatkan hasil belajar (Nuzulia & Zain, 2020).

Andika Buyung Pambudi melakukan penelitian dengan mengembangkan alat permainan edukatif karambol untuk pembelajaran IPS kelas V. Beberapa letak kesamaan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan permainan edukatif, diterapkan pada pembelajaran IPS kelas V, serta untuk meningkatkan hasil belajar (Pambudi, 2016).

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
M. Rastra Surya Pradana “Pengembangan Media Monopoli Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV DI SD 1 Patalan” E-	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan • Meningkatkan hasil belajar 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan • Objek Penelitian • Lokasi Penelitian • Materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Media monopoli • Kelas IV • Penelitian dilakukan di SD 1 Patalan

jurnal Prodi Teknologi Pendidikan, vol 7 nomor 5 tahun 2018.			<ul style="list-style-type: none"> • Materi yang diterangkan bertema indahnyakebersamaan
Amifatuz Zuhriyah “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah” Attadrib : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, volume 3, nomor 2, tahun 2020.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan • Meningkatkan hasil belajar • Mata pelajaran IPS 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan • Objek penelitian • Lokasi Penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Media permainan ular tangga
Nuril Nuzulia dan Elok Khoirul Muna Mabni Zain “Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran IPS Berbasis HOTS Keragaman Suku dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung” Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Vol. 5, No. 1, 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan • Mata pelajaran IPS 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan • Objek Penelitian • Lokasi penelitian • Materi 	<ul style="list-style-type: none"> • Media roda putar • Kelas 4 • MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung • Keragaman suku dan budaya
Andika Buyung Pambudi “Pengembangan Alat	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Media yang digunakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Alat permainan

Permainan Edukatif Karambol Cerdas Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Di SDN Ngentak Bantul Yogyakarta”	<ul style="list-style-type: none"> • Mata pelajaran IPS • Kelas V 	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> karambol cerdas. • SDN Ngentak Bantul Yogyakarta
---	---	---	---

I. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah suatu wasilah yang mempermudah guru atau pendidik untuk mengutarakan sebuah materi pembelajaran. Media pembelajaran bisa berupa visual (dapat dilihat dengan mata), audio (dapat didengar), dan audio visual (dapat dilihat dan didengar).

2. Permainan Edukatif

Permainan edukatif ialah suatu permainan yang diintegrasikan dengan pembelajaran sehingga dengan permainan tersebut diharapkan dapat mencapai sebuah tujuan dari pembelajaran.

3. Permainan *LEMPAT*

Permainan *LEMPAT* diadopsi dari permainan *gatok*. *Gatok* adalah sebuah permainan tradisional yang membutuhkan *gacuk* atau *gaco*, batas lempar, sasaran lempar untuk jalanya permainan tersebut. Nama permainan *gatok* akan berbeda di beberapa daerah namun regulasi dari permainan ini tidak jauh berbeda di masing-masing daerah.

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pengintegrasian pembelajaran yang mencakup satu materi ke materi yang lainnya dalam satu tema sehingga materi satu dengan lainnya saling berkaitan satu sama lain.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu *output* atau nilai pada suatu pembelajaran yang didapatkan melalui tes, ujian, dan latihan soal kemudian dipresentasikan dalam bentuk angka.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara bahasa diresap dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” yang memiliki makna wasilah atau perantara. Media pada ranah pembelajaran memiliki batasan apabila membawa berita dalam upaya tercapainya inti pembelajaran (Rohani, 2019). Ringkasnya media merupakan suatu material apa saja yang dapat dimanfaatkan untuk mengirim atau mentransmisikan sebuah pesan yang ingin diutarakan oleh seorang pengirim (subjek) kepada penerima (Objek) (Pakpahan, 2020). Sementara pembelajaran merupakan upaya yang menekankan perubahan tingkah laku terhadap seseorang (Sihes, 2015). Maka media pembelajaran merupakan suatu benda atau materi tertentu yang dijadikan sebagai sarana pada proses kegiatan pembelajaran (Batubara, 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat dikonklusikan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah *wasilah* atau perantara yang memuat informasi di dalamnya mencakup peralatan fisik dan dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas oleh tenaga-tenaga pengajar untuk mencapai inti dari pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Ketika mengimplementasikan sebuah pembelajaran, maka media pembelajaran memiliki kegunaan atau fungsi. Menukil dari penjelasan Wina Sanjaya dalam (Aghni, 2018) menjelaskan fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran secara fungsi komunikatif maksudnya adalah media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan penyampaian informasi, yakni pendidik (subjek) kepada penerima informasi peserta didik (objek) supaya pembelajaran berjalan dengan efektif.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran secara fungsi motivasi bermaksud supaya siswa lebih semangat untuk belajar. Dengan hal tersebut maka media pembelajaran tidak hanya termuat unsur estetik maupun artistik namun juga berguna untuk meningkatkan semangat peserta didik.

3) Fungsi Kebermaknaan

Media pembelajaran dalam fungsi kebermaknaan memiliki pengertian bahwa media pembelajaran tidak hanya meningkatkan dalam segi pengetahuan saja namun media pembelajaran juga meningkatkan segi sikap dan ketrampilan.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Fungsi ini bermaksud menyeragamkan pandangan atau perspektif peserta didik terhadap pesan yang dipresentasikan, sehingga hal tersebut tidak terjadi distingsi pandangan dari masing-masing peserta didik.

5) Fungsi Individualitas

Media pembelajaran memiliki fungsi individualitas yakni menyesuaikan dengan kemampuan siswa yang mempunyai ciri khas gaya dan minat belajar yang variatif setiap individunya.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga bagian yakni sebagai berikut (Meirani & Rossa, 2021) :

1) Media Visual

Menurut Azhar Arsyad dalam (Aghni, 2018) media visual merupakan sebuah media yang bertitik tumpu pada indra penglihatan maksudnya yakni media tersebut dapat dilihat secara nyata dan mengandalkan penglihatan untuk menikmatinya.

2) Media Audio

Musfiqon dalam (Sayuti & Prihanto, 2015) menjelaskan bahwa media audio merupakan sebuah media yang memanfaatkan pendengaran untuk menikmatinya. Media audio disajikan dalam bentuk MP3 atau rekaman suara yang melibatkan pendengaran sebagai sarana utama untuk mendapatkan informasi.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang memadukan antara media audio dan media visual sehingga media audio visual melibatkan pendengaran dan juga penglihatan untuk menikmatinya. Media audio visual biasanya dipresentasikan dalam bentuk film pendek, video dan *slide* bersuara (Aghni, 2018).

2. Permainan Edukatif

a. Pengertian Permainan Edukatif

Permainan edukatif adalah suatu alat atau fasilitas bermain yang di dalamnya memiliki unsur atau nilai-nilai pendidikan (M. Fadillah, 2016). Ariesta dalam (Tsalisah et al., 2019) memberikan istilah permainan edukatif sebagai APE (Alat Permainan Edukatif) yang memiliki pengertian segala hal yang dapat dimanfaatkan untuk alat atau fasilitas permainan yang memuat unsur-unsur pendidikan di dalamnya dan mampu meningkatkan kemampuan anak secara alami maupun buatan. Alat Permainan Edukatif (APE) sangat diharapkan dapat menolong siswa dalam pembelajarannya dengan suasana yang lebih santai dan relaks (Tsalisah et al., 2019).

Berdasarkan uraian di atas baik permainan edukatif maupun alat permainan edukatif memiliki kesamaan pengertian yakni suatu alat permainan yang mengandung unsur-unsur pendidikan kemudian dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

b. Permainan LEMPAT

Permainan *LEMPAT* merupakan akronim dari Lempar Tepat. Permainan ini diadopsi dari permainan tradisional *gatok* dan di

beberapa daerah lain menyebutnya *gambaran*. Permainan gambaran dimainkan dengan cara melempar *gacuk* atau *gaco* (alat lempar) ke sasaran lempar dengan jarak kurang lebih dua sampai tiga meter dan dibatasi dengan garis lempar (Fridayanti, 2013). Meskipun permainan *LEMPAT* mengadopsi dari permainan *gatok* atau *gambaran* terdapat banyak perbedaan dalam segi bahan dan regulasi permainan namun pada esensinya permainan *LEMPAT* terinspirasi dari permainan *gatok* atau *gambaran*.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Arti kata hasil adalah suatu dampak yang dilakukan berdasarkan aktivitas dan dapat mengubah masukan secara fungsinya (Komariyah et al., 2018). Nasution dalam (Herawati, 2018) menerangkan salah satu definisi belajar adalah perubahan mengenai kelakuan yang didasari pada pengalaman dan latihan. Jadi berdasarkan penjelasan masing-masing definisi hasil dan belajar dapat dideduksi bahwa hasil belajar merupakan dampak yang bersumber dari aktivitas yakni belajar yang berdasarkan latihan dan pengalaman. Sumarni dalam (Sulikah et al., 2020) menjelaskan hasil belajar merupakan berubahnya tingkah laku perorangan yang meliputi kemampuan, sikap, kebiasaan, kecakapan bertujuan positif dilaksanakan secara sadar dan bersifat berkesinambungan. Secara lebih spesifik pada ranah pendidikan hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh seseorang maksudnya adalah peserta didik setelah menjalankan proses

pembelajaran yang dapat didapatkan melalui tes untuk mengukur dan mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menguasai materi yang disampaikan (Sulikah et al., 2020).

b. Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ada beberapa faktor yang membuat hasil belajar peserta didik naik ataupun turun. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono dalam (Syafi'i et al., 2018) menjelaskan sebagai berikut :

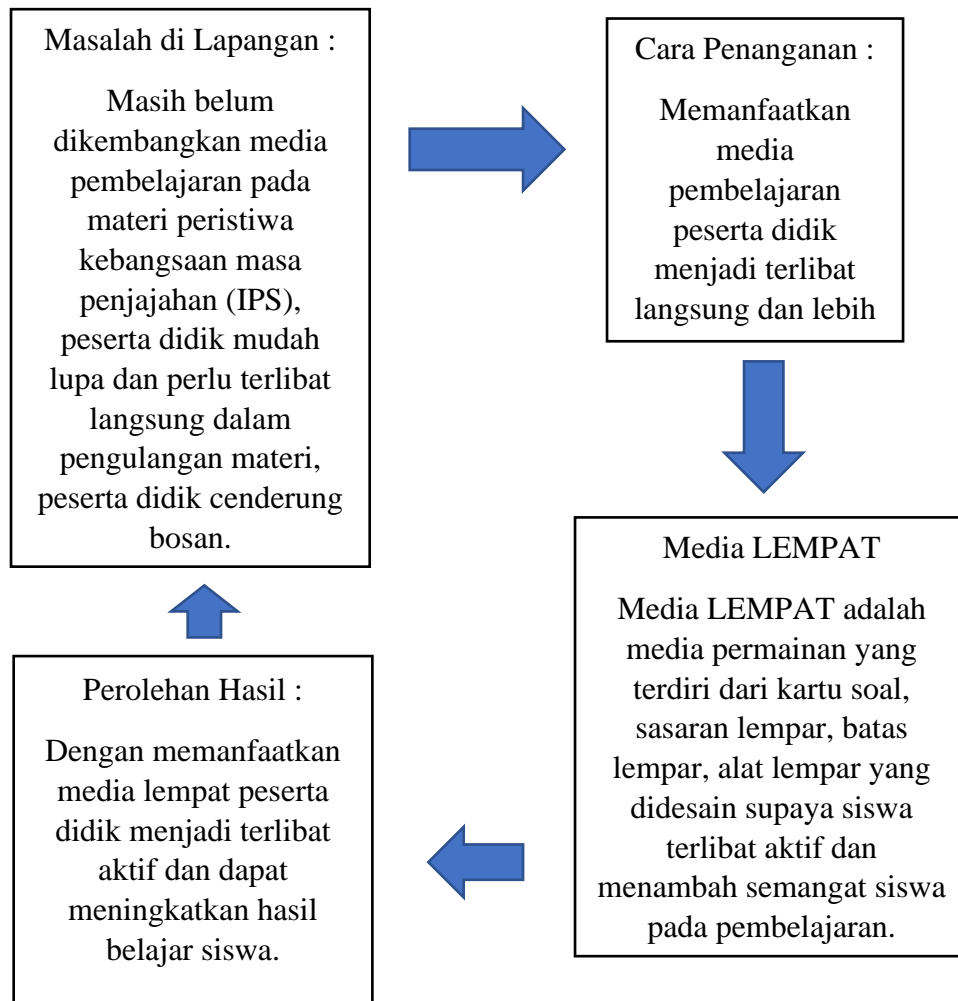
1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar karena berkaitan langsung dengan kondisi di dalam diri peserta didik. Hal tersebut mencakup kondisi fisik atau jasmani, psikologis, motivasi dalam diri pribadi, dan kondisi emosional (Simamora et al., 2020).

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang sangat memberikan imbas bagi hasil belajar yang tidak berkaitan langsung dengan kondisi di dalam diri peserta didik melainkan berasal dari luar diri peserta didik. Hal ini meliputi lingkungan masyarakat, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan organisasi, fasilitas sekitar, budaya dan adat istiadat sekitar (Syafi'i et al., 2018).

B. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Model Pengembangan

Konstruksi atau rancangan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau yang *masyhur* dikenal dengan istilah RnD (*Research and Development*). Sedangkan model ADDIE yang dipilih sebagai langkah untuk mempermudah pengembangan. Model ADDIE memiliki akronim atau singkatan dari Analisis, Desain, *Develop* (Pengembangan), Implementasi, dan evaluasi. Model pengembangan ADDIE digunakan oleh Dick and Carry untuk mengonstruksi dan merancang sebuah sistem pembelajaran yang memuat beberapa tahapan-tahapan (Winarni, 2018).

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur atau teknis pengembangan pada penelitian ini memanfaatkan model pengembangan ADDIE yang dipaparkan sebagai berikut :

1. Analisis

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi permasalahan ketika pembelajaran tematik, kebutuhan siswa, karakteristik siswa. Kegiatan tersebut dilakukan supaya memperoleh keterangan yang mendukung pada penelitian. Langkah yang digunakan supaya memperoleh komponen yang diidentifikasi adalah dengan melakukan wawancara kepada guru kelas V SDN 1 Tunggulwulung. Setelah diperoleh keterangan kemudian keterangan tersebut dianalisis dan selanjutnya peneliti akan merancang sebuah media pembelajaran yang relevan sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

2. Desain

Pada fase desain peneliti mengonstruksi produk pengembangan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan kemudian hasil pengembangan dari produk tersebut diterapkan pada pembelajaran. Media atau produk yang dipilih pada penelitian pengembangan ini adalah media permainan edukatif *LEMPAT* modifikasi dari permainan *gatok*. Pada proses konstruksi produk akan difokuskan pada pemilihan materi pembelajaran yang merujuk pada buku tematik kelas V Tema 7 Sub Tema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” khusus materi IPS dan komponen-komponen dalam perancangan produk seperti bahan, ukuran, warna, desain tampilan serta petunjuk teknis produk.

3. Pengembangan

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan pembuatan produk dengan menyiapkan bahan-bahan yang dibutuhkan, materi-materi atau soal yang diperlukan kemudian pengadaan buku petunjuk permainan dengan mendesain, mengedit, dan mencetak sehingga terkumpul komponen-komponen media menjadi satu dan utuh.

Selanjutnya setelah media terkumpul menjadi satu kesatuan maka produk tersebut dilakukan validasi dan revisi dengan bantuan dari beberapa ahli yakni ahli di bidang media, ahli di bidang isi, dan ahli di bidang pembelajaran. Hal tersebut dilakukan supaya peneliti dapat mengetahui kevalidan media sebelum diujikan kepada siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung.

4. Implementasi

Pada tahapan implementasi peneliti melakukan penerapan produk yang sudah dikembangkan ke dalam pembelajaran secara langsung. Media pembelajaran permainan edukatif *LEMPAT* akan diterapkan langsung pada pembelajaran tematik siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang. Selanjutnya setelah dilakukan uji coba maka dilakukan evaluasi untuk mengidentifikasi bagaimana sikap balik siswa terhadap media permainan edukatif *LEMPAT* yang sudah dikembangkan.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini diterapkan sebuah pengukuran terkait media yang dikembangkan sudah atau belum validkah media tersebut sehingga bisa direvisi dan di uji kembali bila media tersebut masih belum memenuhi kriteria.

C. Uji Coba Produk

Produk yang sudah dikembangkan perlu dilakukan uji coba tujuannya untuk mengetahui seberapa valid media tersebut menurut para ahli dan penerapannya di dalam pembelajaran. Uji coba yang akan diimplementasikan pada produk pengembangan meliputi :

1. Uji Ahli

Sebelum di implementasikan produk pengembangan ke dalam pembelajaran maka perlu untuk dilakukan validasi kepada beberapa ahli di antaranya adalah ahli di bidang media, ahli di bidang isi, dan ahli di bidang pembelajaran. Proses validasi dilaksanakan dengan menyediakan angket

untuk dewan ahli yang berisi komponen atau kriteria kevalidan media, apabila menurut para ahli media masih perlu dilakukan perbaikan, maka dilakukan sebuah perbaikan hingga media tersebut layak atau valid.

2. Pre-Test dan Post-Test

Produk yang akan diuji coba terhadap pembelajaran maka perlu dilakukan pre-test terlebih dahulu tujuannya untuk mengetahui hasil awal sebelum diterapkan media kemudian setelah dilakukan pre-test selanjutnya produk diuji coba dan dilakukan post-test. Skema yang diterapkan adalah one group pretest – posttest dipresentasikan dengan desain sebagai berikut : (Pradana, 2018)

$O_1 X O_2$

Keterangan :

O_1 = *Pretest*

O_2 = *Posttest*

X = *Perlakuan*

3. Uji Coba

Pengembangan ini memerlukan 28 siswa sebagai objek pada uji coba produk untuk kelas V SDN 1 Tunggulwulung. Uji coba dilaksanakan dengan mengimplementasikan produk yang dikembangkan ke dalam pembelajaran sehingga dapat diketahui dan diidentifikasi keberhasilan produk media pengembangan yang sudah dikembangkan. Selain itu, penerapan produk juga berguna untuk mengetahui bagaimana sikap balik siswa dengan media permainan *LEMPAT* yang sudah dikembangkan.

D. Jenis Data

Ada dua jenis data yang dimanfaatkan pada penelitian pengembangan produk ini yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Penjelasan dari data kuantitatif dan kualitatif dari pengembangan akan di presentasikan sebagai berikut :

1. Data Kuantitatif

Perolehan data kuantitatif dari penelitian pengembangan ini yakni bersumber dari angket validasi ahli di bidang media, ahli di bidang materi, ahli di bidang pembelajaran dan angket respon peserta didik.

2. Data kualitatif

Sumber data kualitatif pada penelitian pengembangan ini berdasarkan dari hasil komunikasi verbal (wawancara) wali kelas V SDN 1 Tunggulwulung yakni Ibu Sri Fatmawati, S,Pd selaku wali kelas V, kemudian data kualitatif juga diperoleh berdasarkan hasil dari kegiatan observasi ketika pembelajaran berlangsung serta beberapa arahan, komentar, dan masukan dari para ahli di antaranya ahli di bidang media, ahli di bidang isi, dan ahli di bidang media.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian pengembangan ini yakni :

1. Wawancara

Wawancara dilaksanakan bertujuan untuk menggali informasi yang dibutuhkan terhadap penelitian pengembangan seperti permasalahan-

permasalahan yang terjadi di dalam pembelajaran, kebutuhan siswa, dan penggunaan produk pengembangan media yang serupa pada pembelajaran.

2. Tes

Tes dimaksudkan untuk mengidentifikasi pengetahuan dari hasil belajar siswa atau peserta didik sebelum dan sesudah diterapkan produk yang dikembangkan dengan melakukan tes, yakni pre-test dan post-test.

3. Observasi

Observasi dilaksanakan untuk meninjau secara langsung suatu hal yang berkorelasi dengan penelitian pada proses pembelajaran terutama pada saat produk pengembangan diuji coba.

4. Angket

Angket dimanfaatkan peneliti untuk memperoleh pernyataan yang berkaitan dengan hasil validitas dari produk pengembangan. Beberapa angket dimanfaatkan pada penelitian ini yakni angket ahli di bidang materi, angket ahli di bidang media, angket ahli di bidang pembelajaran, angket sikap responsif siswa.

5. Dokumentasi

Penelitian ini juga memerlukan dokumentasi sebagai bukti akurat bahwa peneliti memang menjalankan penelitian sesuai prosedur. selain itu, dengan dokumentasi peneliti bisa mengabadikan penelitiannya terutama pada saat penggunaan atau penerapan media pembelajaran yang dikembangkan yakni media permainan edukatif *gatok*.

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh melalui dokumentasi, komunikasi verbal (wawancara), observasi, masukan yang diberikan kepada validator terhadap pengembangan media. Hal ini berlandaskan pada model Miles dan Huberman yang mengemukakan bahwa penelitian kualitatif memunculkan data berupa kalimat deskriptif dan bukan berupa nomor atau angka. Data kualitatif tersebut di kumpulkan dalam berbagai cara seperti wawancara, observasi, inti sari dokumen, dan rekaman (Harahap, 2021).

2. Analisis Data Kuantitatif

Pelaksanaan penelitian pengembangan ini memanfaatkan analisis data secara kuantitatif bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya media yang dikembangkan dan untuk mengidentifikasi serta mengetahui respon siswa terhadap media yang diimplementasikan. Analisis data kuantitatif pada penelitian pengembangan ini didapat dari angket para validator dan angket respon siswa. Penggunaan cara analisis data pada penelitian pengembangan ini akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Analisis kevalidan produk

Analisis kevalidan produk bersumber dari angket yang diajukan kepada ahli di bidang media, ahli di bidang isi, dan ahli di bidang pembelajaran. Angket yang diberikan kepada validator berupa pernyataan berbentuk kalimat-kalimat deskriptif disertai dengan skor yang sudah ditentukan. Skala skor yang dipakai pada analisis kevalidan produk yakni skala Likert yang memiliki lima titik respon (Budiaji,

2013). Rumus yang digunakan adalah rumus yang dijelaskan Sa'dun Akbar dalam (Nur Aini & Sulistyani, 2019) sebagai berikut :

$$V = TSe/TSh \times 100\%$$

Keterangan :

V = Kevalidan Produk

TSe = Hasil Perolehan Skor

TSh = Skor Tertinggi

Tabel 3.1 Kriteria Validitas Produk

Nilai	Kriteria
81 – 100	Sangat valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup valid
21 – 40	Kurang valid
0 – 20	Tidak valid

Memaparkan tabel di atas diketahui bahwa dikatakan sangat valid apabila berada pada rentang nilai 81 sampai dengan 100. Rentang 61 sampai 80 mengindikasikan produk valid. Rentang 41 sampai 60 menunjukkan cukup valid. Pada rentang 21 sampai 40 dapat dinyatakan kurang valid dan terakhir rentang 0 sampai 20 menandakan tidak validnya produk yang dikembangkan.

b. Analisis Kemenarikan Produk

Analisis respon siswa juga diambil dengan menggunakan angket respon siswa yang berisikan pernyataan-pernyataan dan tampilan skor yang dapat dipilih. Rumus yang digunakan pada analisis ini sama dengan analisis kevalidan yakni menggunakan skala Likert namun dikorelasikan dan disesuaikan dengan persentase (Kartini & Putra, 2020).

$P = \text{Jumlah Skor Pengumpulan} / \text{Jumlah skor kriterium} \times 100\%$

P = persentase

Tabel 3.2 Kriteria Kemenarikan Produk

No	Interval Skor (%)	Kategori
1	81 – 100	Sangat Positif
2	61 – 80	Positif
3	41 – 60	Cukup Positif
4	21 – 40	Kurang positif
5	0 – 20	Tidak Positif

Berdasarkan tabel di atas apabila persentase menunjukkan rentan 81 – 100 maka media yang dikembangkan ber kriteria sangat positif. Apabila persentase menunjukkan rentan 61 – 80 maka kriteria media yang dikembangkan positif. jika persentase menunjukkan rentan 41 – 60 maka kriteria media yang dikembangkan cukup positif. jika persentase menunjukkan rentan 21 – 40 maka kriteria media yang dikembangkan kurang positif. jika persentase menunjukkan rentan 0 – 20 maka kriteria media yang dikembangkan tidak positif.

c. Analisis peningkatan hasil belajar siswa

Pada analisis kenaikan atau peningkatan hasil belajar siswa diberlakukan rumus rata-rata (mean). Jumlah keseluruhan nilai peserta didik dibagi jumlah keseluruhan peserta didik. Hal ini dijelaskan pada simbol sebagai berikut : (Pradana, 2018)

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

- X = Skor rata-rata
- $\sum x$ = Jumlah Skor
- n = Jumlah Responden.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Proses Pengembangan

Produk dari penelitian dan pengembangan ini diterapkan pada kelas V SDN Tunggulwulung I. Produk yang dihasilkan dari pengembangan berupa media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) pada materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Tunggulwulung I. Media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) merupakan media yang cara memainkannya dengan cara melempar alat lempar ke sasaran lempar dan pelemparannya dibatasi dengan batas lempar. Media LEMPAT (Lempar Tepat) memuat soal-soal yang berfungsi sebagai sarana untuk mengulang materi dan latihan soal. Media LEMPAT ini sengaja didesain dan dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan siswa kurang terlibat secara aktif ketika mengulang materi dan cenderung bosan dengan latihan soal yang seperti ujian sehingga hasil belajar para siswa menjadi menurun. Karena media permainan sangat disukai anak-anak usia kelas V SD dan didorong dengan rekomendasi wali kelas diharapkan media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) dapat meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada materi IPS peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan. Media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) ini dapat dioperasikan secara berkelompok.

Proses pengembangan produk mengikuti langkah-langkah dan tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang merupakan metode penelitian pengembangan *Research and*

Development (R&D). Berikut ini langkah-langkah proses pengembangan media permainan edukatif LEMPAT (Lempat Tepat) menggunakan model ADDIE :

1. Analysis (analisis)

Pada tahap awal yakni menganalisis permasalahan yang ada di lokasi penelitian. permasalahan-permasalahan yang ada didapatkan melalui hasil wawancara terhadap narasumber yakni Ibu Sri Fatmawati, S.Pd. sebagai wali kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang. Pada wawancara tersebut dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yakni peserta didik belum terlibat langsung ketika pengulangan materi, siswa bosan ketika latihan soal karena latihan dilakukan seperti pada umumnya, belum pernah dikembangkan media untuk materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan. Uraian permasalahan tersebut yang menyebabkan hasil belajar siswa menurun. Peneliti pada tahap ini juga memetakan dan menganalisis kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator yang sesuai dengan aturan dan kebutuhan siswa kemudian dimasukkan ke dalam media permainan edukatif LEMPAT (Lempat Tepat).

2. Design (merancang)

Tahap yang kedua adalah perancangan. Pada tahap ini ada beberapa yang perlu dilakukan yaitu :

a) Memilih dan memetakan materi

Peristiwa kebangsaan masa penjajahan dipilih kemudian dipetakan sesuai dengan KI, KD, Indikator atau capaian pembelajaran yang diinginkan dalam pembelajaran. Materi yang tercantum pada

media terfokus pada pembelajaran IPS. Pembelajaran terfokus pada pembelajaran IPS karena berlandaskan dari keluhan wali kelas terkait menurunnya hasil belajar dari peserta didik pada pembelajaran IPS.

b) Merancang tampilan atau desain produk

Media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) disajikan dalam bentuk media konvensional sehingga memerlukan beberapa bahan dan alat untuk membentuk media secara utuh. Sebelum dibentuk dalam media secara utuh perlu didesain beberapa komponen-komponen media terlebih dahulu dengan menggunakan aplikasi *photoshop*. Komponen-komponen tersebut di antaranya sasaran lempar, batas lempar, kartu soal, kunci jawaban, poster, buku petunjuk, dan identitas media permainan. Adapun alat lempar dibuat dengan karet sandal, kotak media dibuat dengan triplek, wadah kartu soal dibuat dengan menggunakan kardus bekas dan dilapisi kain flanel.

c) Merancang instrumen

Pada penelitian ke depannya memerlukan beberapa validator sehingga dibutuhkan beberapa instrumen terutama instrumen validasi. Instrumen validasi dirancang dan disesuaikan dengan kriteria kelayakan. Apabila produk yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria minimum pada instrumen yang sudah dirancang maka media yang dikembangkan dapat dinyatakan valid.

d) Merancang soal untuk isi media

Media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) memang diperuntukkan untuk mereview materi dan latihan soal sehingga isi dari

media tersebut berupa soal-soal. Soal-soal pada media dirancang kemudian disesuaikan dengan materi yang sudah dipilih sesuai dengan perangkat pembelajaran.

e) Merancang soal pre-test dan post-test

Soal pre-test dan post-test dirancang bertujuan untuk mengukur hasil belajar setelah dan sebelum diterapkan media permainan edukatif LEMPAT (Lempat Tepat). Soal-soal pre-test maupun post-test juga disesuaikan dengan soal yang ada di dalam media permainan edukatif LEMPAT (Lempat Tepat).

3. Development (Pengembangan)

Setelah produk dirancang, tahap selanjutnya yaitu mengembangkan produk. Pengembangan produk yang dimaksudkan adalah mengumpulkan dan menyusun komponen-komponen produk yang sudah dirancang ke dalam satu produk utuh. Pengembangan produk permainan edukatif LEMPAT (Lempat Tepat) sebagai berikut :

a) Buku petunjuk permainan

Buku petunjuk permainan berfungsi untuk memudahkan guru untuk mengoperasikan media ketika saat pembelajaran berlangsung. Buku petunjuk permainan tersusun dari halaman cover, deskripsi permainan lempat, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator capaian pembelajaran, petunjuk permainan, profil pengembang, dan halaman kritik dan saran.



Gambar 4.1 Buku Petunjuk Permainan

b) Pamflet media

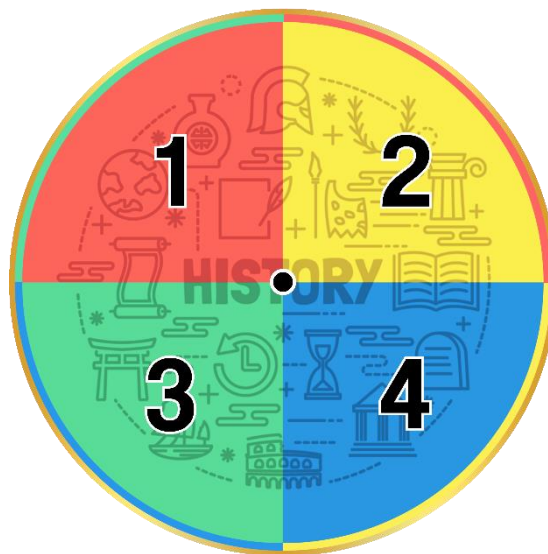
Pada pamflet media memuat beberapa informasi yang tujuannya untuk memberikan informasi awal kepada siswa tentang permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) secara umum. Beberapa informasi yang termuat di pamflet media adalah nama media, keterangan untuk kelas V, sub tema yang akan diaplikasikan, foto pengembang, barcode untuk akses buku petunjuk permainan, nama dan NIM pengembang, dan gambar komponen-komponen media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat).



Gambar 4.2 Pamflet Media

c) Sasaran lempar

Sasaran lempar merupakan tempat sasaran untuk dilempar dengan alat lempar. Sasaran lempar memiliki empat bilik yang masing-masing bilik memuat beberapa soal.



Gambar 4.3 Sasaran Lempar

d) Batas lempar

Batas lempar merupakan batas peserta didik melempar alat lempar ke sasaran lempar. Batas ini sebagai penanda supaya peserta

didik tidak melampaui batas lempar ketika melempar alat lempar ke sasaran lempar.



Gambar 4.4 Batas Lempar

e) Alat lempar

Alat lempar merupakan alat yang digunakan untuk melempar ke sasaran lempar bertujuan untuk menentukan pilihan soal berdasarkan salah satu bilik dari keempat bilik yang tersedia di sasaran lempar. Alat lempar terbuat dari sandal karet bekas yang dilapisi dengan kain flanel.

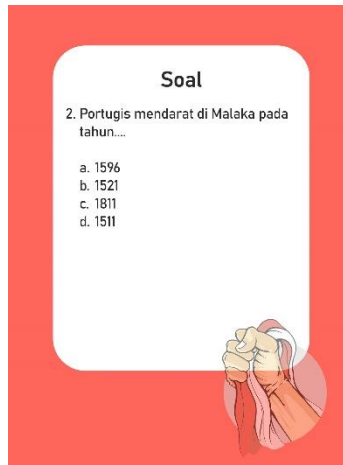


Gambar 4.5 Alat Lempar

f) Kartu soal

Kartu soal merupakan kartu yang berisi soal-soal tentang materi yang sudah dirancang. Soal-soal disesuaikan dengan tujuan

pembelajaran. Kartu soal berbentuk persegi yang kemudian dimasukkan di dalam kotak soal.



Gambar 4.6 Kartu Soal

g) Kotak soal

Kotak soal merupakan wadah yang berbentuk persegi yang berfungsi untuk meletakkan kartu-kartu soal supaya tidak berserakan. Kotak soal terbuat dari kardus bekas yang dilapisi dengan kain flanel.



Gambar 4.7 Kotak Soal

h) Kunci jawaban

Kunci jawaban merupakan lembar yang berisi kunci jawaban dari soal-soal yang ada pada kotak soal. Fungsinya untuk mengoreksi

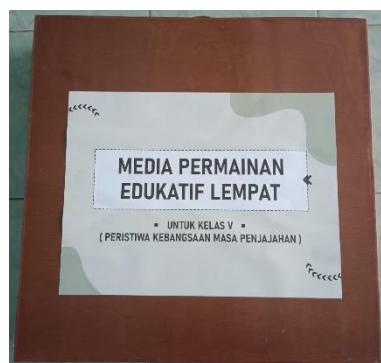
dan memudahkan guru untuk menyatakan jawaban benar ataukah salah ketika peserta didik menjawab.



Gambar 4.8 Kunci Jawaban

i) Box media

Box media merupakan wadah kesemua komponen-komponen media. Fungsi dari box media adalah supaya media bisa dibawa dengan mudah, lebih awet, dan terlihat menarik. Box media terbuat dari triplek yang dibentuk menyerupai koper kemudian di pernis supaya terlihat bagus.



Gambar 4.9 Box Media

4. Implementation (implementasi)

Implementasi dilaksanakan setelah dilakukan validasi oleh beberapa validator ahli yaitu ahli media atau desain, ahli isi atau materi, ahli pembelajaran kemudian setelah divalidasi produk yang telah dikembangkan baru diuji coba kepada siswa kelas V SDN Tunggulwulung I Kota Malang. Pada uji coba produk ini melibatkan seluruh siswa kelas V secara keseluruhan yakni berjumlah 28 siswa. sebelum diterapkan media yang dikembangkan terlebih dahulu peserta didik mengerjakan pre-test terlebih dahulu kemudian pembelajaran berlangsung dan diterapkan media permainan edukatif yang sudah dikembangkan setelah itu peserta didik diberi soal *post-test* untuk dikerjakan.

Proses implementasi produk dilakukan oleh guru kelas V, namun pengembang juga mendampingi selama proses implementasi produk supaya guru kelas bisa menanyakan langsung apabila ada permasalahan maupun kendala pada penerapan media di kelas. Penerapan produk di kelas atau regulasi penerapan produk sudah tercantum pada buku petunjuk sehingga guru akan terbantu pada proses penerapan media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat).

5. Evaluation (evaluasi)


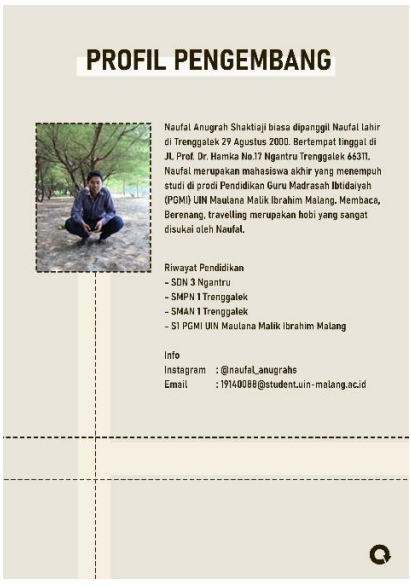
Tahap selanjutnya yakni evaluasi yang didapatkan dari beberapa kritik dan saran oleh validator media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat). Pada tahap evaluasi juga terdapat angket untuk mengetahui seberapa menariknya produk yang dikembangkan bagi peserta


didik. Tujuan dilakukannya evaluasi pada tahap ini adalah untuk mengetahui seberapa layak pengembangan media ini untuk meningkatkan hasil pembelajaran dan seberapa menarik media yang dikembangkan menurut peserta didik.

Sebelum media yang dikembangkan diuji coba maka perlu untuk dievaluasi oleh validator. Tahap tersebut dinamakan revisi produk. Tahap revisi produk dilakukan untuk memastikan bahwa produk yang hendak diterapkan apakah layak untuk diimplementasikan kepada siswa kelas V SDN Tunggulwulung 1. Revisi produk tersebut antara lain :

- a) Revisi ahli desain dan media

Tabel 4.1 Revisi Ahli Desain dan Media







Sebelum	Saran	Sesudah Revisi
	<p>Disarankan untuk menambahkan profil pengembang</p>	

<p>Tidak ada poster</p>	<p>Disarankan untuk menambahkan poster media</p>	
-------------------------	--	---

b) Revisi ahli materi

Tabel 4.2 Revisi Ahli Materi

Sebelum	Saran	Sesudah Revisi
	<p>Gambar pada soal perlu disesuaikan dengan materi.</p>	

<p style="text-align: center;">Soal</p> <p>5. Berikut akibat dari penyimpangan pelaksanaan Tanam Paksa, Kecuali</p> <ol style="list-style-type: none"> Wabah penyakit merajalela Bahaya kelaparan melanda Cirebon Banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal Hasil produksi petani makin meningkat tajam 	<p>Sumber referensi perlu dicantumkan.</p>	<p style="text-align: center;">Soal</p> <p>5. Berikut akibat dari penyimpangan pelaksanaan Tanam Paksa, Kecuali</p> <ol style="list-style-type: none"> Wabah penyakit merajalela Bahaya kelaparan melanda Cirebon Banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal Hasil produksi petani makin meningkat tajam  <p style="text-align: right; font-size: small;">sumber: https://ke-anasindo.com/</p>
<p style="text-align: center;">Soal</p> <p>1. Berikut yang bukan kebijakan yang diambil pada masa penjajahan Inggris adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Mendirikan benteng-benteng pertahanan Setiap keresidenan mempunyai badan pengadilan Melarang perdagangan budak Pulau Jawa dibagi menjadi 16 keresidenan termasuk Yogyakarta dan Surakarta 	<p>Kosa kata perlu disesuaikan dengan standar siswa.</p>	<p style="text-align: center;">Soal</p> <p>1. Berikut yang tidak merupakan kebijakan yang diambil pada masa penjajahan Inggris adalah....</p> <ol style="list-style-type: none"> Mendirikan benteng-benteng pertahanan Setiap keresidenan mempunyai badan pengadilan Melarang perdagangan budak Pulau Jawa dibagi menjadi 16 keresidenan termasuk Yogyakarta dan Surakarta  <p style="text-align: right; font-size: small;">sumber: https://www.pojaku.com/</p>
<p>CAPAIAN ATAU TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Kompetensi Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya. 	<p>KI, KD, IPK lebih baik dibuat tabel.</p>	<p>CAPAIAN ATAU TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Kompetensi Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, tetangga, dan negara. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya. 

<p>CAPAIAN ATAU TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Kompetensi Dasar IPS</p> <p>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>Indikator Capaian Pembelajaran</p> <p>3.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p> <p>3.4.2 Peserta didik mampu mengklasifikasikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya</p> <p>4.4.1 Peserta didik mampu menyimpulkan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p> <p>4.4.2 Peserta didik mampu mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</p>		<p>CAPAIAN ATAU TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>Temas 7 (Peristiwa dalam kehidupan) Sub Tema 1 (Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan) IPS</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kompetensi Dasar</th> <th>Indikator Capaian Belajar</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</td> <td>3.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</td> </tr> <tr> <td>3.4.2 Peserta didik mampu mengklasifikasikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</td> <td>3.4.2 Peserta didik mampu mengklasifikasikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</td> </tr> <tr> <td>4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</td> <td>4.4.1 Peserta didik mampu menyimpulkan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>4.4.2 Peserta didik mampu mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.</td> </tr> </tbody> </table>	Kompetensi Dasar	Indikator Capaian Belajar	3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.2 Peserta didik mampu mengklasifikasikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.2 Peserta didik mampu mengklasifikasikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Peserta didik mampu menyimpulkan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		4.4.2 Peserta didik mampu mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.
Kompetensi Dasar	Indikator Capaian Belajar											
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1 Peserta didik mampu menjelaskan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.											
3.4.2 Peserta didik mampu mengklasifikasikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.2 Peserta didik mampu mengklasifikasikan faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.											
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4.1 Peserta didik mampu menyimpulkan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.											
	4.4.2 Peserta didik mampu mendemonstrasikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.											

B. Penyajian Data dan Analisis Data Uji Produk

1. Hasil Data Validasi

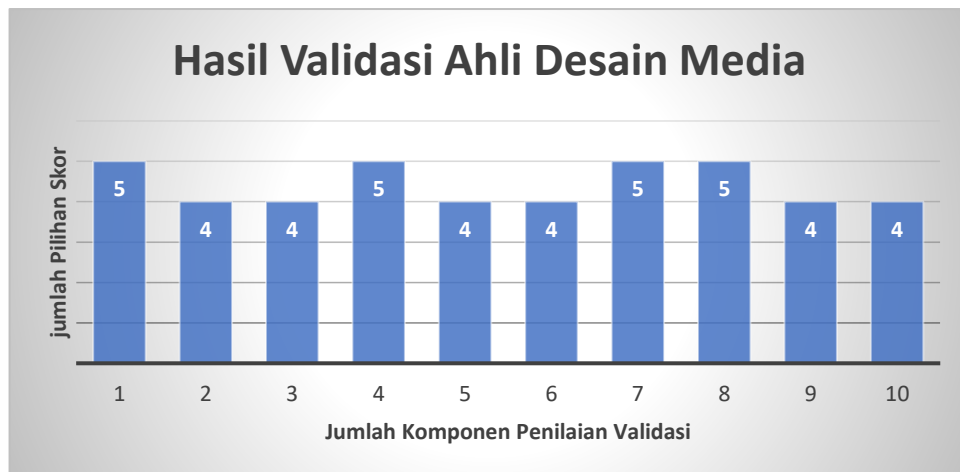
Untuk mengetahui dan memastikan tingkat validitas suatu produk yang sudah dikembangkan terlebih dahulu produk perlu divalidasi kepada beberapa ahli sebelum produk diterapkan. Data yang disajikan pada pengembangan permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) menggunakan data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil perolehan angket validasi menjadi data kuantitatif, dan kritik maupun saran dari validator menjadi data kualitatif. Berikut ini paparan data kuantitatif dan kualitatif berdasarkan penilaian validator :

a) Validasi Ahli Desain

Proses validasi pengembangan media permainan edukatif LEMPAT dilakukan oleh validator ahli desain media yakni Dr. H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd. yang merupakan ahli desain media terlebih

husus pada media pembelajaran. Hasil validasi tercantum sebagai berikut :

1) Data Kuantitatif



Gambar 4. 10 Hasil Validasi Desain Media

2) Analisis Data Kuantitatif

$$V = TSe/TSh \times 100\%$$

$$V = 44/50 \times 100\% = 88\%$$

Perhitungan skor akhir validasi media diperoleh 88%. Berdasarkan hasil yang diperoleh sebesar 88% maka desain media pengembangan media permainan edukatif LEMPAT masuk ke dalam kategori sangat valid. Akan tetapi supaya media yang dikembangkan lebih baik dan berkualitas maka perlu untuk memperhatikan kritik dan saran dari validator.

3) Data Kualitatif

Berikut ini adalah kritik dan saran yang diperoleh dari proses validasi kepada validator ahli desain media :

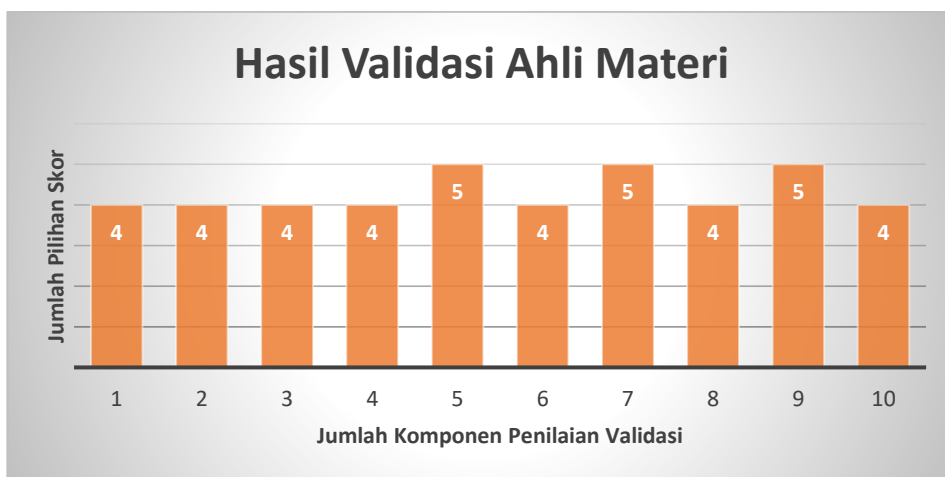
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Ahli Desain

Validator	Kritik dan Saran
Dr. H. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Perlu ditambahkan profil pengembang ➤ Perlu ditambahkan poster yang memuat informasi umum terkait media yang dikembangkan.

b) Validasi Ahli Materi

Proses validasi pengembangan media permainan edukatif LEMPAT dilakukan oleh validator ahli materi yakni bapak Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I yang merupakan ahli materi terlebih khusus pada materi IPS. Beliau merupakan dosen PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil validasi tercantum sebagai berikut :

1) Data Kuantitatif



Gambar 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi

2) Analisis Data Kuantitatif

$$V = TSe/TSh \times 100\%$$

$$V = 43/50 \times 100\% = 86\%$$

Perhitungan skor akhir validasi materi diperoleh 86%. Berdasarkan hasil yang diperoleh sebesar 86% maka materi pengembangan media permainan edukatif LEMPAT masuk ke dalam kategori sangat valid. Akan tetapi supaya media yang dikembangkan lebih baik dan berkualitas maka perlu untuk memperhatikan kritik dan saran dari validator terkait.

3) Data Kualitatif

Tabel 4.4 Kritik dan Saran Ahli Materi

Validator	Kritik dan Saran
Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Perlu dibuatkan tabel untuk KI, KD, IPK supaya lebih mudah dibaca dan dipahami. ➤ Sumber referensi pada media perlu dicantumkan. ➤ Kosa kata yang digunakan perlu disesuaikan dengan tingkat siswa. ➤ Gambar pada soal harus disinkronkan dengan materi atau soal yang dibahas.

c) Validasi Ahli Pembelajaran

Proses validasi pengembangan media permainan edukatif LEMPAT dilakukan oleh validator ahli pembelajaran yakni ibu Dian Syah Saroh, S.Pd yang merupakan guru kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang. Hasil validasi tercantum sebagai berikut :

1) Data Kuantitatif



Gambar 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi

2) Analisis Data Kuantitatif

$$V = TSe/TSh \times 100\%$$

$$V = 49/50 \times 100\% = 98\%$$

Perhitungan skor akhir validasi pembelajaran diperoleh 98%. Berdasarkan hasil yang diperoleh sebesar 98% maka materi pengembangan media permainan edukatif LEMPAT masuk ke dalam kategori sangat valid.

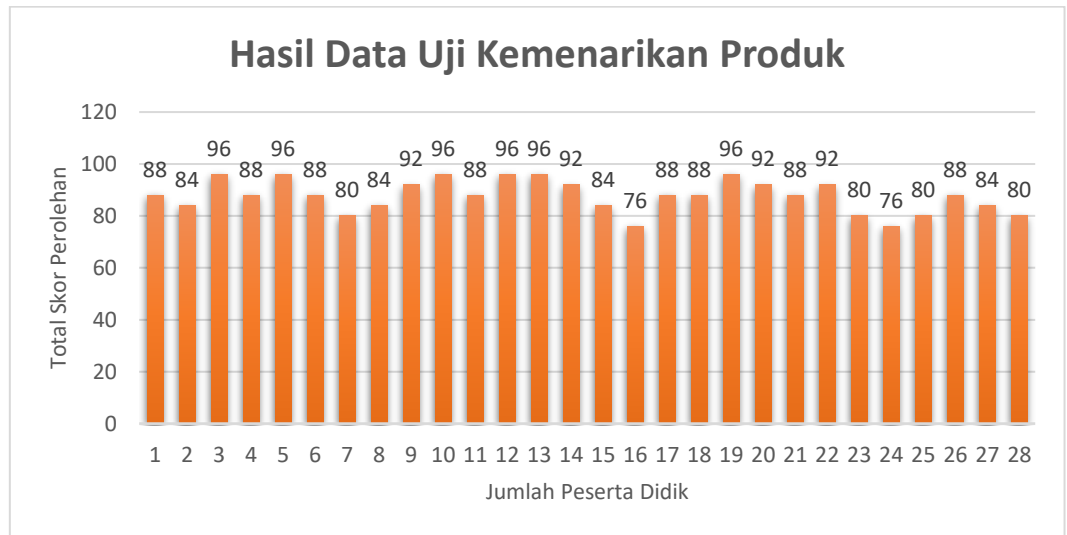
3) Data Kualitatif

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Ahli Pembelajaran

Validator	Kritik dan Saran
Dian Syah Saroh, S.Pd.	➤ Media pembelajaran edukatif “Lompat” dapat digunakan oleh pengajar dengan lebih kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

2. Data Uji Coba Kemerarikan Produk

Data hasil uji kemerarikan produk diperoleh dari angket respon siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa di SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang sebagai berikut :



Gambar 4. 13 Hasil Uji Kemerarikan Produk

$$P = \text{Jumlah Skor Pengumpulan} / \text{Jumlah skor kriterium} \times 100\%$$

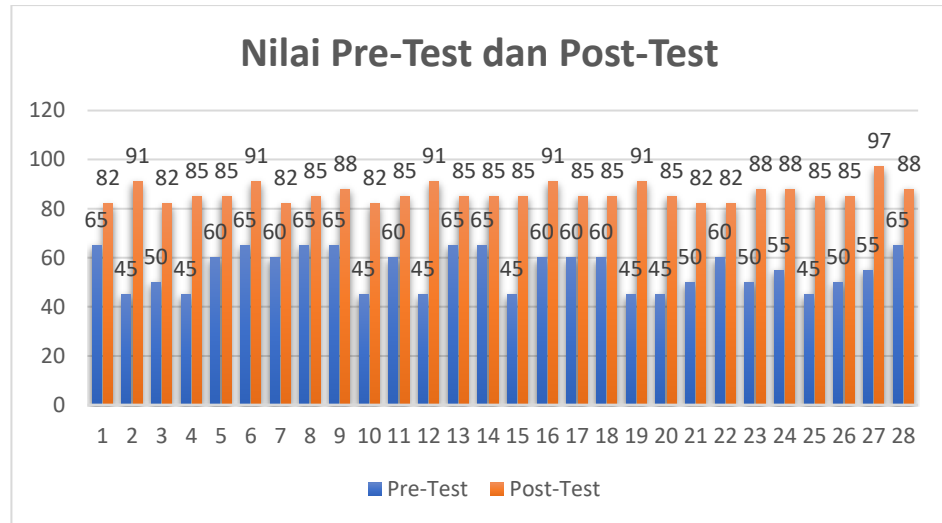
$$P = 2.456 / 2.800 \times 100\% = 87,71 \%$$

Berdasarkan pemaparan data di atas diketahui total perolehan rata-rata persentase respon siswa secara keseluruhan berjumlah 87,71%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa respon keseluruhan siswa sangat positif terhadap media permainan edukatif LEMPAT.

3. Data Perolehan Pre-Test dan Post-Test

Berikut ini merupakan paparan data hasil dari pre-test dan post-test yang dilakukan oleh peserta didik ketika produk pengembangan media

permainan edukatif lempat diuji coba. Hasil nilai pre-test dan post-test diakumulasi ke dalam bentuk tabel sebagai berikut :



Gambar 4.14 Hasil Data Pre-Test dan Post-Test

$$\text{Hasil rata-rata nilai pre-test : } X = \frac{\sum x}{n} = \frac{1545}{28} = 55.17$$

$$\text{Hasil rata-rata nilai post-test : } X = \frac{\sum x}{n} = \frac{2416}{28} = 86.28$$

Paparan data di atas menunjukkan data hasil pre-test dan post-test siswa untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan produk yang sudah dikembangkan yaitu permainan edukatif lempat. Berdasarkan paparan data tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata hasil pre-test peserta didik yaitu 55,17, sedangkan rata-rata hasil post-test peserta didik setelah diterapkan produk pengembangan media permainan edukatif lempat yaitu 86,28. Melihat hasil rata-rata pre-test dan post-test dapat diartikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan diberlakukan media permainan edukatif lempat.

Sehingga berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media permainan edukatif lempat pada materi peristiwa kebangsaan pada

masa penjajahan khusus IPS cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang .

BAB V

PEMBAHASAN

A. Analisis Pengembangan Media Permainan Edukatif LEMPAT

Pada pengembangan dan penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan media permainan edukatif LEMPAT sebagai sarana belajar dan evaluasi pada materi kelas V Tema 7 Sub Tema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” khusus materi IPS di SDN I Tunggulwulung Kota Malang. Secara universal manfaat media pembelajaran yakni untuk mempermudah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik pada pelaksanaan pembelajaran supaya kegiatan tersebut lebih efisien dan efektif (Isran Rasyid, 2018).

Prosedur yang diimplementasikan pada pengembangan dan penelitian ini mengambil dari model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Media atau produk yang dihasilkan adalah berupa media permainan yang memiliki nama LEMPAT (Lempar Tepat). Berikut ini analisis yang dapat diuraikan mengenai pengembangan media LEMPAT (Lempar Tepat) :

1. Analisis Desain Pengembangan Media

Media, alat atau produk yang dikembangkan pada penelitian ini yakni media permainan edukatif LEMPAT (Lempar Tepat) materi kelas V Tema 7 Sub Tema 1 “Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan” yang memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang. Media permainan edukatif LEMPAT

(Lempar Tepat) dapat dikembangkan secara digital maupun cetak, akan tetapi pada penelitian ini produk yang dikembangkan berupa cetak artinya produk ini berupa tampilan fisik secara utuh.

Adapun aplikasi yang dimanfaatkan untuk mendesain komponen-komponen permainan ini adalah aplikasi *adobe photoshop*. Komponen-komponen permainan LEMPAT di antaranya sasaran lempar, batas lempar, kartu soal, pamflet, kunci jawaban. Semua komponen-komponen permainan didesain semenarik mungkin supaya dapat menambah semangat dan ketertarikan siswa untuk menjalankan permainan. Media permainan LEMPAT berisikan kartu soal yang di dalamnya terdapat materi sesuai dengan kelas V pada tema 7 sub tema 1 “peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan” yang nantinya dapat dimainkan dengan komponen-komponen yang lainnya.

2. Analisis Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validasi media dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan media sebelum diterapkan media pada pembelajaran. Validasi pada penelitian ini melalui 3 proses validasi yakni validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Paparan analisis hasil media yang sudah dikembangkan sebagai berikut :

a. Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran

Validasi ahli desain media sangat diperlukan karena hal demikian dapat diketahui kelayakan media atau produk sebelum diimplementasikan pada pembelajaran. Beberapa aspek yang divalidasi pada desain media pembelajaran yakni desain lingkaran

sasaran lempar, desain batas lempar, desain dan warna kartu soal, kesesuaian kartu soal dan sasaran lempar, tampilan komponen media, ukuran panjang dan lebar, jenis font, ukuran font, gambar-gambar pendukung, dan alur permainan media.

Berdasarkan hasil dari komponen-komponen desain media permainan edukatif LEMPAT yang divalidasi memperoleh skor sebesar 88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif LEMPAT sangat valid sesuai dengan acuan tabel kelayakan dan kevalidan produk (Budiaji, 2013) untuk diterapkan pada kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sebagai wasilah dalam meningkatkan hasil belajar. Walaupun produk dinyatakan valid sesuai dengan kriteria yang ditentukan namun ada beberapa masukan untuk pengembangan produk pada desain media supaya lebih baik yakni perlu ditambahkan profil pengembang dan poster media sebagai sarana untuk menyampaikan media permainan edukatif LEMPAT.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi juga sangat dibutuhkan supaya dapat diidentifikasi relevansi dan kelayakan materi pada media pembelajaran sebelum diuji coba kan. Beberapa aspek yang di validasi yakni kesesuaian isi materi dengan kurikulum 2013 revisi 2017, kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kesesuaian media dengan konsep materi, manfaat media untuk menambah wawasan, bahasa yang digunakan.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 86%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif LEMPAT sangat valid sesuai dengan acuan tabel kelayakan dan kevalidan produk (Budiaji, 2013) untuk diterapkan pada kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sebagai wasilah dalam meningkatkan hasil belajar. Meskipun produk dinyatakan sangat valid dalam segi materi tetap harus memperhatikan kritik dan masukan dari validator yakni perlu ada rujukan yang dicantumkan pada gambar, gambar pada soal harus sesuai, KI-KD-IPK lebih baik dibuat tabel, kosa kata pada kartu soal perlu disesuaikan dengan tingkat siswa.

c. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran berperan penting untuk mengetahui seberapa layak dan valid media untuk diimplementasikan ke dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru kelas V SDN 1 Tunggulwulung yang bertindak sebagai validator. Adapun beberapa aspek yang menjadi kriteria kevalidan media pada ahli pembelajaran adalah kemanfaatan media untuk melatih dan memahami soal bagi siswa, relevansi media dengan pembelajaran, kesesuaian soal dengan materi, kejelasan soal dengan materi, kejelasan materi dan gambar, alur permainan menarik, ketepatan ukuran media, ketepatan ukuran dan jenis kertas pada media, mudah tidaknya media untuk dioperasikan, ketertarikan siswa terhadap media, kesesuaian gambar dengan materi IPS.

Berdasarkan hasil validasi pembelajaran diperoleh hasil sebesar 98%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif LEMPAT sangat valid sesuai dengan acuan tabel kelayakan dan kevalidan produk (Budiaji, 2013) untuk diterapkan pada kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sebagai wasilah dalam meningkatkan hasil belajar.

Ahli pembelajaran mengemukakan bahwa media permainan edukatif LEMPAT dapat digunakan oleh pengajar dengan lebih kreatif dan menyenangkan bagi siswa sehingga media permainan edukatif LEMPAT bisa langsung diterapkan atau diimplementasikan.

3. Analisis Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk didapatkan setelah produk atau media diimplementasikan. Media permainan edukatif LEMPAT diimplementasikan di kelas V SDN 1 Tunggulwulung sebanyak 28 siswa. kemudian 28 siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung diberikan angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media permainan edukatif yang sudah diterapkan. Berdasarkan angket yang sudah diberikan kepada siswa diperoleh hasil keseluruhan respon siswa sebesar 87,71%. Hal tersebut menunjukkan bahwa respon siswa atau kemenarikan siswa terhadap media permainan edukatif LEMPAT sangat positif sesuai dengan kriteria dan persentase (Kartini & Putra, 2020). Selain itu, peserta didik juga sangat antusias dan semangat pada proses pembelajaran.

4. Analisis Hasil Peningkatan Hasil Belajar

Penelitian ini selain bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media permainan edukatif, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung pada materi peristiwa kebangsaan pada masa penjajahan. Oleh karena itu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar media permainan edukatif LEMPAT diterapkan di kelas V yang memiliki murid berjumlah 28 siswa. pada rangkaian proses implementasi media diberikan juga *pre-test* dan *post-test* sebagai alat untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* yang sudah dikerjakan oleh peserta didik kemudian dibandingkan.

Media permainan edukatif LEMPAT dapat dikatakan berhasil apabila dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ukuran dari meningkatnya hasil belajar pada penelitian ini adalah dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari penelitian diperoleh hasil rata-rata *pre-test* sebesar 55,17. Kemudian setelah diimplementasikan media permainan edukatif LEMPAT diperoleh hasil rata-rata *post-test* sebesar 86,28. Peningkatan hasil belajar siswa dikarenakan media permainan dapat meningkatkan semangat dan minat belajar dengan kondisi belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat berpikir, memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018). Bertumpu pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan maka dapat disimpulkan bahwa media permainan edukatif LEMPAT dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang.

5. Analisis Kelebihan dan Kekurangan Media

Media permainan edukatif LEMPAT memiliki kelebihan dan kekurangan. Pemaparan kelebihan dan kekurangan media permainan edukatif LEMPAT sebagai berikut :

a. Analisis kelebihan

Media permainan edukatif LEMPAT memiliki alur permainan yang sederhana sehingga mudah diterapkan oleh peserta didik. Desain dan tampilan dari media juga sangat elegan sehingga sangat mudah untuk dibaca dan dimengerti. Media permainan edukatif LEMPAT juga memiliki box media yang berfungsi untuk melindungi media sehingga media bisa lebih awet dan dapat digunakan pada pembelajaran lainnya dengan hanya mengganti materinya saja. Berdasarkan pengalaman empiris peneliti media permainan edukatif LEMPAT ketika diimplementasikan peserta didik sangat antusias karena mudahnya permainan itu dilakukan dan komponen-komponen media yang menarik minat peserta didik. Selain itu, media permainan edukatif LEMPAT juga terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan ditinjau dari nilai post-test yang mengalami peningkatan dari pre-test.

b. Analisis Kekurangan

Adapun media permainan edukatif LEMPAT juga tidak luput dari kekurangan. Beberapa kekurangan media ini adalah box yang lumayan besar sehingga terkesan sulit untuk dibawa ke mana-mana, pengerjaan mulai desain dan penyelesaian lumayan memakan waktu dan biaya.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Bertumpu pada proses pengembangan dan proses implementasi atau uji coba media permainan edukatif LEMPAT dapat disimpulkan bahwa pengembangan dan penelitian menghasilkan media permainan edukatif LEMPAT materi kelas V tema 7 Sub tema 1 “peristiwa bangsa pada masa penjajahan”. Media ini dikembangkan berdasarkan alur langkah-langkah pengembangan ADDIE dengan menerapkan uji kevalidan atau kelayakan yang melibatkan beberapa ahli yaitu ahli media, ahli isi atau materi, ahli pembelajaran dan objek penelitian yaitu siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang. Komponen-komponen materi dan desain media yang dikembangkan disesuaikan dan dikorelasikan dengan kompetensi dasar.

Hasil uji coba kevalidan media dengan diujikan oleh beberapa ahli diperoleh hasil 88% untuk ahli media, 86% untuk ahli isi atau materi, dan 98% untuk ahli pembelajaran. Perolehan-perolehan tersebut menunjukkan bahwa media permainan edukatif LEMPAT dikatakan sangat valid untuk diuji coba kepada peserta didik. Sementara hasil uji kemenarikan produk media permainan edukatif LEMPAT adalah 87,71% yang artinya para siswa memiliki respon sangat positif.

Hasil uji coba pemanfaatan media permainan edukatif LEMPAT untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Tunggulwulung dikatakan efektif. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan hasil pre-test siswa yang

memiliki rata-rata 55,17 dan meningkat dengan hasil post-test siswa yang memiliki rata-rata 86,28.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Media permainan edukatif lempat dapat dimanfaatkan dan dikembangkan dengan baik oleh guru dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pada proses pembelajaran.
2. Untuk peneliti selanjutnya dapat mengadopsi permainan edukatif yang serupa namun dengan materi atau objek penelitian yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan materi atau akses yang mempermudah siswa untuk memahami alur permainan dan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD (Pertama)*. CV Graha Edu.
- Budiaji, W. (2013). The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 127–133.
<http://umbidharma.org/jipp>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Fridayanti, H. (2013). Permainan Gambaran Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *PAUD Teratai*, 2(3), 1–7. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/4049>
- Harahap, M. novasari. (2021). Analisis Data Penelitian Kualitatif Model Miles Dan Huberman. *Manhaj*, 18(1), 2463–2653.
<http://jurnal.staiuisu.ac.id/index.php/manhaj/article/view/5/9>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Hidayah, N. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar.

Ejournal.Radenintan.Ac.Id, 2, 33–49.

Isran Rasyid, R. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *AXIOM*, VII(2580–0450), 91–96.

Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>

Komariyah, S., Fatmala, A., & Laili, N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(2), 55–60.

M. Fadillah. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan-Permainan Edukatif. *PG-PAUD Univeristas Muhammadiyah Ponorogo*.

Meirani, & Rossa, A. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Economic Edu*, 1(2), 138–146. <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/eoedu/article/view/1360/1056>

Moh.Mukhlis. (2012). Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda. *Fenomena*, IV(14), 66.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33.

<https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>

Nur Aini, D. F., & Sulistyani, N. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian E-Quiz (Electronic Quiz) Matematika Berbasis HOTS (Higher of Order Thinking Skills) untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v3i2.137>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis Hots Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di Mi Psm Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 67. <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.409>

Pakpahan, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. K. dan S. Purba (ed.); Pertama). Yayasan Kita Menulis.

Pambudi, A. B. (2016). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Karambol Cerdas Untuk Pembelajaran Ips Kelas V Di Sdn Ngentak Baturetno Bantul Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 5, 1–9.

Pradana, M. R. S. (2018). Pengembangan Media Monopoli Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di Sd 1 Patalan. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi ...*, 7, 500–511. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiftp/article/view/11995%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiftp/article/download/11995/11551>

- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Sayuti, P., & Prihanto, J. B. (2015). *PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR TEKNIK PASSING KAKI Pragito Sayuti Junaidi Budi Prihanto merangsang siswa untuk bereaksi terhadap penjelasan guru (Soepartono)*. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 71–74.
- Sihes, A. J. (2015). Konsep Defenisi Pembelajaran. *E-Prints UTM*, 8. <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/23790/4/Chapter I.pdf>
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Sulikah, W., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Hasil Belajar Siswa Muatan IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Socah 4. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 551–556.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>

- Tsalisah, N. H., Sofia, A., & Nawangsasi, D. (2019). Pengetahuan Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Nadia. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 1–12.
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/PAUD/article/view/18526>
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (RnD)* (K. A. Retno (ed.); Pertama). Bumi Aksara.
- Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26–32.
<https://doi.org/10.54069/attadrib.v3i2.110>

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 301/Un.03.1/TL.00.1/02/2023 15 Februari 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN 1 Tunggulwulung
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Naufal Anugrah Shaktiaji
NIM : 19140088
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2022/2023
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Edukatif Lompat (Lompat Tepat) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 1 Tunggulwulung Kota Malang
Lama Penelitian : Februari 2023 sampai dengan Maret 2023 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.





No. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Mohammad Walid, MA
19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 : Surat Bukti Penelitian

	DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KOTA MALANG SD NEGERI TUNGGULWULUNG 1 JL. AKORDION TIMUR No.1 TELP. (0341) 484405 KECAMATAN LOWOKWARU - KOTA MALANG	
NPSN 20533703	NSS 101056105004	KODE Pos 65143

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 421.2/ 15 /35.73.401.01.182/2023


Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama	: Siti Rusbandiyah, S.Pd
NIP	: 19680822 198803 2 005
Pangkat / Golongan	: Pembina Tk. I / IVb
Jabatan	: Kepala Sekolah
Alamat	: Jl. Akordion Timur No 1
Menerangkan	:
Nama	: Naufal Anugrah Shaktiaji
NIM	: 19140088
Fakultas/Jurusan	: Tarbiyah/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Instansi	: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Yang tersebut diatas benar-benar telah melakukan penelitian untuk skripsi dengan judul “ **Pengembangan Media Permainan Edukatif Lempat (Lempar Tepat) Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Tunggulwulung 1 Kota Malang** “

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Malang, 9 Maret 2023
Kepala SD Negeri Tunggulwulung 1


SITI RUSBANDIYAH, S.Pd
NIP. 19680822 198803 2 005

Lampiran 3 : Surat Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-906/Un.03/FITK/PP.00.9/01/2023 03 Februari 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Naufal Anugrah Shaktiaji
NIM : 19140088
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidhaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Edukatif Lempat
(Lempar Tepat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas V SDNI Tunggulwulung Kota Malang
Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.PdI

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Wakil Dekan
Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran 4 : Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http://fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-107/Un.03/FITK/PP.00 9/01/2023 03 Februari 2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Instrumen)

Kepada Yth.
Waluyo Satria Adji, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

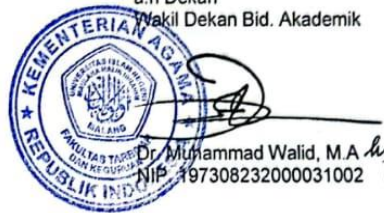
Nama : Naufal Anugrah Shaktiaji
NIM : 19140088
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidhaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Edukatif Lempat
(Lempar Tepat) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas V SDNI Tunggulwulung Kota Malang
Dosen Pembimbing : Nuril Nuzulia, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik



Dr. Muhammad Walid, M.A
NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 : Hasil Validasi Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF LEMPAT (LEMPAR TEPAT) MATA PELAJARAN IPS PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN UNTUK AHLI DESAIN MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media permainan edukatif lempat di kelas V, peneliti bertujuan untuk melakukan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai salah satu media penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon ketersediaan Bapak untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli desain media. Angket ini memiliki tujuan untuk mengetahui kemenarikan, kesesuaian, dan pemanfaatan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sesuai dengan kompetensi dasar. Hasil yang diperoleh akan digunakan sebagai penyempurnaan media permainan edukatif lempat sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal pada pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak validator ahli desain media.

Nama : Ahmad Matbi
NIP : 198003192019031014
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S3 PBA
Alamat : Sugusani Kab. Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak mengamati desain media yang telah didesain oleh pengembang.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak memberi tanda centang pada salah satu skor yang tepat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penelitian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

C. Pertanyaan – Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Desain lingkaran sasaran lempar jelas dan menarik					✓
2.	Desain batas lempar jelas dan menarik				✓	
3.	Desain dan warna kartu soal jelas dan menarik				✓	
4.	Warna kartu soal sesuai dengan sasaran lempar					✓
5.	Tampilan komponen media permainan edukatif lepat sesuai dengan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan				✓	
6.	Ukuran panjang dan lebar desain media permainan edukatif lepat ini tepat				✓	
7.	Jenis font pada media permainan edukatif lepat ini jelas, menarik dan sesuai dengan siswa kelas V.					✓
8.	Ukuran font pada media permainan edukatif lepat ini jelas, menarik dan sesuai dengan kelas V.					✓
9.	Gambar – gambar pendukung yang terdapat pada seluruh komponen media permainan edukatif lepat dapat menarik semangat belajar siswa.				✓	
10.	Alur permainan media permainan edukatif lepat mudah dipahami oleh guru dan peserta didik.				✓	

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

- Perlu ditambahkan Profil pemembang

- Perlu ditambahkan Paster

Malang, 8 Feb -2023



Dr. Ahmad Makki Hasan, M.Pd.
NIP. 19840319201903 1004

Lampiran 6 : Hasil Validasi Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF LEMPAT (LEMPAR TEPAT) MATA PELAJARAN IPS PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN UNTUK AHLI MATERI

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media permainan edukatif lempat di kelas V, peneliti bertujuan untuk melakukan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai salah satu media penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon ketersediaan Bapak untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli isi/materi. Angket ini memiliki tujuan untuk mengetahui kemenarikan, kesesuaian, dan pemanfaatan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sesuai dengan kompetensi dasar. Hasil yang diperoleh akan digunakan sebagai penyempurnaan media permainan edukatif lempat sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal pada pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak validator ahli materi/isi.

Nama : Waluyo SA
NIP : 198712142015031003
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Pendidikan : S2
Alamat : Jl. Falakih Raya Bojonegara

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak mengamati soal dan buku petunjuk yang telah disusun.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak memberi tanda centang pada salah satu skor yang tepat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penelitian adalah sebagai berikut :

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	2
3.	Cukup (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	4
5.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah)	5

C. Pertanyaan - Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian isi materi dengan kurikulum 2013 revisi 2017				✓	
2.	Kesesuaian isi materi dengan kompetensi inti				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
4.	Kesesuaian materi dengan indikator atau capaian pembelajaran				✓	
5.	Media permainan edukatif lempat sesuai dengan konsep materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan					✓
6.	Media permainan edukatif lempat dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa				✓	
7.	Bahasa yang digunakan pada media permainan edukatif lempat sudah jelas dan mudah dipahami siswa					✓
8.	Bahasa yang digunakan pada media permainan edukatif lempat tidak bermakna ganda				✓	
9.	Bahasa yang digunakan pada media permainan edukatif lempat tidak mengandung nilai-nilai negatif					✓
10.	Bahasa yang digunakan pada media permainan edukatif lempat menggunakan bahasa yang komunikatif dan sesuai dengan usia siswa				✓	

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

Pada awal syukuran pesta gaulan yg dicantumkan
Gaulan pada saat tidak masuk

2. Saran

K1 → KD-IPK lebih baik dibuat tabel
Sumber referensi perlu dicantumkan
Kata kata perlu di uraian dengan menggunakan
Gaulan pada saat itu ditunjukkan dengan waktu.

Malang, 8 - 2 - 2023



Waluyo Satrio Adji, M.Pd.I
NIP. 19871214201503 1003

Lampiran 7 : Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PERMAINAN EDUKATIF LEMPAT (LEMPAR TEPAT) MATA PELAJARAN IPS PERISTIWA KEBANGSAAN MASA PENJAJAHAN UNTUK AHLI DESAIN MEDIA

A. Pengantar

Berkaitan dengan pelaksanaan pengembangan media permainan edukatif lempat di kelas V, peneliti bertujuan untuk melakukan validasi media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai salah satu media penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memohon ketersediaan Bapak untuk mengisi angket dibawah ini sebagai validator ahli pembelajaran. Angket ini memiliki tujuan untuk mengetahui kemenarikan, kesesuaian, dan pemanfaatan materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan sesuai dengan kompetensi dasar. Hasil yang diperoleh akan digunakan sebagai penyempurnaan media permainan edukatif lempat sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal pada pembelajaran. Sebelumnya saya sampaikan terimakasih atas kesediaan Bapak validator ahli desain media.

Nama : DIAN SYAH SAROH, S.Pd
NIP : 19821217 202221 2 012
Instansi : SDN TUNGGAULXVULUNG I
Pendidikan : S1 - PGSD
Alamat : JL. AKORDION TIMUR NO 1 LOWOKKARU
MALANG

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media dan soal yang telah dirangkai.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan Bapak memberi tanda centang pada salah satu skor yang tepat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan Anda.
3. Keterangan skor dan kriteria penelitian adalah sebagai berikut :

C. Pertanyaan – Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1.	Media permainan edukatif lempar tepat membantu Anda dalam melatih siswa untuk memahami soal.					✓
2.	Relevansi media permainan edukatif lempar tepat dengan pembelajaran yang menarik					✓
3.	Kesesuaian soal dengan materi yang disajikan.					✓
4.	Kejelasan materi dan gambar pada media permainan edukatif lempar tepat.					✓
5.	Kegiatan permainan edukatif lempar menarik dan sesuai dengan mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.					✓
6.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam media permainan edukatif dan buku petunjuk.					✓
7.	Ketepatan ukuran dan jenis kertas pada kartu soal.					✓
8.	Media pembelajaran lempar tepat mudah dioperasikan.				✓	
9.	Media lempar tepat dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif di kelas.					✓
10.	Tingkat kesesuaian antara gambar dan materi ilmu pengetahuan sosial.					✓

D. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

- Media Pembelajaran Edukatif "LEMPAT" dapat di gunakan oleh Pengajar dengan lebih kreatif dan menyenangkan bagi siswa.

Malang, 09 - Maret 2023



Dian Syah Saroh, S.Pd.

NIP.19821217 202221 2 012

Lampiran 8 : Angket Respon Siswa Terhadap Media

**INSTRUMEN PENILAIAN RESPON SISWA TERHADAP KEMENARIKAN
"PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF LEMPAT (LEMPAR TEPAT)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1
TUNGGULWULUNG KOTA MALANG"**

Nama : Rizkiel Angrian AA
Kelas : V

A. Petunjuk Pengisian

Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Silakan kalian memberi tanda centang (√) pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria penilaiannya sebagai berikut :

Keterangan	Skor
Sangat tidak setuju	1
Tidak setuju	2
Cukup setuju	3
Setuju	4
Sangat setuju	5

B. Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Aturan media permainan edukatif lempat mudah untuk dimainkan					√
2.	Media permainan edukatif lempat dapat membantu latihan soal materi peristiwa kebangsaan masa penjajahan					√
3.	Media permainan edukatif lempat dapat menambah pengalaman belajar					√
4.	Media permainan edukatif lempat dapat meningkatkan semangat belajar				√	
5.	Soal pada media permainan edukatif lempat mudah untuk diselesaikan					√

$$\frac{24}{25} \times 100\% = 96$$

Lampiran 9 : Lembar Pre-Test Peserta Didik

SOAL PRE TEST

PEENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF LEMPAT (LEMPAR TEPAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 TUNGGULWULUNG KOTA MALANG

Nama : M. Arca . P .

Kelas : V Lima

No. Absen : 20

95

I. Pilihan Ganda

1. Bangsa Belanda pertama kali datang ke Indonesia dipimpin oleh...
 - a. Pieter Both
 - b. Vasso Da Gamma
 - c. Cornelis de Houtman
 - d. Jan Pieterszoon
2. Salah satu alasan bangsa Barat menjajah Indonesia adalah mencari kejayaan. Istilah tersebut dikenal dengan....
 - a. Gold
 - b. Glory
 - c. Gospel
 - d. Glow
3. Portugis mendarat di Malaka dipimpin oleh...
 - a. Alfonso
 - b. Colombus
 - c. Ferinand
 - d. Vasco da Gama
4. Dimana Bangsa Belanda pertama kali datang ke Indonesia ?
 - a. Semarang
 - b. Jayakarta
 - c. Banten
 - d. Surabaya
5. Baron Van Hoevel adalah seorang misionaris Belanda yang tinggal di Indonesia. Beliau sangat menentang kebijakan bangsa belanda yakni....
 - a. Tanam Paksa
 - b. Pembantaian
 - c. Perampasan harta
 - d. Penyebaran agama

6. Pieter Both merupakan tokoh penting Bangsa Belanda pada masa penjajahan Belanda di Indonesia. Pieter Both berperan sebagai...
 - a. Presiden Belanda
 - b. Gubernur Jendral VOC pertama
 - c. Bupati
 - d. Panglima Perang Belanda

7. Apa yang terjadi terhadap sarekat dagang islam ketika dipegang oleh H. Oemar Said Tjokroaminoto ?
 - a. Berkembang ke arah ekonomi
 - b. Berkembang ke arah sosial
 - c. Berkembang ke arah religius
 - d. Berkembang ke arah politik

8. Van den Bosh merupakan tokoh yang berpengaruh pada masa penjajahan Belanda. Salah satu peran Van den Bosh adalah....
 - a. Pencetus sistem tanam paksa
 - b. Pencetus VOC
 - c. Pencetus politik adu domba
 - d. Pencetus sistem sewa

9. Bangsa yang paling lama menjajah Indonesia adalah....
 - a. Inggris
 - b. Jepang
 - c. Spanyol
 - d. Belanda

10. Berapa tahun belanda berkuasa di Indonesia?
 - a. 150 tahun
 - b. 200 tahun
 - c. 100 tahun
 - d. 350 tahun

25
20
—
45

II. Isian

1. Apa tujuan Belanda menjajah Bangsa Indonesia? ingin mendapatkan Rempah-Rempah
2. Jelaskan apa yang dimaksud dengan gold, glory, gospel! gold = mencari kekayaan, glory = mencari
3. Bagaimana reaksi awal Bangsa Indonesia ketika Bangsa Barat berada di Indonesia? jelaskan kenapa! Sangat kaget dan ketakutan
4. Apa yang di maksud devide et impera?
5. Sebutkan 4 bangsa-bangsa yang pernah menjajah Bangsa Indonesia

Penjajah
yang datang ke Indonesia
- Belanda
- Spanyol
- Jepang
- Portugis

kejahatan

Gospel = mengebar ke agama Nasrani

Lampiran 10 : Lembar Post-Test Peserta Didik

SOAL POST TEST

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN EDUKATIF LEMPAT (LEMPAR TEPAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 TUNGGULWULUNG KOTA MALANG

Nama : RYAN DWI Candra
Kelas : v(lima)
No Absen : 27

97

I. Pilihan Ganda

- Berikut yang tidak merupakan kebijakan yang diambil pada masa penjajahan Inggris adalah....
 - Mendirikan benteng-benteng pertahanan.
 - Setiap karesidenan mempunyai badan pengadilan.
 - Melarang perdagangan budak.
 - Pulau Jawa dibagi menjadi 16 karesidenan termasuk Yogyakarta dan Surakarta.
- Portugis mendarat di Malaka pada tahun....
 - 1596
 - 1521
 - 1811
 - 1511
- Salah satu yang membuat bangsa Eropa datang ke Indonesia adalah....
 - Berkenalan dengan tokoh-tokoh Indonesia
 - Bersilaturahmi dengan masyarakat Indonesia
 - Memberikan bantuan kepada masyarakat yang tidak mampu
 - Membutuhkan rempah-rempah
- Organisasi sarakat dagang Islam berkembang ke arah politik setelah dipegang oleh....
 - H. Samanhudi
 - R.M Tirtoadisuryo
 - Douwes Dekker
 - Haji Oemar Said Tjokroaminoto
- Berikut akibat dari penyimpangan pelaksanaan Tanam Paksa, *Kecuali*....
 - Wabah penyakit merajalela
 - Bahaya kelaparan melanda Cirebon
 - Banyak tanah terbengkalai sehingga panen gagal
 - Hasil produksi petani makin meningkat tajam

6. Di Eropa ada anggapan bahwa kejayaan Negara diukur dari seberapa banyak tanah jajahannya. Hal tersebut mendorong bangsa Eropa untuk....
- Mengambil rempah-rempah sebanyak-banyaknya
 - Mengambil kekayaan yang sebanyak-banyaknya
 - Berlomba-lomba mencari tanah jajahan
 - Berupaya mengeruk sumber daya alam yang banyak
7. Salah satu alasan bangsa Barat melakukan penjajahan yakni adalah mencari kekayaan. Salah satu yang paling dicari pada saat itu adalah rempah-rempah. Lalu alasan mereka mencari rempah-rempah karena....
- Rempah-rempah merupakan makanan pokok mereka
 - Rempah-rempah sangat mahal setara dengan emas
 - Rempah-rempah dapat menghangatkan tubuh mereka
 - Rempah-rempah dapat meningkatkan semangat hidup
8. Terdapat beberapa alasan bangsa Barat menjajah Indonesia alasan pertamanya yakni mencari kekayaan. Istilah mencari kekayaan yakni....
- Glory
 - Gold
 - Gospel
 - Go Internasional
9. Salah satu alasan juga bangsa Barat menjajah Indonesia adalah menyebarkan misi agama yang biasa dikenal dengan istilah....
- Gospel
 - Gold
 - Glory
 - Glow
10. Di luar dari gold, glory, gospel ada salah satu faktor yang mendorong bangsa Barat menjajah Indonesia yakni....
- Sudah tersedia kapal-kapal yang dapat mengarungi samudra.
 - Di Eropa udaranya tidak nyaman.
 - Indonesia merupakan tanah nenek moyang mereka.
 - Wilayah Eropa sudah semakin sempit.
11. Dahulu bangsa Barat sangat berkeinginan menguasai Indonesia, antara lain dikarenakan....
- Indonesia memiliki laut yang luas.
 - Indonesia memiliki banyak harta karun.
 - Indonesia kaya akan rempah-rempah.
 - Indonesia memiliki teknologi maju.
12. Bangsa-bangsa dibawah ini Negara yang pernah menjajah Indonesia, *Kecuali*....
- Belanda.
 - Inggris.

- c. Jepang.
 Perancis.
13. Bangsa Belanda datang ke Indonesia pada tahun 1596 dan mendarat di Banten dipimpin oleh....
a. Vasso Da Gamma.
 Cornelis de Houtman.
c. Pieter Both.
d. Jan Pieterszoon.
14. Penjajahan merupakan suatu peristiwa yang menyedihkan. Salah satu dampak dari penjajahan adalah....
 Penindasan.
b. Pendidikan.
c. Petualangan.
d. Perjuangan.
15. Daerah Maluku menjadi daya tarik bangsa Portugis untuk dikuasai, karena daerah tersebut merupakan penghasil....
a. Tebu dan kopi
b. Emas dan perak
c. Cendana dan jati
 Cengkih dan pala
16. Gubernur VOC yang pertama kali adalah ?
 Pieter Both.
b. Van Den Bosch.
c. Thomas Stanford Raffles.
d. Jean Pieterzoon.
17. Berapa tahun Inggris berkuasa di Indonesia
a. 3
 5
c. 8
d. 10
18. VOC adalah kongsi dagang yang didirikan oleh Negara
 Belanda.
b. Portugis.
c. Jerman.
d. Spanyol.
19. Seorang missionaris Belanda yang pernah tinggal di Indonesia (1847) yang menentang tanam paksa adalah....
a. Douwes Dekker
b. Thomas Stanford Raffles

~~d.~~ Napoleon Bonaparte
Baron Van Hoevel

20. Tokoh yang mencetuskan sistem tanam paksa pada masa penjajahan Belanda yaitu....

- a. Pieter Both,
- ~~b.~~ Van Den Bosch.
- c. Willem Daendels.
- d. Douwes Dekker.

II. Isian

1. Siapa yang dimaksud dengan bangsa Barat? Bangsa Eropa
2. Dimana bangsa Barat pertama kali mendarat di Indonesia? Maluku tahun 1511
3. Bagaimana kondisi rakyat yang mengalami penjajahan? menderita
4. Apa alasan bangsa Barat melakukan penjajahan samudra? mencari rempah-rempah dengan harga murah
5. Apa faktor yang melatar belakangi bangsa barat menjajah Indonesia? 38
6. Salah satu upaya Belanda untuk memonopoli perdagangan yakni mendirikan VOC.
Apa singkatan dari VOC? Vereenigde Oostindische Compagnie
7. Tujuan dari VOC diantaranya mengadakan monopoli dagang di Indonesia. Apa dampak yang terjadi ketika VOC memonopoli perdagangan di Indonesia?
8. Apa yang dimaksud dengan monopoli perdagangan yang dilakukan pihak Belanda?
9. Apa yang dimaksud dengan sistem tanam paksa?
10. Salah satu penyimpangan yang terjadi pada masa tanam paksa adalah?

Jawaban no 7: rempah-rempah di Indonesia semakin sedikit

f: menguasai daerah perdagangan dan membeli dengan harga murah

g: memaksa petani menanam tanaman ekspor

o: banyak tanah yang bergatal

Lampiran 11 : Tabel Hasil Pre-Test, Post-Test dan Respon Siswa

No	Nama Siswa	Rekap Nilai		
		Pre-Test	Post-Test	Respon Siswa
1.	Afrizal Setiawan	65.	82.	88.
2.	Almira Aisyah Aliya	45.	91.	84.
3.	Asyifa Rahmania Zahirah	50.	82.	96.
4.	Aurora Balqist Cecillia	45.	85.	88.
5.	Azhriel Argian Anaszhhiral Haqi	60.	85.	96.
6.	Azzalea Nadira Khansaa	65.	91.	88.
7.	Cantika Azzahra	60.	82.	80.
8.	Ceinici Julyo Putra Prasetyono	65.	85.	84.
9.	Cika Zizki Jingga Praditha	65.	88.	92.
10.	Damar Akalili Pratama	45.	82.	96 .
11.	Davie Mirza Asfa Faeyza	60.	85.	88.
12.	Dewi Ajeng Setyowati	45.	91.	96.
13.	Drisela Sherena Sosang	65.	85.	96.
14.	Hilda Nabilah Kusumawardhani	65.	85.	92.
15.	Jericho Febrian Prahasta	45.	85.	84.
16.	Karell Ibrahim Afellay	60.	91.	76.
17.	Khalingga Putra	60.	85.	88.
18.	Kirani Mutia Anggraini	60.	85.	88.
19.	Mohammad Jabbar Omar Pasya	45.	91.	96.
20.	Muhammad Arya Ramadhan	45.	85.	92.
21.	Muhammad Galang Zakaria	50.	82.	88.
22.	Necha Aulia Rahmadhani	60.	82.	92.
23.	Putri Aisyah	50.	88.	80.
24.	Raras Janitra Rahayu	55.	88.	76.
25.	Refan Otniel Triawan	45.	85.	80.
26.	Revandra Gavin Abivalen	50.	85.	88.
27.	Ryan Dwi Candra	55.	97.	84.
28.	Sakya Malya	65.	88.	80.

Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian

Pengerjaan Pre-Test



Penyampaian Materi Oleh Guru



Penerapan Media





Pengerjaan Pos-Test Siswa



BIODATA MAHASISWA



Nama : Naufal Anugrah Shaktiaji
NIM : 19140088
TTL : Trenggalek, 29 Agustus 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Tahun Masuk : 2019
Alamat : Jl. Prof. Dr. Hamka No. 17 RT. 10 RW. 03 Ngantru
Trenggalek 66311
Email : naufal.saktiaji@gmail.com
Riwayat Pendidikan : SDN 3 Ngantru
SMPN 1 Trenggalek
SMAN 1 Trenggalek
S1 PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang