

## HALAMAN PERSETUJUAN

Yth.

Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri  
Jalan Ahmad Yani No. 10 Jamban, Bojonegoro.

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah diadakan pemeriksaan, pembimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

Nama : **Winda Yanti**

NIM : 201955012600337

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA DART BOARD GAMES  
MATERI THE FRUITS PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INGGRIS KELAS 3 SDN GRABAGAN IV**

telah memenuhi syarat untuk diuji didepan sidang munaqasah skripsi.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Tuban, 10 Agustus 2023

Pembimbing 1



**Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I**

NIDN. 2108089102

Pembimbing 2



**Midya Yuli Amreta, M.Pd**

NIDN. 2130079101

Ketua Program Studi



**M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I**  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
**FT UNIGIRI**  
NIDN. 2109058801

## PENGESAHAN

Setelah di pertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi, maka skripsi dari:

Nama : WINDA YANTI  
NIM : 201955012600337  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
Fakultas : TARBIYAH  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *DART* *BOARDS* *GAMES*  
MATERI *THE FRUITS* PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INGGRIS KELAS 3 SDN GRABAGAN IV

Dapat disetujui untuk memenuhi Sebagian syarat guna memperoleh Gelar sarjana strata satu(S1) dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, Tanggal : Senin, 4 September 2023  
Tempat : Kampus Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

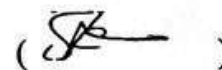
Dewan Penguji:

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr. H. Ridlwan Hambali, Lc. M.A.

()

2. Sekretaris : Zumrotus Sa'diyah, M.Pd.I

()

3. Penguji 1 : M. Romadlon Habibullah, M.Pd.I


()

4. Penguji 2 : Midya Yuli Amreta, M.Pd.

()

Bojonegoro, 4 September 2023

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

  
FAKULTAS (Dr. H. Ahmad Manshur, M.A.)  
FT UNIDA 2122037701

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,saya:

Nama : WINDA YANTI

NIM : 201955012600337

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Fakultas : TARBIYAH

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *DART BOAR GAMES*  
MATERI *THE FRUITS* PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INGGRIS KELAS 3 SDN GRABAGAN IV

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil plagiasi,maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Tuban,7 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

  
  
Winda Yanti

## MOTTO

“The roots of education are bitter, but the fruit is sweet.”

~Aristoteles~



# UNUGIRI

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama-tama rasa syukur saya panjatkan kepada Allah Swt yang Maha Esa, karena telah memberikan saya karunia yang besar berupa kesehatan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat dalam rangka meraih gelar kesarjanaan. Meskipun jauh dari kalimat sempurna, namun penulis bersyukur telah melewati beragam proses panjang jatuh bangun sampai pada tahap ini. Sehingga pada akhirnya, skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi atau tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah dan ibu saya yang telah memberikan dukungan secara menyeluruh dari materi, emosi, motivasi, dan kasih sayang yang tidak pernah terhenti meskipun anaknya mengalami kegagalan.
2. Dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar dan tekun membimbing dan mengarahkan selama proses menyusun skripsi.
3. Teman-teman yang selalu ada dan membantu di saat semangat menurun selama proses menyusun skripsi.

UNUGIRI

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *DART BOARD GAMES* MATERI *THE FRUITS* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS 3 SDN GRABAGAN IV

Winda Yanti, Zumrotus Sa'diyah M.Pd.I, Midya Yuli Amreta.M.Pd

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Inggris, seperti yang kita ketahui bahwa pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu pembelajaran yang cukup dianggap sulit oleh Sebagian siswa dan dalam proses pembelajaran siswa mudah jenuh serta bosan, sehingga perlu adanya inovasi dan kreativitas sebagai guru Bahasa Inggris dalam kegiatan pembelajaran., agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik terhadap siswa. dalam hal ini penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) bagaimana proses pengembangan media *Dart Board Games* materi *The Fruits* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SDN Grabagan IV. 2) Bagaimana hasil pengembangan media *Dart Board Games* materi *The Fruits* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SDN Grabagan IV.

Proses Pengembangan media *Dart Board Games* materi *The Fruits* menggunakan model ADDIE yang meliputi Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Hasil penelitian disesuaikan dengan rumusan masalah sebagai berikut: 1) Pengembangan media *dart board games fruits* menggunakan metode RND (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media telah divalidasi oleh dua dosen yaitu ahli materi dan ahli media dan diuji cobakan oleh siswa-siswi kelas 3 SDN Grabagan IV. 2) Hasil Angket uji coba produk skala kecil ditemukan dengan presentase 84% dan hasil uji coba skala besar ditemukan dengan presentase 85%. Untuk hasil post tes skala kecil ditemukan hasil dengan rata-rata belajar siswa 0,4 yang menunjukkan bahwa masuk dalam kriteria sedang. untuk uji coba skala besar di temukan hasil belajar siswa rata-rata 0,59 dan masuk dalam kriteria sedang. Dengan demikian dapat dikatakan media pembelajaran *dart board games* layak digunakan dan membantu siswa dalam kegiatan proses belajar materi *the fruits*.

**Kata kunci:** Media, Bahasa Inggris, Model ADDIE

## ABSTRACT

### PENGEMBANGAN MEDIA DART BOARD GAMES MATERI *THE FRUITS* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS 3 SDN GRABAGAN IV

Winda Yanti, Zumrotus Sa'diyah M.Pd.I, Midya Yuli Amreta.M.Pd

*The background of this research is the lack of use of learning media, especially in learning English, as we know that learning English is one of the lessons that is considered quite difficult by some students and in the learning process students are easily bored and bored, so there is a need for innovation and creativity. as an English teacher in learning activities, so that the material taught can be conveyed properly to students. in this case the use of learning media can help teachers and students understand learning material.*

*The objectives of this research are as follows: 1) what is the process of developing media dart board games on the fruits material in English subject grade 3 at SDN Grabagan IV. 2) What are the results of the development of the fruits dart board games media in the English class 3rd grade at SDN Grabagan IV*

*The development process of the fruits dart board games media uses the ADDIE model which includes: analysis, design, development, implementation, and evaluation.*

*The results of the research are adjusted to the formulation of the problem as follows: 1) Development of dart board games fruits media using the RND (Research and Development) method using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media has been validated by two lecturers, namely material experts and media experts and tested by grade 3 students at SDN Grabagan IV. 2) The results of the small-scale product trial questionnaire were found with a percentage of 84% and the results of large-scale trials were found with a percentage of 85%. For the small-scale post-test results, results were found with an average student learning rate of 0.4 which indicated that it was included in the moderate criteria. for large-scale trials it was found that student learning outcomes averaged 0.59 and were included in the medium criteria. Thus it can be said that dartboard games learning media are appropriate to use and help students in the learning process of the fruits material.*

**Keywords:** Media, English, ADDIE model

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Alhamdulillahirabbil'alamin, Karunia dari Allah Swt yang Maha Pengasih dan Penyayang, rasa syukur penulis selalu panjatkan kepada-Nya atas segala pemberian dan anugerah berupa kasih sayang, rezeki, kesehatan. Serta atas berkah Ridha dan Hidayah-Nya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul "Pengembangan media dart board games materi the fruits pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas 3 SDN Grabagan IV". Shalawat teriring salam senantiasa penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah menuntun kita sejak zaman kebodohan menuju zaman yang terang penuh cahaya seperti saat ini. Serta yang telah memberikan teladan terbaik untuk seluruh umat Islam dalam menjalankan setiap perintah dan menjauhi setiap larangan Allah Swt.

Skripsi ini telah terselesaikan disebabkan karena adanya kerja keras, tanggung jawab, untuk menyelesaikan setiap proses dalam penyusunan skripsi. Tidak lepas dari setiap doa, bimbingan, dan dukungan dari seluruh pihak, serta kritik dan saran yang turut membantu dalam terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam dan tidak terhingga kepada seluruh pihak yang turut serta membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak K. M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I., Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis



untuk kuliah di universitas ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sampai tingkat sarjana.

2. Bapak Dr. H. Ahmad Manshur, M.A., Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah turut memberikan dukungan secara moril, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak M. Romadlon Habibullah M.Pd.I, ketua prodi PGMI yang telah membantu memberi persetujuan pada judul skripsi yang penulis pilih.
4. Ibu Zumrotus Sa'diyah M.Pd.I dan Ibu Midya Yuli Amretta M.Pd. pembimbing skripsi I dan II, yang telah banyak mengorbankan tenaga dan waktunya guna membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Zumrotus Sa'diyah M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak dan Ibu guru Dosen di Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, yang telah banyak membekali dengan ilmu pengetahuan kepada penulis sampai pada selesainya akhir masa studi.
7. Bapak Movid Hendra Bachtiar selaku kepala sekolah SDN Grabagan IV yang telah mwemberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
8. Siswa-siswi kelas 3 SDN Grabagan IV yang telah menjadi responden sehingga penulis dapat memperoleh data yang diperlukan.
9. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan moral maupun materiil sehingga penulisan skripsi ini bisa lebih lancar.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak dapat memberikan balasan yang banyak, kecuali hanya dapat mendoakan semoga amal baik mereka mendapatkan balasan oleh Allah dengan balasan yang berlipat ganda.

Dan akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca, dan semoga kita senantiasa dalam perlindungan Allah Swt, Amiin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Tuban, 10 Agustus 2023

Penulis,

**Winda Yanti**



**UNUGIRI**

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| JUDUL.....   | i    |
| LEMBAR PERSETUJUAN.....  | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....  | iii  |
| HALAMAN KEASLIAN TULISAN.....                                  | iv   |
| MOTTO .....  | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                                       | vi   |
| ABSTRAK.....   | vii  |
| ABSTRACT.....  | viii |
| KATA PENGANTAR.....  | ix   |
| DAFTAR ISI.....  | xii  |
| DAFTAR TABEL.....  | xiv  |
| DAFTAR GAMBAR.....   | xv   |
| BAB 1 PENDAHULUAN.....   | 1    |
| A. Latar Belakang.....   | 1    |
| B. Rumusan Masalah.....  | 9    |
| C. Tujuan Penelitian.....                                      | 9    |
| D. Manfaat Penelitian.....                                     | 10   |
| E. Komponen dan spesifikasi produk yang akan dikembangkan..... | 11   |
| F. Penelitian terlebih dahulu.....                             | 13   |
| G. Sistematika Pembahasan.....                                 | 16   |
| BAB II KAJIAN TEORI.....                                       | 18   |
| A. Media Pembelajaran.....                                     | 20   |
| B. Fungsi Media Pembelajaran.....                              | 20   |
| C. Manfaat Media Pembelajaran.....                             | 21   |
| D. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....                           | 21   |

|  |           |
|--|-----------|
| E. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....                                       | 22        |
| F. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....                                | 23        |
| G. Media Dart Boards Games.....  | 24        |
| H. Mata Pelajaran Bahasa Inggris The Fruits.....                             | 26        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>  | <b>29</b> |
| A. Design Penelitian Dan Pengembangan.....                                   | 29        |
| B. Model Penelitian Dan Pengembangan.....                                    | 30        |
| C. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan.....                                 | 30        |
| D. Uji Coba Produk.....  | 38        |
| E. Teknik Pengumpulan Data.....  | 39        |
| F. Instrumen Penelitian.....   | 42        |
| G. Teknik Analisis Data.....   | 51        |
| <b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN DAN<br/>PENGEMBANGAN.....</b> | <b>56</b> |
| A. Penyajian Data.....   | 56        |
| B. Temuan Penelitian Dan Pengembangan.....                                   | 58        |
| C. Pembahasan.....   | 90        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>  | <b>92</b> |
| A. Kesimpulan.....   | 92        |
| B. Saran.....  | 93        |
| <b>FOTO DAN DOKUMEN KEGIATAN.....</b>  | <b>94</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>   | <b>95</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>  |           |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3. 1 tabel validasi materi.....   | 43 |
| Table 3.2 tabel validasi media.....   | 44 |
| Table 3.3 tabel instrument observasi.....   | 46 |
| Table 3.4 tabel instrument wawancara.....   | 48 |
| Table 3.5 tabel instrument angket.....  | 49 |
| Table 4.1 tabel hasil validasi ahli media.....  | 71 |
| Table 4.2 tabel kriteria pengkategorian penelitian keterlaksanaan penggunaan media..... | 72 |
| Table 4.3 tabel hasil validasi media.....   | 73 |
| Table 4.4 tabel kriteria pengkategorian penilaian.....                                  | 74 |
| Table 4.5 tabel saran dan revisi ahli media.....  | 75 |
| Table 4.6 tabel rata-rata hasil validasi pada media pembelajaran.....                   | 76 |
| Table 4.7 tabel nilai pretest dan posttes uji coba skala kecil.....                     | 77 |
| Table 4.8 tabel nilai pretest dan post test uji coba skala besar.....                   | 79 |
| Table 4.9 tabel hasil uji coba skala kecil.....   | 81 |
| Table 4.10 tabel kriteria pengkategorian penilaian.....                                 | 84 |
| Table 4.11 tabel hasil coba uji lapangan.....   | 85 |
| Table 4.12 tabel kriteria pengkategorian penilaian.....                                 | 87 |

UNUGIRI

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar model Addie.....  | 31 |
| Gambar 3.1 Gambar desain area panahan/buah-buahan.....         | 33 |
| Gambar 3.2 Gambar desain huruf akrilik.....                    | 33 |
| Gambar 3.3 Gambar Penempelan maghnet ke huruf akrilik.....     | 34 |
| Gambar 3.4 Gambar wadah huruf akrilik.....                     | 34 |
| Gambar 3.5 Gambar pistol dan tembakan.....                     | 35 |
| Gambar 3.6 Gambar Media Dart Board Games.....                  | 36 |
| Gambar 4.1 Gambar desain Panahan siswa ketiga.....             | 58 |
| Gambar 4.2 Gambar desain panahan siswa kedua.....              | 59 |
| Gambar 4.3 Gambar desain panahan siswa pertama.....            | 59 |
| Gambar 4.4 Gambar desain zona panahan.....                     | 60 |
| Gambar 4.5 Gambar Gambar desain kotak wadah huruf.....         | 60 |
| Gambar 4.6 Gambar Desain kotak nilai.....                      | 61 |
| Gambar 4.7 Gambar area jawaban.....                            | 61 |
| Gambar 4.8 Gambar desain kotak zona penilaian buah-buahan..... | 62 |
| Gambar 4.9 Gambar desain Pistol tembakan.....                  | 62 |
| Gambar 4.10 Gambar desain zona panahan buah-buahan.....        | 65 |
| Gambar 4.11 Gambar huruf abjad akrilik.....                    | 65 |
| Gambar 4.12 Gambar maghnet ditengah-tengah huruf akrilik.....  | 66 |
| Gambar 4.13 Gambar Wadah Huruf Alfabet.....                    | 66 |
| Gambar 4.14 Gambar papan akrilik untuk lapisan belakang.....   | 67 |
| Gambar 4.15 Gambar kertas pelapis warna biru.....              | 67 |
| Gambar 4.16 Gambar spidol.....                                 | 67 |
| Gambar 4.17 Gambar pitol dan panahan.....                      | 67 |
| Gambar 4.18 Gambar zona panahan buah-buahan.....               | 68 |
| Gambar 4.19 Gambar zona jawab.....                             | 68 |
| Gambar 4.20 Gambar wadah huruf alfabet.....                    | 68 |
| Gambar 4.21 Gambar huruf alfabet.....                          | 69 |

Gambar 4.22 Gambar pemasangan magnet ke tengah akrilik bagian belakang...62  
Gambar 4.23 Gambar huruf yang dimasukkan ke wadah huruf alfabet.....69  
Gambar 4.24 Gambar penumpu huruf di zona jawab siswa.....70  
Gambar 4.25 gambar kotak bintang.....70

