



UNUGIRI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD*
GAME MATERI METAMORFOSIS HEWAN PELAJARAN
IPA SISWA KELAS IV MI SAFINATUN NAJAH
KALITIDU**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) Dalam Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri**



OLEH :

**NURUL LUTFIATUL HUSNA
NIM 201955012600334**

Pembimbing I

Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd

Pembimbing II

Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd.

UNUGIRI
**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Lampiran : 4 (lamp) Eks.
Hal : Naskah Skripsi

Yth.
Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri
Di Jalan Ahmad Yani No. 10 Jember Bojonegoro.

Assalamu alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakannya pemeriksaan, bimbingan, penelitian, dan perbaikan, maka kami berpendapat bahwa naskah skripsi saudara:

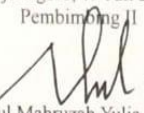
Nama : NURUL LUTFIATUL HUSNA
NIM : 20195501260034
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MASDRASAH
IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIIYAH
Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *BOARD GAME* MATERI
METAMORFOSIS HEWAN PADA
PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV MI
SAFINATUN NAJAH KALITIDU**

telah memenuhi syarat untuk diuji di depan sidang munaqasah skripsi

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd
NIDN: 0721089502

Bojonegoro, 13 Juli 2023
Pembimbing II

Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd
NIDN: 0722079501


Kelas Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidhaiyah

M. ROMADLON-HABIBULLAH, M.Pd.I
FT UNUGIRI 2109058801


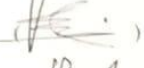
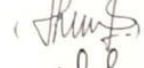
HALAMAN PENGESAHAN

Setelah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi, maka skripsi dari:

Nama : NURUL LUTFIATUL HUSNA
NIM : 201955012600334
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : TARBIYAH
Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BOARD GAME METAMORFOSIS HEWAN PADA
PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV MI
SAFINATUN NAJAH KALITIDU**


dapat disetujui untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidhaiyah pada Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri pada:

Hari, tanggal : Jumat, 18 Agustus 2023
Tempat : Kampus Universitas nahdlatul Ulama sunan Giri

Dewan Penguji		Tanda Tangan
1. Penguji I	: Dr. Nurul Huda, M.H.I	()
2. Penguji II	: Dr. H. Ahmad Manshur, M.A	()
3. Penguji III	: Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd	()
4. Penguji IV	: Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd	()

Bojonegoro, 18 Agustus 2023

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah
Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

()
(Dr. H. Ahmad Manshur, M.A)
NIDN: 2122037701

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Lutfiatul Husna

NIM : 201955012600334

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Alamat : Desa Jampet Kecamatan Ngasem Kabupaten Bojonegoro

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Materi
Metamorfosis Hewan Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas IV MI
Safinatun Najah Kalitidu

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

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Bojonegoro, 24 Juni 2023

Saya,



METERAI
TEMPEL
2EAKX501805375

Nurul Lutfiatul husna
201955012600334

MOTO

“Yakinlah ada sesuatu yang manantimu selepas banyak kesabaran yang kau jalani.

Yang akan membuatmu terpanah hingga kau lupa betapa pedih nya rasa sakit.

Yakinlah bahwa dibalik kesulitan yang kau jalani pasti ada kemudahan ”

(Ali Bin Abi Tholib).



UNUGIRI

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin atas segala nikmat yang telah dianugerahkan Allah SWT, Selalu diberikan kesehatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada junjungan dari suri tauladan Nabi Muhammad SAW. Dalam upaya menyelesaikan skripsi ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan dukungan semangat dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus peneliti ingin menyebutkan sebagai berikut:

1. Kedua orang tua, Bapak Subianto dan Ibu Tasmi yang telah memberikan kesempatan untuk bisa mengenyam jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Terimakasih atas setiap usaha dan kerja keras yang sudah dilakukan yang pastinya teriring dengan do'a yang tak terhingga.
2. Teruntuk guruku dari segala jenjang, yang bersedia mendidik serta memberikan ilmunya sehingga aku bisa sampai ke titik ini.
3. Untuk diri sendiri, terimakasih sudah menjadi sangat tangguh dan mau terus mencoba serta berjuang sehingga semua hal dapat terselesaikan dengan baik.
4. Untuk teman-temanku sekalian yang tidak bisa disebutkan satu persatu, kalian adalah orang-orang yang paling *support* dalam keadaan apapun. Terimakasih sudah selalu ada ketika temanmu ini membutuhkan kalian.
5. Untuk kakak-kakak terbaik saya (Ulfi Mualifatul Khusna dan Ah. Khozinatu Sulthonik senantiasa memberikan dukungan dan semangat guna menyelesaikan skripsi ini.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* MATERI METAMORFOSIS HEWAN SISWA PADA PELAJARAN IPA KELAS IV MI SAFINATUN NAJAH KALITIDU BOJONEGORO

Nurul Lutfiatul Husna, Dewi Niswatul Fithriyah, M. Pd, Nurul Mahruzah Yulia,
M.Pd

IPA merupakan materi penting yang dikaji di sekolah dan dibutuhkan sebuah media dalam mengantarkan terkait pemahaman peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran IPA kelas IV di MI Safinatun Najah Kalitidu Bojonegoro. Proses pembelajaran di sekolahan tersebut masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang berupa lembar kerja siswa atau buku paket. Sumber belajar siswa dari LKS dan buku pedoman tematik. Media pembelajaran dalam kegiatan, melihat dari gambar di lembar kerja siswa nya mereka bawa sendiri.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *Board Game* materi metamorfosis hewan di kelas IV MI Safinatun Najah kalitidu. 2. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *Board Game* materi metamorfosis hewan di kelas IV MI Safinatun Najah Kalitidu.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*), dengan model *ADDIE*, pengumpulan data yang dilakukan melalui cara observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Produk yang dikembangkan telah di uji validasi oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi. Guru kelas IV dan kepala sekolah MI Safinatun Najah Kalitidu sebagai informan dalam penelitian ini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya produk yang telah dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan sesuai dengan uji validitas dari beberapa ahli, dari ahli bahasa mendapatkan presentase 81% dengan kriteria valid, dari ahli materi mendapatkan persentase 87% mendapatkan kriteria valid, sedangkan dari ahli media mendapatkan persentase 83% dengan kriteria valid, serta analisis respon siswa terhadap media pembelajaran mendapatkan persentase 96,66%. uji coba kelompok kecil pada tahap *pre-test* adalah 67,5%, sedangkan pada tahap *post-test* adalah 80%. Presentase nilai uji coba kelompok besar pada tahap *pre-test* adalah 66,31% sedangkan pada tahap *post test* adalah 82,66%. Sehingga dengan ini media pembelajaran dinyatakan valid dan bisa digunakan.

Kata kunci: media *Board Game* metamorfosis hewan, metamorfosis hewan kelas IV MI

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF STUDENTS' ANIMAL METAMORPHOSIS MEDIA BOARD GAME IN CLASS IV SCIENCE LESSON MI SAFINATUN NAJAH KALITIDU BOJONEGORO

Nurul Lutfiatul Husna, Dewi Niswatul Fitrhriyah, M. Pd, Nurul Mahruzah Yulia, M.
Pd

Science is an important material studied in schools and a medium is needed to convey students' understanding. Based on observations made by researchers with science subject teachers for grade IV at MI Safinatun Najah Kalitidu Bojonegoro. The learning process in these schools still uses conventional learning media in the form of student worksheets or textbooks. Student learning resources from LKS and thematic guidebooks. Learning media in activities, looking at the pictures on the student worksheets they bring themselves.

The purposes of this study are 1. To describe the process of developing Board Game learning media on animal metamorphosis in class IV MI Safinatun Najah Kalitidu. 2. Describe the results of the development of Board Game learning media on animal metamorphosis in class IV MI Safinatun Najah Kalitidu.

This study used the R&D (Research and Development) method, with the ADDIE model, data collection was carried out through observation, interviews, tests and documentation. The products developed have been tested for validation by media experts, language experts, material experts. Class IV teachers and principals of MI Safinatun Najah Kalitidu as informants in this study.

The results of the study show that the product developed by the researcher is suitable for use in accordance with the validity test from several experts, linguists get a percentage of 81% with valid criteria, material experts get a percentage of 87% get valid criteria, while media experts get a percentage of 83 % with valid criteria, as well as an analysis of student responses to learning media to get a percentage of 96.66%. small group trials at the pre-test stage was 67.5%, while at the post-test stage it was 80%. The percentage value of the large group trials at the pre-test stage was 66.31% while at the post-test stage was 82.66%. So with this the learning media is declared valid and can be used.

Keywords: *Board Game media of animal metamorphosis, class IV animal metamorphosis MI*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayahnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Sebagai tuntunan hidup manusia menuju suatu kehidupan yang bahagia di dunia dan akhirat.

Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Board Game* Materi Metamorfosis Hewan Pada Pelajaran IPA Siswa Kelas IV MI Safinatun Najah Kalitidu“ dan selanjutnya penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini, dan dengan ketulusan hati peneliti persembahkan karya ilmiah sederhana ini kepada:

1. M. Jauharul Ma'arif, M. Pd. I selaku Rektor I Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
2. Dr. H. Ahmad Manshur, MA selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.
3. M. Romadlon Habibullah, M. Pd. I selaku Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
4. Ibu Dewi Niswatul Fithriyah, M.Pd. dan Ibu Nurul Mahruzah Yulia, M.Pd. pembimbing skripsi yang telah banyak mengorbankan waktu, pikiran, tenaga, guna penyelesaian skripsi ini.

5. kepada kakak-kakak terbaik saya (ulfi Muallifatul Khusna dan Ah. Khozinatu Sulthonik) yang selalu mendukung dan memberikan semangat dalam menyelesaikan proses penulisan skripsi ini.
6. Teman-teman seperjuangan pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
7. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kepada beliau yang tersebut di atas, penulis tidak mampu memberikan balasan yang layak, melainkan hanya bisa mendoakan semoga amal baik mereka dibalas 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.

Bojonegoro, 13 juli 2023

Penulis



(Nurul Lutfiatul Husna)

UNUGIRI

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	b	be
ت	Ta	t	te
ث	Sa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	de
ذ	Zal	z	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Sad	ş	es (dengan titik di bawah)
ظ	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)

ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	“ain	“	koma Terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	“	apostrof
ي	Ya	y	ye

UNUGIRI

DAFTAR ISI

HALAMANN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
PEDOMAN TRANLITERASI	xiii
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Pengembangan	10
D. Manfaat Pengembangan	10
E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan	11
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan	12

G. Definisi Operasional.....	13
H. Orisinalitas Penelitian	14
I. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN TEORI	18
A. Media Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran	17
2. Fungsi Media Pembelajaran	20
3. Manfaat Media Pembelajaran	23
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	24
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	26
B. Media <i>Board Game</i>	27
1. Pengertian Media <i>Board Game</i>	27
2. Manfaat Media <i>Board Game</i>	28
3. Langkah-Langkah Pembuatan Media <i>Board Game</i>	28
4. Cara Penggunaan Media <i>Board Game</i>	29
5. Kelebihan Media <i>Board Game</i>	30
6. Kekurangan Media <i>Board Game</i>	31
C. Pengembangan Media <i>Board Game</i>	31
D. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.....	33
1. Pengertian Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	33
2. Hakikat Pembelajaran IPA Di MI/SD	34
3. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di SD.....	35
4. Ruang Lingkup Materi IPA di SD	36

E. Keterkaitan antara Media Board Game dengan Materi Metamorfosis Hewan.....	39
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	41
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	41
B. Model Penelitian dan Pengembangan	42
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	42
D. Uji Coba Produk.....	45
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian dan Pengembangan	46
F. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	60
A. Penyajian data.....	60
1. <i>Analyze (Analisis)</i>	60
2. <i>Design (Perencanaan)</i>	62
3. <i>Development (Pengembangan)</i>	66
4. <i>Implementation (Penerapan)</i>	86
5. <i>Evaluation (Evaluasi)</i>	94
B. Temuan Penelitian dan Pengembangan.....	95
C. Pembahasan.....	98
BAB V PENUTUP.....	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN-LAMPIRAN	115

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 2.1 Kompetensi Inti Ipa Materi Metamorfosis (Daur Hidup)	37
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Ipa Materi Metamorfosis Hewan (Daur Hidup)	38
Tabel 3.1 Instrumen Validasi Media.....	48
Tabel 3.2 Instrument Validasi Bahasa	49
Tabel 3.3 Instumen Validasi Materi.....	50
Tabel 3.4 Respon Siswa Terhadap Media <i>Board Game Metamorfosis</i>	51
Tabel 3.5 Instrument Wawancara Untuk Pendidik.....	52
Tabel 3.6 Lembar Pedoman Observasi Guru	52
Tabel 3.7 Lembar Pedoman Observasi Siswa.....	54
Tabel 3.8 Skala Kriterion Menurut Arikunto.....	58
Tabel 3.9 Skala Guttman.....	58
Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Untuk Ahli	58
Tabel 3.11 Range Persentase Dan Kriteria.....	59
Tabel 4.1 Kompetensi Inti Ipa Materi Metamorfosis (Daur Hidup)	64
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar Ipa Materi Metamorfosis Hewan (Daur Hidup)	65
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	79
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media Pertama	81
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Kedua	82

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	84
Tabel 4.7 Tabel Revisi	86
Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran (<i>Pres-Test</i>)	87
Tabel 4.9 Hasil Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran (<i>Post-Test</i>)	88
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Skala Kelompok Besar (<i>Prest-Test</i>)	89
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Skala Kelompok Besar (<i>Prost-Test</i>)	91
Tabel 4.12 Rata-Rata Hasil Validasi Pada Media <i>Board Game</i>	92
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Peserta Didik	93

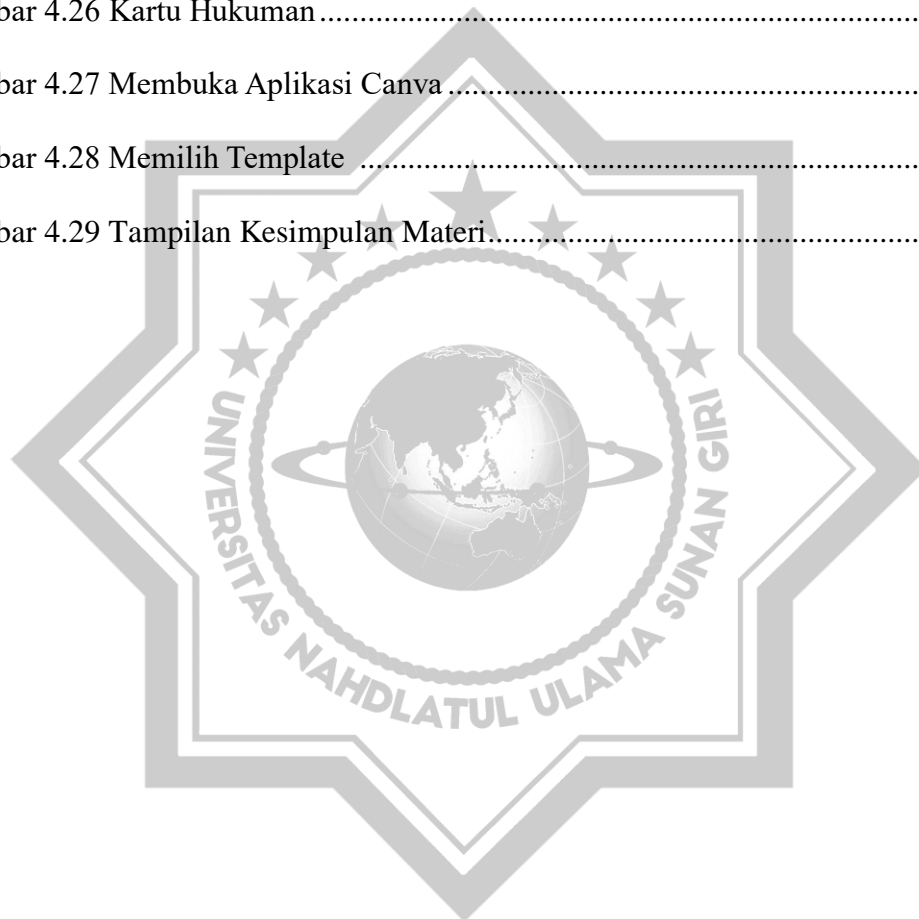


UNUGIRI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Aplikasi Canva	67
Gambar 4.2 Memilih Template	67
Gambar 4.3 Cover Buku Panduan.....	68
Gambar 4.4 Desain Kata Pengantar	68
Gambar 4.5 Daftar Isi.....	68
Gambar 4.6 Pengertian Metamorfosis.....	69
Gambar 4.7 Metamorfosis Sempurna	69
Gambar 4.8 Contoh Metamorfosis Sempurna.....	69
Gambar 4.9 Pengertian Metamorfosis Tidak Sempurna	70
Gambar 4.10 Contoh Metamorfosis Tidak Sempurna.....	70
Gambar 4.11 Langkah-Langkah Penggunaan Media.....	70
Gambar 4.12 Konsep Media	71
Gambar 4.13 Potongan Akrilik	71
Gambar 4.14 Potongan Untuk Gambar Hewan.....	72
Gambar 4.15 Gambar Bingkai	72
Gambar 4.16 Potongan Triplek	73
Gambar 4.17 Potongan Seng.....	73
Gambar 4.18 Gagang Pintu	74
Gambar 4.20 Menempel Stiker	74
Gambar 4.20 Media Dari Samping	74
Gambar 4.21 Media Saat Dibuka	75

Gambar 4.22 Metamorfosis Tidak Sempurna	75
Gambar 4.23 Gambar Metamorfosis Sempurna.....	76
Gambar 4.24 Aplikasi Canva	76
Gambar 4.25 Templet Kartu.....	76
Gambar 4.26 Kartu Hukuman.....	77
Gambar 4.27 Membuka Aplikasi Canva.....	77
Gambar 4.28 Memilih Template	78
Gambar 4.29 Tampilan Kesimpulan Materi.....	78



UNUGIRI

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Surat Izin Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 2: Surat Bukti Penelitian dari Sekolah
- Lampiran 3: Bukti Konsultasi
- Lampiran 4: Lembar Validator Ahli Isi/ Materi
- Lampiran 5: Lembar Validator Ahli Desain/ Media Pertama
- Lampiran 6: Lembar Validator Ahli Desain/ Media Kedua
- Lampiran 7: Lembar Validator Ahli Bahasa
- Lampiran 8: Lembar Soal *Prest-Test* dan *Post Test*
- Lampiran 9: Lembar Angket Siswa
- Lampiran 10: Lembar pedoman wawancara pendidik
- Lampiran 11: Lembar obsevasi guru
- Lampiran 12: Lembar obervasi siswa
- Lampiran 13: Dokumentasi Foto



UNUGIRI



UNUGIRI