

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* “DUNIA CAHAYA”
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI *SAINS* SISWA KELAS V
PADA MATERI CAHAYA DI MI DARUL FALAH SIDOMULYO**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Nuriva Durrotul Hikmah

20206107

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* “DUNIA
CAHAYA”UNTUK MENINGKATKAN LITERASI *SAINS*
SISWA KELAS V PADA MATERI CAHAYA DI MI DARUL
FALAH SIDOMULYO**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

Disusun oleh:

Nuriva Durrotul Hikmah

20206107

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* “DUNIA
CAHAYA” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI *SAINS*
SISWA KELAS V PADA MATERI CAHAYA DI MI DARUL
FALAH SIDOMULYO**

Ditulis Oleh :

Nuriva Durrotul Hikmah

NIM. 20206107

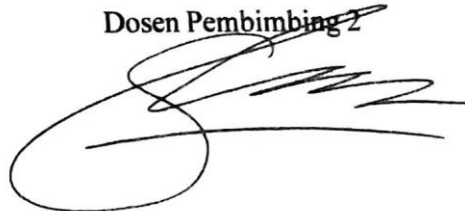
Telah disetujui oleh,

Dosen Pembimbing 1



Ratna Wahyu Wulandari. M.Pd
NIP. 198903302019032008

Dosen Pembimbing 2



Dr. Moch. Desta Pradana. M.Pd
NIP. 198312192023211011

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* “DUNIA CAHAYA” UNTUK MENINGKATKAN LITERASI *SAINS* SISWA KELAS V PADA MATERI CAHAYA DI MI DARUL FALAH SIDOMULYO

Nuriva Durrotul Hikmah

NIM. 20206107

Telah diujikan didepan Sidang Munaqosah Institut Islam Negeri (IAIN) Kediri pada
tanggal 22 Agustus 2024

Tim Penguji

1. Penguji Utama

Puspoko Ponco Ratno, M.T.
NIP. 198501112019031003

()

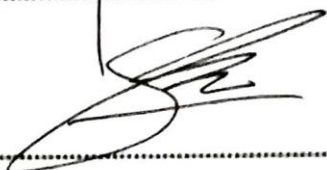
2. Pembimbing II

Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd
NIP. 198903302019032008

()

3. Pembimbing II

Dr. Moch. Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011

()



Kediri, 27 Agustus 2024
Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd.
NIP. 1970044121994032006

MOTTO

"Dan janganlah kamu merasa lemah dan janganlah pula bersedih hati, sebab kamulah yang paling tinggi derajatnya jika kamu orang-orang yang beriman."

(QS. Ali Imran: 139)

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuriva Durrotul Hikmah

NIM 20206107

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benarbenar tuisn saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian maupun seluruhnya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 24 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Nuriva Durrotul Hikmah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan segala kekurangannya. Segala syukur saya ucapkan kepada-Mu Ya rabb, karena telah menghadirkan orang-orang yang berarti dikeliling saya. Yang selalu memberikan saya semangat dan do'a sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Untuk karya yang sederhana ini, maka persembahkan untuk :

1. Kepada Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang telah diberikan-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak dan Ibu, terima kasih atas cinta, dukungan, doa, dan segala pengorbanan yang tiada henti. Kalian adalah sumber inspirasi dan motivasi terbesar dalam hidupku.
3. Adik kembar tersayang Terima kasih atas semangat dan keceriaan yang selalu kamu berikan. Kehadiranmu adalah inspirasi dan motivasi bagi kakak untuk terus berjuang dan memberikan yang terbaik. Semoga karya ini dapat menjadi contoh dan motivasi bagi kamu untuk terus belajar dan mencapai cita-cita.
4. Keluarga besar terima kasih atas dukungan, semangat, dan doa yang selalu mengiringi langkahku.
5. Dosen Pembimbing Dosen Pembimbing 1 Ibu Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd. dan dosen pembimbing 2 Bapak Moch. Desta Pradana, M.Pd ,terima kasih atas bimbingan, ilmu, dan waktu yang telah diberikan untuk membantu menyelesaikan skripsi ini. Saran dan kritik Bapak/Ibu sangat berharga bagi perkembangan akademik saya.
6. Teman-Teman tercinta Desi, Gyta, Nehaa, dan Robia'h yang selalu ada di setiap suka dan duka, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan motivasi yang kalian berikan. Bersama kalian, perjalanan ini menjadi lebih berarti dan menyenangkan.
7. Idola terkasih Gulf Kanawut, New Thitipoom, dan para member EXO yang selalu memberikan inspirasi dan motivasi melalui karya-karyanya. Terima

kasih atas semangat dan keteladanan yang tanpa sadar telah mempengaruhi dan mendorong saya untuk terus berkarya dan berprestasi.

8. Almamater tercinta tempat saya menimba ilmu dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga karya ini dapat memberikan sumbangsih bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan almamater.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi langkah awal untuk mencapai kesuksesan yang lebih besar di masa depan.

ABSTRAK

NURIVA DURROTUL HIKMAH, Dosen Pembimbing, Ibu Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd dan Bapak Moch. Desta Pradana, M.Pd Pengembangan Media Board Game “Dunia Cahaya” Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Pada Materi Cahaya Di Mi Darul Falah Sidomulyo, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN) Kediri, 2023.

Kata Kunci : Pengembangan, Board Game, Literasi Sains

Penelitian ini dilakukan di MI Darul Falah Sidomulyo untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis board game yang bertujuan meningkatkan literasi sains siswa kelas V pada materi cahaya. Pengembangan ini didasarkan pada analisis kebutuhan pembelajaran yang belum optimal dalam memanfaatkan media. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media board game dalam mengukur efektivitasnya pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan produk, perancangan desain media, pengembangan sesuai saran ahli, implementasi pada kelompok kecil dan besar, serta evaluasi produk. Dilakukan uji coba pada 6 peserta didik untuk kelompok kecil dan 25 peserta didik untuk kelompok besar. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, angket, dokumentasi, dan tes untuk mengukur efektivitas dan kelayakan media yang dikembangkan.

Berdasarkan analisis penelitian yang sesuai dengan penelitian ADDIE tersebut, peneliti memperoleh hasil bahwa : 1) Media pembelajaran board game terbukti baik, layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. media board game ini telah melewati perkembangan sesuai dengan penelitian Addie dan kevalidasian para ahli media dan materi dengan ahli media bersama dosen IAIN Kediri mendapatkan skor 86,6% dan bersama ahli media bersama guru MI darul Falah mendapatkan skor 94,4% yang arti bahwa media ini baik digunakan dalam pengimplementasian dengan dilekapi materi yang sesuai yang telah divalidasi oleh para ahli materi bersama dosen IAIN mendapatkan skor 94,6% dan bersama ahli materi bersama guru MI darul Falah mendapatkan skor 76% yang arti bahwa materi ini baik digunakan dalam melengkapi media yang akan diimplementasikan. 2) Kelayakan media didapat dari hasil nilai uji respon yang lakukan 6 peserta didik mendapatkan presentase dengan nilai rata-rata 97% yang artinya media layak digunakan di kelompok selanjutnya. 3) Hasil keefektifan penerapan media dianalisis dari hasil nilai kelompok besar yang mana sebelumnya produk diuji cobakan atau pre test nilai skor rata – rata yang diperoleh 55% yang artinya masih rendah sedangkan hasil posttest mencapai resentase rata-rata 95% dengan arti bahwa media board game efektif digunakan dalam proses pembelajaran . Berdasarkan paparan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa media board game merupakan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran sains pada tingkat kelas V dan dapat dikembangkan sesuai dengan problematika pembelajaran yang dihadapi.

ABSTRACT

NURIVA DURROTUL HIKMAH, *Supervisor, Mrs. Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd and Mr. Moch. Desta Pradana, M.Pd Development of Media Board Game "World of Light" to Improve Science Literacy of Fifth Grade Students on Light Material at Mi Darul Falah Sidomulyo, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, State Islamic Institute of Kediri (IAIN) Kediri, 2023.*

Keywords: *Development, Board Game, Science Literacy*

This research was conducted at MI Darul Falah Sidomulyo to develop board game-based learning media aimed at improving the science literacy of grade V students on light material. This development is based on an analysis of learning needs that have not been optimal in utilizing the media. The goal is to describe the process of developing board game media in measuring the effectiveness of learning.

This research uses the ADDIE model which consists of five stages: needs analysis, curriculum and product analysis, media design design, development according to expert advice, implementation in small and large groups, and product evaluation. It was tested on 6 students for small groups and 25 students for large groups. Data were collected through interviews, observations, questionnaires, documentation, and tests to measure the effectiveness and feasibility of the developed media.

Based on the research analysis in accordance with the ADDIE research, the researcher obtained the results that: 1) This board game media has passed the development in accordance with Addie's research and the validation of media and material experts with media experts with IAIN Kediri lecturers getting a score of 86.6% and with media experts with MI darul Falah teachers getting a score of 94. 4% which means that this media is well used in the implementation with the appropriate material that has been validated by the material experts with IAIN lecturers get a score of 94.6% and with material experts with MI teachers darul Falah get a score of 76% which means that this material is well used in completing the media to be implemented. 2) The feasibility of the media obtained from the results of the response test scores that do 6 students get a percentage with an average value of 97% which means that the media is feasible to use in the next group. 3) The results of the effectiveness of media implementation are analyzed from the results of large group scores where previously the product was tested or the pre-test average score value obtained was 55% which means it is still low while the posttest results reached an average percentage of 95% which means that the board game media is effectively used in the learning process. Based on the exposure of the data results, it can be concluded that board game media is a suitable media used in science learning at the fifth grade level and can be developed according to the learning problems faced.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan sehingga skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Board Game “Dunia Cahaya” Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Kelas V Pada Materi Cahaya Di MI Darul Falah Sidomulyo”** dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita, baginda Nabi Muhammad SAW dengan teriring harapan semoga kita termasuk ke dalam umat beliau yang akan mendapat syafaat di hari akhir, Aamiin.

Penulis menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Dr. Wahidul anam, M. Ag, selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Dr. Fartika Ifriqia, M. Pd, selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Ratna Wahyu Wulandari, M.Pd selaku dosen pembimbing I.
5. Bapak Moch. Desta Pradana, M.Pd selaku dosen pembimbing II.
6. Bapak Mahmud Ridlo, S.Pd, selaku Kepala Sekolah MI Darul Falah Sidomulyo Kab. Kediri
7. Ibu Aziza Anggi Maiyanti, M.Pd dan Ibu Eni Masruroh, selaku validator ahli media.
8. Ibu Dr. Yuliana Yusal, M.Pd dan Ibu Laila Kartikasari, selaku validator ahli materi.
9. Peserta didik kelas V MI Darul Falah Sidomulyo Kab. Kediri yang turut berpartisipasi dengan baik, sehingga memudahkan penulis dalam memperoleh data.
10. Seluruh teman-teman PGMI angkatan 2020 IAIN Kediri dan semua pihak yang memberikan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan baik

Sekali lagi peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada semua

pihak, semoga Allah memberikan pahala atas segala bantuan yang diberikan dan dicatat sebagai amal ibadah. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berkontribusi terhadap semua pembaca. Aamiin.

Kediri, 26 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR DIGRAM.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN I.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	10
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	10
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Penelitian Terdahulu	14
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21

A. Pengembangan	21
B. Keefetifan	22
C. Media Pembelajaran.....	24
D. Media Pembelajaran <i>Board Game</i> Dunia Cahaya	31
E. Literasi <i>Sains</i>	35
F. Cahaya	43
G. Karakteristik Peserta Didik Kelas 5 SD/MI.....	51
BAB III Metode Penelitian.....	54
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	54
B. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	55
C. Uji coba Produk	58
1. Desain Uji Coba	58
2. Subjek Coba	60
3. Jenis Data	61
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	62
5. Teknik Analisis Data.....	73
BAB IV HASIL.....	78
A. Penyajian Data	78
B. Analisis Data.....	94
C. Revesi Produk.....	117
BAB V KAJIAN DAN SARAN	110
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	110
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	114
DAFTAR PUSAKA.....	117
LAMPIRAN	123
RIWAYAT HIDUP	178

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3.1 Tabel Validator	72
Tabel 3.2 Lembar Observasi	75
Tabel 3.3 Kisi -kisi Lembar Validasi Ahli Materi	77
Tabel 3.4 Kisi -kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	78
Tabel 3.5 Kisi -kisi Instrumen Angket Uji Respon.....	79
Tabel 3.6 Kisi-kisi Soal Tes Instrumen.....	80
Tabel 3.7 Skala Presentase Kelayakan.....	81
Tabel 3.8 Skala Presentase Keefektifan Media.....	82
Tabel 4.1 Table Analisis Kurikulum.....	95
Tabel 4.2 Table Desain Media Pembelajaran Board Game	97
Tabel 4.3 Table Desain Buku Pedoman.....	99
Tabel 4.4 Table Desain Buku Materi Cahaya	99
Tabel 4.5 Table Hasil Validasi Ahli Media Dosen IAIN Kediri.....	101
Tabel 4.6 Table Saran Validasi Ahli Media Dosen IAIN Kediri	104
Tabel 4.7 Table Hasil Validasi Ahli Media Guru MI Darul Falah	104
Tabel 4.8 Table Saran Validasi Ahli Media Guru MI Darul Falah.....	106
Tabel 4.9 Table Hasil Validasi Ahli Materi Dosen IAIN Kediri	107
Tabel 4.10 Table Saran Validasi Ahli Media Dosen IAIN Kediri	109
Tabel 4.11 Table Hasil Validasi Ahli Media Guru MI Darul Falah	110
Tabel 4.12 Table Hasil Validasi Ahli Media Guru MI Darul Falah	112
Tabel 4.13 Tabel Validator Para Ahli Media	116
Tabel 4.14 Tabel Validator Para Ahli Materi	118
Tabel 4.15 Tabel Presentase Uji Coba Respon Kelompok Kecil	119
Tabel 4.16 Tabel Presentase Tes Pemahaman Kelompok Besars.....	122

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh gambar merambat lurus-----	55
Gambar 2.2 contoh gambar cahaya menembus benda bening-----	56
Gambar 2.3 contoh cahaya dapat dipantulkan -----	57
Gambar 2.4 contoh gambar cahaya dapat di biaskan -----	58
Gambar 2.5 bagian-bagian mata -----	59
Gambar 2.6 mata rabun jauh -----	60
Gambar 2.7 mata rabun dekat-----	60

DAFTAR DIAGRAM

Gambar 4.1 Skala Likert Ahli Media	117
Gambar 4.2 Skala Likert Ahli Materi.....	118
Gambar 4.3 Skala Likert Post-Test dan Pretest	124

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: PEDOMAN OBSERVASI	124
Lampiran 2: INSTRUMEN ANGKET VALIDATOR AHLI MEDIA	126
Lampiran 3: INSTRUMEN ANGKET AHLI MATERI.....	128
Lampiran 4: INSTRUMEN ANGKET UJI RESPON SISWA.....	130
Lampiran 5: INSTRUMEN PRE TEST KEFEKTIFAN MEDIA	131
Lampiran 6: INSTRUMEN POST TEST KEFEKTIFAN MEDIA.....	136
Lampiran 7: ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA YANG SUDAH DIISI BERSAMA DOSEN IAIN KEDIRI.....	140
Lampiran 8: ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA YANG SUDAH DIISI BERSAMA GURU MI DARUL FALAH SIDOMULYO.....	142
Lampiran 9: ANGKET VALIDASI AHLI MATERI YANG SUDAH DIISI BERSAMA DOSEN IAIN KEDIRI.....	144
Lampiran 10: ANGKET VALIDASI AHLI MATERI YANG SUDAH DIISI BERSAMA GURU MI DARUL FALAH SIDOMULYO.....	146
Lampiran 12 : PRE TES KEFEKTIFAN MEDIA	148
Lampiran 13 : POST TES KEFEKTIFAN MEDIA	149
Lampiran 14: SURAT BALASAN MI DARUL FALAH	153
Lampiran 16: SURAT IZIN PENELITIAN.....	157
Lampiran 17 : DOKUMENTASI.....	158
Lampiran 18 : DAFTAR RIWAYAT HIDUP	159