

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK RAGA GEMINI
(ULAR TANGGA KEGIATAN EKONOMI DAN JENIS-JENIS PEKERJAAN)
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

ASMALIA

0306182155




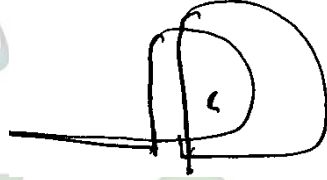
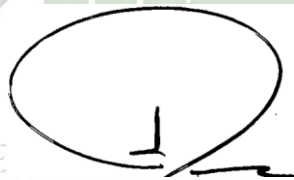


**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA**

MEDAN

2023

DISETUJUI DAN DISAHKAN

<p>Pembimbing I</p>  <p>Dr. Nirwana Anas, M.Pd NIP.197612232005012004</p>	<p>Pembimbing II</p>  <p>Dr. Zunidar, M.Pd NIP.197510202014112101</p>
<p>Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p>  <p>Dr. Sapri, S.Ag, MA NIP.197012311998031023</p>	<p>Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah</p>  <p>Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I NIP.198905102018011002</p>
<p>Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan 2023</p>  <p>Dr. Mardianto, M.Pd NIP. 196712121990031004</p>	

SURAT PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-Jenis Pekerjaan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**” yang disusun oleh Asmalia telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Stara Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan pada tanggal: **02 Januari 2023 M/09 Jumadil Akhir 1444 H**, skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi

Ketua



Dr. Sapri, S.Ag, M.A
NIP.197012311998031023

Sekretaris



Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I
NIP.19890510201811002

Anggota Penguji



1. **Dr. Pangulu A. K. Nst, Lc, MA**
NIP.197307162007101003

2. **Dr. Zunidar, M.Pd**
NIP.197510202014112101

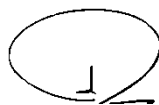


3. **Dr. Nirwana Anas, M.Pd**
NIP.197612232005012004

4. **Safran, M.Pd.I**
NIP.19870906201901012

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tabiyah dan Keguruan UINSU Medan



Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121994031004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Raga Gemini (Ular Tangga Ekonomi dan Jenis-jenis Pekerjaan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” adalah karya saya sendiri. Pengutipan yang terdapat dalam skripsi ini dilakukan dengan cara yang sesuai dengan etika keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku apabila suatu hari nanti ada pihak lain yang keberatan terhadap keaslian skripsi saya ini atau ditemukan bukti yang sangat kuat adanya unsur plagiasi atau penjiplakan dan pengutipan yang melanggar etika keilmuan.

Medan, 25 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Asmalia

0306182155

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

ABSTRAK

Media pembelajaran sangat memudahkan peserta didik dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata). Secara garis besar urgensi media ular tangga dalam proses pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut: 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan; 2) mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera; 3) menarik minat perhatian peserta didik; 4) terciptanya suasana belajar yang menyenangkan pada saat belajar; 5) mengurangi rasa jenuh siswa dalam proses pembelajaran; 6) melatih peserta didik dalam berinteraksi dengan guru dan teman sebayanya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dirancang termasuk dalam kategori layak, praktis dan efektif saat diaplikasikan pada materi pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan sehingga mampu dikatakan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis.

Metodologi penelitian yang digunakan yaitu metodologi penelitian *research and development* (R&D). Populasi penelitian adalah peserta didik UPT Sekolah Dasar Negeri 064968 Medan dengan jumlah sampel 15 orang. Teknik pengambilan sampel didasarkan pada kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data dengan lembar validasi, angket dan tes berpikir logis. Alat pengolah data uji validitas menggunakan *rating scale*, uji kelayakan menggunakan rumus skor total, sedangkan pengolah data uji keefektifan menggunakan rumus *N-Gain* ternormalisasi.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran tematik raga gemini memperoleh persentase 92,85% dari ahli materi, 88% dari ahli media, 90,67% dari pendidik dan 98% dari peserta didik.. Dari hasil *pretest* dan *posttest* pada tes kemampuan berpikir logis diperoleh jumlah rata-rata *n-gain score* sebesar 0,814021164 yang termasuk dalam kategori tinggi. Adapun untuk nilai *n-gain score* (%) yang diperoleh yaitu sebesar 81,4021164 yang termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan uraian diatas maka media pembelajaran raga gemini yang telah dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi pada penggunaan media dalam pembelajaran IPS. Untuk penelitian selanjutnya, alangkah baiknya peneliti lebih kreatif dalam mengembangkan media ular tangga serta menggunakan metode pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih aktif terlibat pada kegiatan belajar mengajar.

Kata Kunci: *media pembelajaran, permainan ular tangga, pembelajaran tematik, kegiatan ekonomi dan jenis-jenis pekerjaan.*

ABSTRACT

Learning media is very easy for students in terms of learning because the media can make things that are abstract become more concrete (real). Broadly speaking, the urgency of the snake and ladder media in the learning process has the following functions: 1) clarifying the presentation of the message so that it is not too verbal so that it makes it easier for students to understand the message conveyed; 2) overcoming the limitations of space and time and senses; 3) attract the attention of students; 4) the creation of a pleasant learning atmosphere at the time of learning; 5) reduce students' boredom in the learning process; 6) train students in interacting with teachers and their peers.

This study aims to determine whether the designed learning media is included in the feasible, practical and effective category when applied to social studies subject matter, economic activities and types of work so that it can be said that the media can improve logical thinking skills.

The research methodology used is the research and development (R&D). The study population was students of State Elementary School UPT 064968 Medan with a sample of 15 peoples. The sampling technique was based on the criteria set by the researcher. Data collection techniques with validation sheets, questionnaires and logical thinking tests. The validity test data processing tool uses a rating scale, the feasibility test uses the total score formula, while the effectiveness test data processor uses the normalized N-Gain formula.

The results of the study revealed that the development of Gemini sports thematic learning media obtained a percentage of 92.85% from material experts, 88% from media experts, 90.67% from educators and 98% from students. From the results of the pretest and posttest on the logical thinking ability test, the average number of n-gain scores was 0.814021164 which was included in the high category. As for the value of n-gain score (%) obtained that is equal to 81.4021164 which is included in the effective category. Based on the description above, the learning media of the Gemini body that has been developed by researchers is feasible to be used as a learning medium.

This research is expected to provide a reference on the use of media in social studies learning. For further research, it would be better for researchers to be more creative in developing snake and ladder media and use learning methods that can involve students in the learning process so that students can be more actively involved in teaching and learning activities.

Keywords: *learning media, snake and ladder game, thematic learning, economic activities and types of work.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah *rabbi' alamiin*, segala puja dan puji syukur kepada Allah swt. zat Yang Maha Esa, pencipta dan penguasa alam semesta atas keagungan-Nya yang telah melimpahkan ridho, rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan semaksimal mungkin. Sholawat berangkaikan salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad saw. beserta keluarga, sahabat dan orang-orang yang gigih memperjuangkan syariat Islam.

Penuntasan skripsi sebagai tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-jenis Pekerjaan) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Pada Siswa Kelas IV SD” dimaksudkan untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S.Pd) di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Dengan segenap usaha dan upaya serta arahan maupun bimbingan dari berbagai pihak yang bersangkutan dalam penyusunan skripsi ini, maka dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, memberi dukungan, motivasi serta masukan atas partisipasinya dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Abu Rokhmad, M.Ag, selaku Pelaksana Tugas Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
2. Dr. Mardianto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
3. Dr. Sapri, S.Ag, MA dan Dr. Zaini Dahlan, M.Pd.I, selaku Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
4. Dr. Nirwana Anas, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, dukungan dan motivasi dalam penulisan dan penelitian tugas akhir ini.

5. Dr. Zunidar, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing serta memotivasi penulis dalam penyusunan tugas akhir ini.
6. Tri Indah Kusumawati, S.S., M.Hum, selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya selama menempuh studi.
7. Torkis Dalimunte, M.Pd, selaku dosen validator ahli materi pengembangan media pembelajaran ular tangga.
8. Andina Halimsyah Rambe, M.Pd, selaku dosen validator ahli media pembelajaran ular tangga.
9. Segenap Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yang telah mendidik, membimbing serta mengamalkan khazanah keilmuannya dengan tulus dan ikhlas. Semoga Allah swt. senantiasa memberikan pahala yang setimpal kepada beliau semua.
10. Staf dan Operator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan Keguruan serta staf Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan arahannya dalam penyelesaian administrasi sebagai syarat untuk menuntaskan skripsi ini.
11. Dra. Hj. Maizar Liani, selaku kepala sekolah UPT Sekolah Dasar Negeri 064968 Medan yang telah menyambut saya dengan hangat serta mengizinkan saya melakukan penelitian dan memberikan akses untuk memperoleh data-data yang saya perlukan di sekolah tersebut.
12. Khairunnisa, S.Pd.I, selaku guru sekaligus wali kelas IV di UPT Sekolah Dasar Negeri 064968 Medan yang telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian di kelas IV juga memberikan arahan serta membantu saya dalam proses penelitian ini.
13. Kedua orang tua terbaik, ayah Durahman dan mamak Anggri Mutia serta adik-adik tersayang, Novi Ramadani, M. Akbar Rizky dan si bungsu Miftahul Husna, penulis sampaikan terima kasih tak terhingga atas dukungan moriil,

materil dan finansial yang dengan sepenuh hati diberikan. Semoga Allah swt. senantiasa melancarkan segala urusan baik di dunia maupun di akhirat, diberkahi dengan rezeki yang lancar, serta diberi kesehatan dan umur yang panjang untuk ayah dan mamak.

14. Terima kasih kepada sahabat-sahabat terbaik yang tidak disebutkan satu persatu namanya yang telah memberikan doa, semangat dan dukungannya sampai berada di titik ini.
15. Terima kasih untuk teman-teman dengan dosen pembimbing yang sama, yang telah berpartisipasi, bersedia berbagi informasi dalam fase pengerjaan serta membantu kelancaran perskripsian ini.
16. Terima kasih kepada teman-teman kelas PGMI-5 Stambuk 2018 yang kebersamai selama perkuliahan sampai saat ini yang mana kita semua sedang menempuh perjalanan akhir dengan segala usaha dan upaya meraih gelar sarjana pendidikan.
17. Terima kasih kepada para keluarga sanak saudara yang telah memberikan dukungan doa agar penulis dapat semaksimal mungkin menuntaskan pengerjaan skripsi ini.



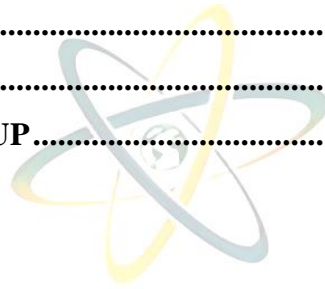
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Pernyataan Keaslian.....	iv
Abstrak.....	v
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xiv
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Spesifikasi Produk.....	11
1.7 Pentingnya Pengembangan.....	13
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	14
1.9 Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN TEORI.....	17
A. Kerangka Teoritis	17
2.1 Media Pembelajaran.....	17
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	17
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	19
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	20
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	21

2.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	21
2.1.6 Kriteria Media Pembelajaran	23
2.1.7 Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	24
2.1.8 Konsep Pengembangan Media Pembelajaran.....	24
2.2 Pembelajaran Tematik.....	25
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	25
2.2.2 Ciri Khas Pembelajaran Tematik	27
2.2.3 Tujuan Pembelajaran Tematik.....	28
2.2.4 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	29
2.2.5 Model-model Pembelajaran Tematik.....	30
2.3 Raga Gemini (Ular Tangga Kegiatan Ekonomi dan Jenis-jenis Pekerjaan)	35
2.3.1 Pengertian Permainan Ular Tangga	35
2.3.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga	37
2.3.3 Model Pengembangan Media Pembelajaran	38
2.4 Kemampuan Berpikir Logis	40
2.4.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Logis.....	40
2.4.2 Indikator Berpikir Logis	46
B. Penelitian yang Relevan.....	48
C. Kerangka Berpikir	50
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	51
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	52
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
3.4 Jenis Data.....	55
3.5 Teknik Pengumpulan Data	55
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	56
3.6 Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Penelitian.....	63

a. Langkah-langkah Penelitian	63
b. Tes Peserta Didik	91
B. Pembahasan	91
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA.....	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	110
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	147



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.3	Indikator Berpikir Logis	47
2.1	Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data	57
2.2	Kisi-Kisi Angket Validasi Materi	57
3.1	Kisi-Kisi Angket Validasi Media	58
3.2	Kisi-Kisi Angket Respon Guru	58
4.1	Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	59
4.2	Kisi-Kisi Instrumen Berpikir Logis	59
5.1	Skor Angket Validasi Materi dan Media	60
5.2	Kriteria Kepraktisan Media	61
6.1	Indeks Gain Uji Keefektifan	61
6.2	Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	62
7.1	Data Hasil Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	96

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
1.1	Bagan Kerangka Berpikir	50
2.1	Langkah-langkah Penelitian Pengembangan	51
3.1	Prosedur Penelitian	54
4.1	Desain Awal Papan Permainan Ular Tangga	64
5.1	Desain Awal Kartu Soal	65
6.1	Kartu Soal	65
7.1	Kartu Petunjuk Permainan	66
8.1	Kartu Kunci Jawaban	66
9.1	Pion dan Dadu Permainan	67
10.1	Kotak Permainan	67
11.1	Bagian Sisi Depan Papan Permainan Sebelum di Desain	68
12.1	Bagian Sisi Belakang Papan Permainan Sebelum di Desain	69
13.1	Papan Permainan yang Sudah di Desain	69
14.1	Proses Pembuatan Nomor Pada Kartu Soal	70
15.1	Bagian Awal dan Akhir Kartu Petunjuk Permainan	71
16.1	Kartu Kunci Jawaban	72
17.1	Kotak Penyimpanan Permainan dari Luar	73
18.1	Kotak Penyimpanan Permainan dari Dalam	73
19.1	Desain Papan Permainan Sebelum dan Setelah Revisi	82
20.1	Desain Sisi Depan Kartu Soal Sebelum Revisi	82
21.1	Desain Sisi Belakang Kartu Soal Sebelum Revisi	83
22.1	Desain Kartu Jawaban dan Kartu Soal Sebelum Revisi	83
23.1	Desain Kartu Soal Setelah Revisi	84
24.1	Desain Kunci Jawaban Setelah Revisi	89
25.1	Grafik Validasi Ahli Materi	93
26.1	Grafik Validasi Ahli Media	93

27.1	Grafik Penilaian Respon Ahli Praktisi	94
28.1	Grafik Penilaian Respon Siswa	95



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
1.1	Data Hasil Validasi Materi	110
2.1	Data Hasil Validasi Media	112
3.1	Data Hasil Penilaian Respon Pendidik	114
4.1	Data Hasil Penilaian Respon Siswa	117
5.1	Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Logis	119
6.1	Validasi Ahli Materi	120
6.1	Validasi Ahli Media	120
7.1	Penilaian Respon Pendidik	121
11.1	Penilaian Respon Siswa	121
12.1	<i>Pretest</i> Siswa	122
10.1	<i>Posttest</i> Siswa	122
11.1	Foto Bersama Siswa Kelas IV	123
12.1	Foto Aktivitas Siswa	124
13.1	Surat Izin Riset	125
14.1	Surat Balasan	125
15.1	Soal Tes Kemampuan Berpikir Logis	126
16.1	Kunci Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Logis	130
17.1	RPP Kelas IV	131
18.1	RPP Kelas IV	139

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN