

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan dan diajukan pada jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah saya pribadi.

Adapun tulisan mauapun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dibidang penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian dari seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarisme atau menyontek karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar keserjanaan yang saya terima ataupun sanksi akademik lain sesuai peraturan yang berlaku.

Serang, 5 Mei 2021

LISDA WAHYUNI  
171240020

## ABSTRAK

Nama: **Lisda Wahyuni**, NIM: 171240020, Judul Skripsi: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pada Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak Pada Manusia.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui prosedur pengembangkan permainan engklek dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA, 2) Mengetahui tingkat kelayakan media permainan tradisional engklek dalam meningkatkan pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model Brog and Gall, metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 5 tahapan yaitu: 1) Penelitian pengumpulan data, 2) Desain produk, 3) Validasi desain, 4) Revisi desain, 5) Uji coba produk. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ampel Kota Serang yang berjumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar penilaian berupa angket yang diberikan kepada 3 (tiga) validator untuk mengukur pengembangan produk, dan Test (pilihan ganda) yang diberikan kepada 20 siswa untuk mengukur kualitas kelayakan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran IPA. Proses pengembangan media merupakan faktor utama dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek ini telah diuji oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas V, berdasarkan uji kevalidan yang dilakukan oleh validator dapat dinyatakan layak digunakan dengan rata-rata nilai 3,5-5,00 (baik-sangatbaik). Pada hasil uji coba penelitian ini siswa dapat mempraktikan media pembelajaran dengan menggunakan permainan engklek dengan baik dan layak. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis pengukuran pemahaman konsep dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil *post-test* menunjukkan hasil rata-rata dengan nilai 79,00 (sangat baik) dan persentase mencapai 80%. Analisis yang digunakan menggunakan Uji *N-Gain* dengan rata-rata nilai akhir mencapai 0,45. Dengan adanya peningkatan pemahaman konsep yang telah diteliti, hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA layak digunakan.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, PermainanEngklek, Pemahaman Konsep IPA.*

## **ABSTRACT**

Name: **LisdaWahyuni**, NIM: 171240020, Thesis Title: Development of Learning Media Based on Traditional Engklek Games to Improve Understanding the Concept of Natural Science in Motion Tools in Humans.

This study aims to 1) Know the procedures for developing the crank game in learning to improve understanding of science concepts, 2) Knowing the feasibility level of traditional crank game media in improving science learning. This research is a Research and Development (R&D) development research using the Brog and Gall model, the method used in this study includes 5 stages, namely: 1) data collection research, 2) product design, 3) design validation, 4) design revision, 5) Product trials. The subjects of this study were the fifth grade students of SDN Ampel Kota Serang, totaling 20 students. The instrument used in this study was an assessment sheet in the form of a questionnaire given to 3 (three) validators to measure product development, and a test (multiple choice) given to students to measure the quality of the feasibility of learning media using the traditional crank game in science learning. The media development process is a major factor in increasing understanding of the science concept. The results of the development of learning media based on the traditional crank game have been tested by media experts, material experts and class V teachers, based on the validity test conducted by the validator, it can be declared fit for use with an average value of 3.5-5.00 (good-very good). In the results of this research trial, students can practice learning media by using the crank game properly and properly. This is shown by the results of the analysis of the measurement of conceptual understanding using the pre-test and post-test. The post-test results showed an average score of 79.00 (very good) and the percentage reached 80%. The analysis used the N-Gain test with an average final value of 0.45. With an increase in understanding of the concepts that have been studied, this shows that learning media based on traditional crank games to improve understanding of science concepts is feasible to use.

**Keywords:** Learning Media, Engklek Games, Understanding Science Concepts.

Nomor :-  
Lampiran : Skripsi

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas  
Tarbiyah dan Keguruan  
di

*Serang*

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan mengalisis serta mengadakan koreksi seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudari Lisda Wahyuni, NIM : 171240020 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak Pada Manusia, telah dapat diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqosah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak kami ucapan terima kasih.

*Wasalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Serang, Mei 2021

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si**  
NIP: 197504142003121002

**Umayah, S.Psi, M.M.Pd**  
NIP: 197107102000032008

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS  
PERMAINAN TRADISIONAL ENGKLEK UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA MATERI ALAT  
GERAK PADA MANUSIA**

Oleh :

LISDA WAHYUNI  
171240020

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si  
NIP: 197504142003121002

Umayah, S.Psi, M.M.Pd  
NIP: 197107102000032008

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Ketua Jurusan  
Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah

Dr. H. Subhan, M.Ed  
NIP: 196809102000031001

Khaeroni, S.Si, M.Si  
NIP: 198303182006041003

## PENGESAHAN

Skripsi a.n **Lisda Wahyuni, NIM : 171240020** yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak Pada Manusia** telah diujikan sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, pada tanggal 10 juni 2021.

Skripsi tersebut telah disahkan dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 10 Juni 2021

Sidang Munaqosah

Ketua Merangkap Anggota

Sekretaris Merangkap Anggota

**Khaeroni, S.Si, M.Si**  
**NIP. 198303182006041003**

**Imas Mastoah, M.Pd**  
**NIDN. 2012088701**

Penguji I

Anggota

Penguji II

**Dr. Akrom**  
**NIP. 197508062005011005**

**H. Mansur, M.Pd**  
**NIP. 197906152005011006**

Pembimbing I

Pembimbing II

**H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si**  
**NIP. 197504142003121002**

**Umayah, S.Psi, M.M.Pd**  
**NIP. 197107102000032008**

## **PERSEMBAHAN**

Setiap kata dalam skripsi ini kupersembahkan untuk Mamah dan Bapakku  
tercinta, serta Adiba dan Fahri adik-adiku tersayang.

## **MOTTO**

“Dua Musuh Terbesar Kesuksesan Adalah Penundaan dan Alasan”

## **RIWAYAT HIDUP**



Penulis dilahirkan di Kota Serang, Banten, pada tanggal 3 Juli 1999. Tempatnya di Kp. Jelalang, Kelurahan Pengampelan, Kec.Walantaka, Kota Serang banten. Orang tua penulis Bapak Hasroji dan Ibu Yayah Hayati memberi nama penulis “Lisda Wahyuni”.

Pendidikan formal yang ditempuh penulis adalah sebagai berikut: SDN Ampel luus tahun 2011. MTS Al-Khairiyah Pabuaran Walantaka lulus tahun 2014, MAS Darul Ihsan Walantaka lulus tahun 2017, dan pada tahun 2017 masuk perguruan tinggi UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Selama ini penulis mengabdi pada masyarakat dan Paud Kober Mutiara Jelalang sebagai tenaga pengajar.

Selama masa perkuliahan penulis mengikuti kegiatan intra dan ekstra yang ada dikampus UIN SMH Banten, kegiatan intra penulis menjadi anggota Pramuka UIN SMH Banten dari tahun 2017, dan kegiatan ekstra penulis menjadi anggota satuan karya pramuka Grup 1 Kopassus, pengurus satuan karya pramuka Kominfo, anggota IMAWA (ikatan mahasiswa walantaka), ketua forum anak kelurahan Pengampelan.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah Subhanallahu Wata'ala yang telah memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Alat Gerak Pada Manusia."

Tujuan penelitian ini untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) bagi mahasiswa program S1 jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari banyak pihak, sehingga kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis menghaturkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Bapak Prof. Dr. H. Fauzul Imam, M.A., Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. H. Subhan, M.Ed., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SMH Banten.
3. Bapak khaeroni S.Si, M.Si, selaku Ketua Jurusan PGMI UIN SMH Banten
4. Bapak H. Eko Wahyu Wibowo S.Si,M.Si, selaku Dosen Pembimbing I
5. Ibu Umayah S.Psi, M.M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu serta mengarahkan penelitian ini sampai selesai.

6. Terimakasih kepada kedua orangtua ku tercinta, yang tidak henti-hentinya mendoakan serta memberikan semangat baik moral dan materil yang tidak terhingga serta sabar menunggu keberhasilanku.
7. Terimakasih kepada kedua adiku, serta saudara saudaraku yang telah memberikan semangat serta tuntunan agar penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Terimakasih kepada teman seperjuangan ku, lara, kiki, isti, fatimah yang telah menemani masa-masa bimbingan sampai penelitian ini selesai.
9. Terimakasih kepada Ciwi-ciwiku, yang dengan setia menemani sampai penelitian ini dapat terselesaikan.
10. Terimakasih kepada Maftuhah Rinjani, yang siap sedia menemani serta membantuku demi menyelesaikan penelitian ini.
11. Terimaksih kepada semua teman PGMI angkatan 2017, dan teman yang mendukung dan membantuku baik moral maupun materil.

Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun, pembaca dan bagi perkembangan dunia pendidikan.

Serang, Mei 2021

Penulis

LISDA WAHYUNI  
171240020

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN DEKAN DAN KETUA JURUSAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xvi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk .....	9
H. Sistematika Penulisan .....	9

### **BAB II KAJIAN TEORI**

A. Deskripsi Teori.....	11
B. Penelitian Terdahulu .....	34
C. Kerangka Berpikir.....	38

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian .....	40
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	44
C. Desain Penelitian .....	45
D. Intrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	50
E. Teknik Analisis Data.....	56
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN PENGEMBANGAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	62
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	90
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	93
B. Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

- Tabel 3.1 Waktu Penelitian  
Tabel 3.2 Kisi-kisi intrumen untuk Ahli Media  
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi  
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Guru  
Tabel 3.5 Pedoman Pemberian Skor  
Tabel 3.6 Konvesi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif  
Tabel 3.7 Ternormalisasi yang Dimodifikasi  
Tabel 4.1 Uji Validasi oleh Dosen Ahli Media  
Tabel 4.2 Uji Validasi oleh Dosen Ahli Materi (Validasi I)  
Tabel 4.3 Uji Validasi oleh Dosen Ahli Materi (Validasi II)  
Tabel 4.4 Uji Validasi oleh Guru Kelas V  
Tabel 4.5 Hasil Pre Test Uji Coba Produk  
Tabel 4.6 Hasil Post Test Uji Coba Produk  
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test dengan Menggunakan Uji N-Gain

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 siklus penelitian pengembangan *Research and Development*  
*(R&D)*

Gambar 3.2: Langkah-langkah penelitian dan pengembangan

Gambar 4.1 Desain Engklek

Gambar 4.2 Desain Kartu Pertanyaan

Gambar 4.3 Media Tahap 1

Gambar 4.4 Media Tahap II

Gambar 4.4 Kartu Tahap 1

Gambar 4.4 Kartu Tahap II

## **DAFTAR GRAFIK**

Grafik 4.1 Grafik Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Pengembangan Produk Permainan Engklek