

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLASHCARD BERBANTUAN ULAR TANGGA BAGI
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Diny Amalia Putri

NIM 195509001

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FLASHCARD BERBANTUAN ULAR TANGGA BAGI
PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika

Diny Amalia Putri

NIM 195509001

**UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal Skripsi oleh : Diny Amalia Putri

NIM 195509001

Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran
Flashcard Berbantuan Ular Tangga bagi
Peserta didik Sekolah Dasar

Telah diperiksa dan setuju untuk diuji

Surabaya, 19 Januari 2023

Mengetahui

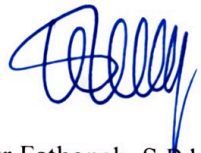
Kaprodi Pendidikan Matematika,

Pembimbing,



UNIVERSITAS PAHLAWAN REVOLUSI
PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA
ERNA PUJI ASTUTIK
NPP. 1408690/DY

Erna Puji Astutik, S.Si., M.Pd., M.Sc.
NPP. 1408690/DY



Nur Fathonah, S.Pd., M.Pd.
NPP. 0509476/DY

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari Kamis tanggal 19 bulan Januari tahun 2023 telah dilaksanakan ujian skripsi dari:

Nama Mahasiswa : Diny Amalia Putri
NIM : 195509001
Program studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran
Flashcard Berbantuan Ular Tangga bagi
Peserta didik Sekolah Dasar

Penguji I



Ninik Mutianingsih, S.Pd., M.Si.
NPP. 1512759/DY

Penguji II



Nur Fathonah, S.Pd., M.Pd.
NPP. 0509476/ DY



FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA

Badan Penyelenggara PPLP PT PGRI Surabaya
Keputusan MENKUMHAM RI NO. AHU-0000485.AH.01.08. Tahun 2019
Kampus Pusat: Jl. Dukuh Menanggal XII-4 Surabaya 60234 Telp. (031) 8281181
<http://www.unipashy.ac.id>

PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Diny Amalia Putri
NIM : 195509001
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard*
Berbantuan Ular Tangga bagi Peserta didik
Sekolah Dasar

Skripsi ini telah diuji dan disetujui oleh Panitia Ujian Skripsi Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya:


Pada hari : Kamis
Tanggal : 19 Januari
Tahun : 2023

Panitia Ujian Skripsi:

1. Ketua


Dra. Dian Karunia Binawati, M.Si.

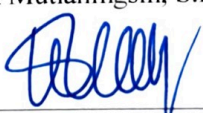
2. Sekretaris :


Dr. Arif Yachya, S.Si., M.Si.

3. Anggota :


Ninik Mutianingsih, S.Pd., M.Si.

4. Anggota :


Nur Fathonah, S.Pd. M.Pd.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Diny Amalia Putri
NIM : 195509001
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri; bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia dibatalkan gelar akademik yang saya peroleh dari Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Demikian pernyataan ini saya buat

Surabaya, 19 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Diny Amalia Putri

ABSTRAK

Putri, Diny Amalia. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbantuan Ular Tangga bagi Peserta didik Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing: Nur Fathonah, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *Flashcard*, Media pembelajaran, Materi statistika, Permainan ular tangga

Media pembelajaran perlu digunakan oleh guru selama proses belajar mengajar kepada siswa jenjang Sekolah Dasar khususnya mata pelajaran Matematika pokok bahasan Statistika karena sebagian besar konsep matematika bersifat abstrak. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memudahkan siswa dalam menerima materi. Oleh karena itu, peneliti mengkolaborasikan media pembelajaran *flashcard* dengan permainan ular tangga (*Snader-tic*).

Tujuan penelitian untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kelayakan media pembelajaran *Snader-tic*. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Namun, pada penelitian ini peneliti melaksanakan hingga uji coba terbatas dengan alasan keterbatasan waktu.

Berdasarkan hasil penelitian, media *Snader-tic* termasuk kategori valid dan layak digunakan didasarkan pada rata-rata penilaian 87,5% validasi materi dan 86,1% validasi media. Media *Snader-tic* dapat digunakan sebagai bahan ajar tambahan dan memiliki kualitas baik didasarkan pada perolehan hasil angket 90,6% respon guru dan media *Snader-tic* mudah digunakan dan menyenangkan sehingga materi disampaikan mudah diingat didasarkan dari 73,9% respon siswa hasil tes pemahaman siswa 79,2% memperoleh kenaikan nilai setelah belajar menggunakan media *Snader-tic*.

ABSTRACT

Putri, Diny Amalia. 2023. Development of Snakes and Ladders with Flashcard Learning Media for Elementary School Students. Education Study Program. Faculty of Science and Technology. PGRI Adi Buana University, Surabaya. Advisor: Nur Fathonah, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: *Flashcards, Learning media, Statistic subject, Game of snakes and ladders*

Teachers need to use instructional media for elementary school students, especially in the subject of Mathematics in Statistics because most of the mathematical concepts are abstract. In addition, it can make it easier for students to receive material. The researcher collaborated on flashcard learning media with a game of snakes and ladders so that the researcher gave the name Snake and Ladder Mathematics (*Snader-tic*).

This study aims to describe the process of developing and feasibility of Snadertic learning media. Researchers use the ADDIE development model, namely the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. However, in this study the researchers conducted a limited trial due to time constraints.

Based on the results, Snadertic media is in the valid category and is suitable for use based on an average assessment of 87.5% material validation and 86.1% media validation. Snader-tic media can be used as additional teaching materials and has good quality based on the acquisition of 90.6% teacher responses and Snader-tic media is easy to use and fun so that the material delivered is easy to remember based on 73.9% of student responses and test results students' understanding of 79.2% increase in value acquisition after learning to use Snader-tic media.

MOTTO

Pendidikan pada hakikatnya adalah untuk meningkatkan kualitas dan cara berpikir, bukan mencari gelar ataupun pengakuan.

Gelar hanyalah suatu identitas bukan kualitas

– Satire –

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa, telah melimpahkan hidayah dan memberi kesempatan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran yang berlangsung dalam kurun waktu bulan Februari – Juni 2022. Terlaksananya proses penelitian dan tersusunnya laporan kegiatan ini tidak lepas dari bantuan semua pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Erna Puji Astutik, S.Si., M.Pd., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Ibu Nur Fathonah, S.Pd., M. Pd, selaku Dosen Pembimbing.
3. Ibu Erlin Ladyawati, S.Pd., M.Pd., selaku validator materi.
4. Bapak Eko Sugandi, S.Pd., M.Pd., selaku validator media.
5. Ibu Ninik Mutianingsih, S.Pd., M.Si., selaku dosen penguji.
6. Orang tua dan adik tersayang yang telah membantu dan memberi semangat kepada penulis.

Penulis menyadari masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan adanya masukan dari semua pihak.

Surabaya, 19 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Berita Acara Ujian Skripsi.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Halaman Pernyataan Keaslian	v
Abstrak	vi
Abstract	vii
Persembahan/Moto.....	viii
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar	xv
Daftar Lampiran	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah/ Pertanyaan Penelitian.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Dasar Teori	9
1. Media.....	9
2. Media Pembelajaran	11
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	11
4. Penelitian Pengembangan	13
5. Model Pengembangan ADDIE	13
6. Pengembangan Media Pembelajaran	15
7. Permainan Ular Tangga	16
10. Kelebihan <i>Flashcard</i>	17
11. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD.....	17
12. Penerapan <i>Flashcard</i> Berbantuan Permainan Ular Tangga..	19
13. Data atau Statistika	22
B. Tinjauan Penelitian yang Relevan.....	23
C. Kerangka Konseptual.....	27
D. Asumsi	30

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	31
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
D. Sumber Data.....	32
E. Metode Penelitian	33
F. Teknik Pengumpulan Data.....	33

G. Instrumen Penelitian	34
1. Instrumen untuk Ahli Materi.....	35
2. Instrumen untuk Ahli Media	37
3. Instrumen untuk Pengguna.....	38
H. Teknik Analisa Data	41
I. Keabsahan Data	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk.....	45
1. Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	46
A. Analisis Fasilitas Pembelajaran.....	46
B. Analisis Karakteristik Siswa Masalah Pembelajaran	47
2. Tahap <i>Design</i> (perancangan)	48
A. Menentukan Indikator Pembelajaran	48
B. Merancang Skenario Pembelajaran	49
C. Merancang Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	50
D. Merancang Logo <i>Snader-tic</i>	50
E. Merancang Desain dan Soal pada <i>Flashcard</i>	51
F. Merancang Desain Papan Ular Tangga.....	52
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	53
A. Hasil Validasi Ahli Materi	58
B. Hasil Validasi Ahli Media.....	61
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	62

5. Perbaikan setelah Uji Coba Terbatas	69
B. Kendala selama Melakukan Penelitian	72

BAB V PENUTUP

A Kesimpulan.....	75
B. Saran	76

DAFTAR PUSTAKA.....	77
---------------------	----

LAMPIRAN	81
----------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Keterangan Variabel Kerangka Konseptual	28
3.1 Indikator Kelayakan Materi.....	35
3.2 Indikator Kelayakan Media Pembelajaran.....	37
3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa	38
3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Guru Kelas	39
3.5 Bobot Skor Modifikasi Skala Likert.....	42
3.6 Kriteria Interpretasi Skor	43
3.7 Kategori Pengolahan Data	43
4.1 Hasil Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah	43
4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator	48
4.3 Sebelum dan Sesudah Perbaikan Desain <i>Flashcard</i>	54
4.4 Perhitungan Hasil Validasi Materi	58
4.5 Perbaikan Setelah Validasi Materi	60
4.6 Perhitungan Hasil Validasi Media	61
4.7 Hasil Rekap <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	63
4.8 Hasil Respon Siswa	65
4.9 Hasil Respon Guru	67
4.10 Hasil Validasi Hasil Media	71
4.11 <i>Timeline</i> Penelitian dan Pengembangan	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Konseptual	27
4.1 Perancangan Logo <i>Snader-tic</i>	51
4.2 Rancangan Desain <i>Flashcard</i> Bagian Depan	52
4.3 Rancangan Desain Papan Ular Tangga.....	55
4.4 <i>Flashcard Snader-tic</i>	55
4.5 Banner Ular Tangga	55
4.6 Media <i>Snader-tic</i> Ukuran 25 cm x 25 cm.....	56
4.7 Media <i>Snader-tic</i> Ukuran 25 cm x 25 cm.....	57
4.8 QR code <i>Snader-tic</i>	57
4.9 Media <i>Snader-tic</i> Ukuran 50 cm x 50 cm.....	69
4.10 (a) Kemasan <i>Snader-tic</i> dalam Keadaan Tertutup; (b) Kemasan <i>Snader-tic</i> dalam Keadaan Terbuka.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Hasil Wawancara	81
Lampiran 2. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	83
Lampiran 3. Dokumentasi Uji Coba Terbatas	85
Lampiran 4. Hasil Validasi Materi	87
Lampiran 5. Hasil Validasi Media (27 Mei 2022).....	91
Lampiran 6. Hasil Validasi Media (31 Mei 2022).....	93
Lampiran 7. Hasil Respon Guru	95
Lampiran 8. Perhitungan Hasil Respon Siswa	97
Lampiran 9. Format Revisi Skripsi.....	101
Lampiran 10. Berita Acara Bimbingan Skripsi	103
Lampiran 11. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	105
Lampiran 12. Hasil Pre-test Siswa 1	111
Lampiran 13. Hasil Pre-test Siswa 2	113
Lampiran 14. Hasil Post-test Siswa 1	115
Lampiran 15. Hasil Post-test Siswa 2.....	117