

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD  
GAME* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN  
BERBAHASA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 49  
BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

oleh:

PUTRI RIZKA FONNA  
20080126



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2024**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Putri Rizka Fonna  
NIM : 20080126  
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I



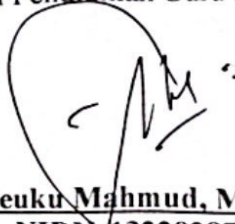
Rika Kustina, M. Pd.  
NIDN. 0105048503

Banda Aceh, 11 Desember 2024  
Pembimbing II



Teuku Mahmud, M. Pd.  
NIDN. 1322028701

Mengetahui,  
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,





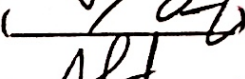
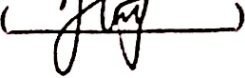
Teuku Mahmud, M. Pd.  
NIDN. 1322028701

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA PADA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 49 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

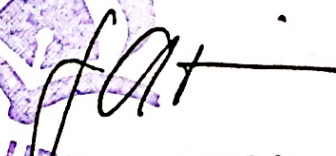
Banda Aceh, 17 Februari 2025


		Tanda Tangan
Pembimbing I	: <u>Wahidah Nasution, M. Pd.</u> NIDN. 0108078703	(  )
Pembimbing II	: <u>Teuku Mahmud, M. Pd.</u> NIDN. 1322028701	(  )
Penguji I	: <u>Raziska Ibrahim, M. Pd.</u> NIDN. 1317119001	(  )
Penguji II	: <u>Hendra Kasmi, M. Pd.</u> NIDN. 1316058701	(  )

Menyetujui,  
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

  
Teuku Mahmud, M. Pd.  
NIDN. 1322028701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

  
Dr. Syarifuni, M. Pd.  
NIDN. 0128068203



**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BOARD GAME UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA PADA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 49 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

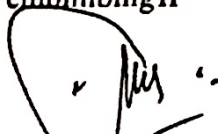
Banda Aceh, 17 Februari 2025

Pembimbing I



Wahidah Nasution. M. Pd.  
NIDN. 0108078703

Pembimbing II



Teuku Mahmud. M. Pd.  
NIDN. 1322028701

Menyetujui,  
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Teuku Mahmud. M. Pd.  
NIDN. 1322028701

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Syarfuni. M. Pd.  
NIDN. 0128068203

## MOTTO

*“Dan janganlah kamu (merasa) lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu beriman”.*

*(Q.S. Al-Baqarah : 139)*

*“Semua saya rencanakan, semua saya kejar karena saya tahu kalau saya tidak kejar saya tidak akan kemana-mana, karena saya bukan siapa-siapa”*

*(Retno Marsuadi)*

*“Keberhasilan bukanlah milik orang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”*

*(B.J. Habibie)*

*“Pengalaman hidup yang penuh kepahitan itu harus diolah para korea menjadi mentalitet. Para korea harus menjadi pribadi yang tangguh sehingga dalam perjuangannya melenting ke atas, para korea tidak akan patah apabila menghadapi tantangan, masalah, dan jalan terjal”*

*(Bambang Pacul)*

*“Orang tuamu semakin tua, mereka butuh kamu dimasa tuanya. Berjuanglah sedikit lebih keras! Karena yang kamu hadapi bukanlah pesaingmu, melainkan sisa umur orang tuamu”*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan bagi penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Board Game untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh” sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Penulis ingin mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada seluruh kerabat dan orang-orang terdekat yang telah memberikan semangat, dukungan, serta bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada:

1. Kedua orang tua yang saya cintai dengan sangat Alm. Mukhtar dan Dra. Erminzainah. Terima kasih tak terhingga atas dukungan dan bantuan yang tiada henti terhadap penulis.
2. Dr. Syarfuni, M. Pd. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi ini.
3. Teuku Mahmud, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Rika Kustina, M. Pd. sebagai dosen pembimbing I skripsi saya yang sangat saya hormati dan kagumi. Terima kasih sebesar-besarnya atas bimbingan dan arahan selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Teuku Mahmud, M. Pd. selaku pembimbing II di tengah-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini mulai dari awal sampai akhir.
6. Dr. Siti Mayang Sari, M. Pd., sebagai dosen wali yang telah membimbing saya selama proses perkuliahan berlangsung.

7. Muhammad, S. Pd selaku kepala SD Negeri 49 Banda Aceh atas ijin penelitian dan kebijakan yang diberikan kepada penulis.
8. Teman-teman guru dan karyawan SD Negeri 49 Banda Aceh atas dukungan dan pengertiannya.
9. Teman-teman seperjuangan penulis, Salmiyah dan Putri Auliatun Nazirah yang telah memberikan dukungan berupa waktu dan tenaga selama penelitian ini berlangsung.
10. Teman-teman dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2020, terima kasih telah kebersamai selama ini.
11. Dan yang terakhir, terimakasih untuk diri penulis, yang tetap berjuang dan tidak berhenti untuk menyelesaikan dua program studi. Akhirnya, kedua program sudah diselesaikan.

Banda Aceh, 18 Desember 2024  
Penulis,

Putri Rizka Fonna

## ABSTRAK

Fonna, PR. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pembimbing I. Rika Kustina, M. Pd., Pembimbing II. Teuku Mahmud, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain media pembelajaran *board game* untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, khususnya kemampuan berbicara, serta pengaruhnya penggunaannya terhadap siswa kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek uji coba yang terlibat adalah satu orang ahli materi, satu orang ahli media, satu orang ahli bahasa, dan 32 peserta didik kelas IV SD Negeri 49 Banda Aceh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari ahli materi mendapatkan nilai 4,5 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, ahli media 4,66 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, dan ahli bahasa 4,58 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Selain itu, hasil uji coba penggunaan media *board game* melalui tes menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan berbahasa dengan rata-rata pretes 65,38 dan posttest 85,09. Berdasarkan hasil uji *paired samples*, diperoleh signifikansi = 0.000 yang berarti terdapat peningkatan yang signifikan keterampilan berbahasa peserta didik setelah menggunakan *board game*.

Kata Kunci : Board Game, Keterampilan Berbahasa, Media Pembelajaran

## **ABSTRACT**

*Fonna, PR. 2024. Development of Board Game as Learning Media to Enhance Language Skills in Fourth Grade Students at SD Negeri 49 Banda Aceh. Thesis, Primary School Teacher Education Studies, Faculty of Teacher Training and Education. Main Supervisor. Rika Kustina, M. Pd., Co-Supervisor. Teuku Mahmud, M.Pd.*

*This study aims to develop the design of a board game as a learning medium to enhance language skills, particularly speaking abilities, and to examine its impact on fourth-grade students at SD Negeri 49 Banda Aceh in Indonesian language learning. The study employs a Research and Development (R&D) methodology, following the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The trial subjects included one material expert, one media expert, one language expert, and 32 fourth-grade students from SD Negeri 49 Banda Aceh. The results of the study show that the material expert provided a score of 4.5, categorized as "Highly Feasible," the media expert gave a score of 4.66, also categorized as "Highly Feasible," and the language expert assigned a score of 4.58, falling into the "Highly Feasible" category. Furthermore, the trial results of using the board game media through testing indicated an improvement in language skills, with an average pre-test score of 65.38 and a post-test score of 85.09. Based on the paired samples test, a significance value of 0.000 was obtained, indicating a significant improvement in students' language skills after using the board game.*

*Keywords : Board Game, Learning Media, Speaking Skill*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	9
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.2 Konsep Media Pembelajaran <i>Board Game</i> .....	12
2.2.1 Kelebihan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> .....	13
2.2.2 Kekurangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> .....	13
2.3 Pengertian Keterampilan Berbahasa .....	14
2.3.1 Komponen Keterampilan Berbahasa .....	15
2.3.2 Manfaat Keterampilan Berbahasa .....	23
2.4 Kajian Penelitian yang Relevan .....	24
2.5 Kerangka Berpikir .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	32
3.2 Prosedur Penelitian .....	33
3.2.1 <i>Analysis</i> (analisis) .....	34
3.2.2 <i>Design</i> (desain) .....	34
3.2.3 <i>Development</i> (pengembangan) .....	35
3.2.4 <i>Implementation</i> (implementasi) .....	36
3.2.5 <i>Evaluation</i> (evaluasi) .....	37
3.3 Tempat dan Partisipan Penelitian .....	37
3.3.1 Tempat Penelitian .....	37
3.3.2 Partisipan Penelitian .....	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.5 Instrumen Penelitian .....	41
3.5.1 Lembar Observasi .....	41
3.5.2 Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran .....	41
3.5.3 Lembar Penilaian Keterampilan Berbahasa Siswa .....	44

3.6 Teknik Analisis Data.....	46
3.6.1 Analisis Validasi Media Pembelajaran .....	46
3.6.2 Analisis Peningkatan Keterampilan Berbahasa .....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....</b>	<b>51</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
4.1.1 <i>Analysis</i> (analisis).....	51
4.1.2 <i>Design</i> (desain).....	55
4.1.3 <i>Development</i> (pengembangan) dan Validasi Ahli.....	57
4.1.4 <i>Implementation</i> (implementasi) .....	63
4.1.5 <i>Evaluation</i> (evaluasi) .....	65
4.2 Pembahasan.....	66
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i> .....	66
4.2.2 Peningkatan Keterampilan Siswa.....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian yang Relevan.....	28
Tabel 3.2	Kisi-kisi dan Pertanyaan Wawancara .....	39
Tabel 3.3	Kisi-kisi Respon Pakar Ahli Materi .....	42
Tabel 3.4	Kisi-kisi Respon Pakar Ahli Media .....	43
Tabel 3.5	Kisi-kisi Respon Pakar Ahli Bahasa .....	44
Tabel 3.6	Rubrik Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	45
Tabel 3.7	Kategori Kelayakan Berdasarkan Skala Likert .....	47
Tabel 3.8	Skor Kategori Kelayakan .....	49
Tabel 4.9	Tujuan Pembelajaran.....	54
Tabel 4.10	Daftar Pertanyaan dalam <i>Board Game</i> .....	56
Tabel 4.11	Hasil Validasi Ahli Materi .....	58
Tabel 4.12	Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4.13	Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	62
Tabel 4.14	Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik .....	64
Tabel 4.15	Hasil <i>Paired Samples Test</i> .....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Canva.....	55
Gambar 4.3 Pion dan Dadu .....	57
Gambar 4.4 Persentase Validasi Media Pembelajaran <i>Board Game</i> .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi.....	79
Lampiran 2 Transkrip Wawancara.....	81
Lampiran 3 Modul Ajar .....	86
Lampiran 4 Pertanyaan <i>Pre-test</i> Siswa .....	90
Lampiran 5 Desain Akhir <i>Board Game</i> .....	91
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	92
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media .....	98
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	104
Lampiran 9 Lembar Penilaian <i>Pre-test</i> .....	110
Lampiran 10 Lembar Penilaian <i>Post-test</i> .....	121
Lampiran 11 Dokumentasi .....	132
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan .....	134
Lampiran 13 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian .....	135
Lampiran 14 SK Pembimbing.....	136
Lampiran 15 Biodata Penulis .....	137