



PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK PENINGKATAN
KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR

TESIS

Disusun untuk Memeperoleh Gelar Magister Pendidikan

Disusun Oleh
Sugiarto
NIM 202003065

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2024



**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK PENINGKATAN
KEMAMPUAN LITERASI SAINS SISWA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Dasar Program
Studi Magister Pendidikan Dasar**

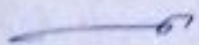
**Oleh
Sugiarto
NIM 202003065**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

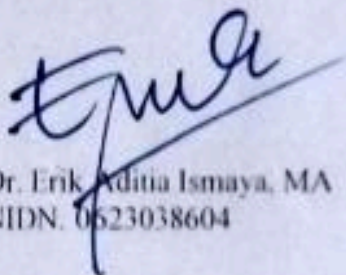
Tesis oleh Sugiarto (NIM 202003065) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Februari 2024
Pembimbing I



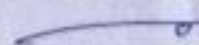
Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN. 0607036901

Kudus, Februari 2024
Pembimbing II



Dr. Erik Aditia Ismaya, MA
NIDN. 0623038604

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua,



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
NIDN. 0607036901

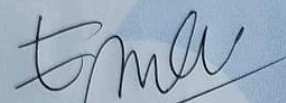
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Tesis oleh Sugiarto (NIM 202003065) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut.

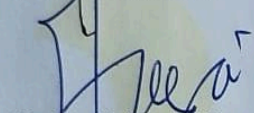
Kudus,
Tim Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN. 0607036901

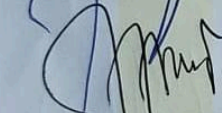
(Ketua)


Dr. Erik Aditia Ismaya, M.Pd
NIDN. 06230308604

(Sekretaris)

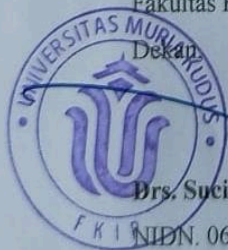

Dr. Nur Fajrie, M.Pd.
NIDN. 0619097803

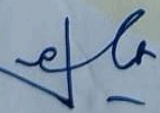
(Anggota)


Dr. Khamdun, M.Pd
NIDN. 0612047001

(Anggota)

Mengetahui
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis dengan judul “Pengembangan Media *Board Game* Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas III Sekolah Dasar” dengan baik dan lancar.

Tesis ini dapat selesai karena adanya berbagai dukungan, masukan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini dengan setulus hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si, selaku Rektor Universitas Muria Kudus;
2. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus;
3. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar dan Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penyusunan tesis ini.
4. Dr. Erik Aditia Ismaya, MA, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penyusunan tesis ini.
5. Semua dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar Universitas Muria Kudus yang telah memberikan ilmu dan keteladanan.
6. Istri serta anak anak tercinta yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Tri Satata, M.Pd. yang telah mengukir cerita bersama menyelesaikan tesis ini.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis selama penyusunan proposal tesis ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini jauh dari sempurna. Adanya kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan tesis ini sangat penulis harapkan.

Kudus, Februari 2024

Penulis,

ABSTRAK

Sugiarto, 2024. “Pengembangan Media *Board Game* dalam Pembelajaran Tematik Untuk Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Tesis, Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Program Studi Magister Pendidikan Dasar. Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.; Pembimbing II Dr. Erik Aditia Ismaya, MA

Kata Kunci: *board game*, pembelajaran tematik, kemampuan literasi.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) Menganalisis kebutuhan; 2) Menyusun desain pengembangan; 3) Menganalisis kelayakan; dan 4) Menganalisis keefektifan media *board game* dalam pembelajaran Tema 1 Subtema 1 untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa kelas III di Dabin IV Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model ADDIE. ADDIE merupakan akronim dari langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pengembangan yaitu; *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Suryani, Setiawan, & Putra, 2018:126).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes, wawancara, dan angket. Sedangkan data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif meliputi observasi pembelajaran, validasi produk, dan minat belajar siswa. Sumber data pada penelitian ini adalah siswa kelas III dan guru SD di Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan.

Desain pengembangan *board game* yang telah dikembangkan peneliti terdiri atas 3 bagian yakni perencanaan, proses dan isi. Kelayakan produk dilihat dari hasil validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Dari proses validasi ahli materi diperoleh hasil rata-rata 3,47 persentase 86,75% dengan kategori sangat layak, validasi ahli media memperoleh hasil rata-rata 3,83 persentase 95,75% dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli bahasa memperoleh hasil rata-rata 3,45 persentase 86,25% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya produk yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan literasi sains siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil belajar siswa yang mencapai tingkat ketuntasan 99% dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan hasil validasi dan dikuatkan dengan hasil belajar siswa maka *Board Game* dalam pembelajaran tematik ini efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi sains siswa kelas III sekolah dasar di Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan.

ABSTRACT

Sugiarto, 2024. "Development of Board Game Media in Thematic Learning to Improve the Science Literacy Abilities of Class III Elementary School Students." Thesis, Primary Education Study Program Concentration in Primary School Teacher Education. Basic Education Master's Study Program. Muria Kudus University. Supervisor I Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.; Supervisor II Dr. Erik Aditia Ismaya, MA

Keywords: *board games, thematic learning, literacy skills.*

The objectives of this research and development are: 1) Analyze needs; 2) Develop a development design; 3) Analyzing feasibility; and 4) Analyze the effectiveness of board game media in learning Theme 1 Subtheme 1 to improve the scientific literacy skills of class III students in Dabin IV, Toroh District, Grobogan Regency. This research is development research or Research and Development (R&D) which uses the ADDIE model. ADDIE is an acronym for the steps that will be taken in development, namely; Analyze (analysis), Design (design), Develop (development), Implementation (implementation), and Evaluation (evaluation) (Suryani, Setiawan, & Putra, 2018:126).

The data collection techniques used were tests, interviews and questionnaires. Meanwhile, the data obtained in this research is in the form of quantitative and qualitative data including learning observations, product validation, and student interest in learning. The data sources in this research were grade III students and elementary school teachers in Toroh District, Grobogan Regency.

The board game development design that researchers have developed consists of 3 parts, namely planning, process and content. Product feasibility is seen from the validation results of material experts, media experts and language experts. From the material expert validation process, an average result of 3.47 percentage 86.75% was obtained in the very feasible category, media expert validation obtained an average result of 3.83, a percentage of 95.75% in the very feasible category, and the linguist validation obtained results an average of 3.45, a percentage of 86.25% with a very feasible category. Furthermore, the products developed can improve students' scientific literacy skills. This is demonstrated by student learning outcomes which reach a 99% completion level in the very high category. Based on the validation results and confirmed by student learning results, this thematic learning board game is effectively used as a learning medium to improve the scientific literacy skills of third grade elementary school students in Toroh District, Grobogan Regency.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LOGO UNIVERSITAS	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Cakupan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5
1.7 Spesifikasi Produk.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.2 Board Game	13
2.1.3 Pembelajaran Tematik	20
2.1.4 Hasil Belajar	35
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya.....	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	29
2.4 Hipotesis.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Desain Penelitian.....	32
3.2 Prosedur Penelitian	33
3.3 Sumber dan Jenis Data	38
3.3.1 Sumber Data	38
3.3.2 Jenis Data.....	39
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.5 Instrumen Penelitian	40
3.6 Uji Keabsahan Data	46
3.6.1 Uji Validitas Instrumen.....	46

3.6.2 Uji Reliabilitas	47
3.6.3 Uji Normalitas.....	48
3.6.4 Uji Homogenitas	49
3.7 Analisis Data.....	50
3.7.1 Analisis Kebutuhan.....	50
3.7.2 Analisis Kelayakan Produk.....	50
3.7.3 Analisis Keefektifan Produk.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
4.1 Hasil Penelitian.....	67
4.2 Pembahasan	106
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	113
5.1 Simpulan.....	113
5.2 Implikasi	113
5.3 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	54115
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Kebutuhan siswa.....	66
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Kebutuhan Guru	67
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner Kebutuhan Guru dan siswa	67
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kuesioner Respon Guru dan siswa.....	68
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Ahli Materi	69
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kuesioner Validasi Ahli Media.....	70
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Literasi Sains	71
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Tes Hasil Belajar	72
Tabel 3.9 Konversi Nilai Kelayakan Produk	77
Tabel 3.10 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	78
Tabel 3.11 Kriteria Nilai Gain	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	56
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	59
Gambar 3.2 Pemetaan KD Tema 1 Subtema 1	60
Gambar 3.3 Prosedur pengembangan media <i>board game</i> tematik menggunakan model ADDIE	64

