

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PALEM (PAPAN  
LEMPAR) PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV DI SDN  
TAROKAN 3**

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

NOVA RAMADANI

NPM: 19101100127

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
TAHUN 2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi oleh :

NOVA RAMADANI  
NPM : 19.1.01.10.0127

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PALEM (PAPAN LEMPAR)  
PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV DI SD NEGERI TAROKAN 3**

Telah Disetujui dan Memenuhi Syarat untuk  
Diajukan kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi

PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal 15 Januari 2025

Pembimbing 1,

Pembimbing 2



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd  
NIDN. 0701058701



Novi Nitva Santi, S.Pd, M.Psi  
NIDN. 0714118403

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

**NOVA RAMADANI**

NPM: 19.1.01.10.0127

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PALEM (PAPAN LEMPAR)  
PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV  
DI SD NEGERI TAROKAN 3**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang  
Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada tanggal: 15 Januari 2025  
Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd

2. Penguji I : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd

3. Penguji II : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi



Mengetahui: Dekan FKIP  
  
Dr. Agus Widodo, M.Pd  
NIDN. 0024086901

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nova Ramadani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl.lahir : Surabaya, 28 November 2001  
NPM : 19.1.01.10.0127  
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Januari 2025

Yang Menyatakan

  
Nova Ramadani  
NPM : 19.1.01.10.0127

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar.”

(QS. Ar-Ruum:60)

“Orang lain ga akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories* nya.

Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

“Setetes keringat orang tuaku yang keluar, ada seribu langkahku untuk maju”

### **PERSEMBAHAN**

“Skripsi ini saya persembahkan kepada ketiga orang tua saya Bspak Saudi, Ibu Eny dan Mamah Kristin. Orang tua hebat yang selalu menjadi penyemangat saya sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Tidak ada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi untuk puteri bungsunya. Terima kasih untuk semua berkat do’a dan dukungan Bapak, Ibu dan Mamah saya bisa berada dititik ini. Kepada suami saya Adi Santoso yang telah memberikan dorongan untuk kesuksesan istrinya. Sehat selalu Bapak, Ibu, Mamah dan Suami tolong hiduplah lebih lama lagi.”

## ABSTRAK

**Nova Ramadani** Pengembangan Media Pembelajaran Palem (Papan Lempar) Pada Materi Kegiatan Ekonomi Pada Kelas IV di SD Negeri Tarokan 3.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Papan Lempar, IPAS

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya antusias peserta didik dalam penggunaan metode ceramah yang digunakan di SDN Tarokan 3, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media saat pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari produk berupa media pembelajaran papan lempar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau bisa juga disebut *Research and Development (R&D)*, penelitian pengembangan ini merupakan penelitian dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang menunjukkan tahapan proses pengembangan produk. Pengembangan produk dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran.

Hasil penelitian ini adalah (1) Media papan lempar dinyatakan valid setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapat skor sebesar 88% dan dari ahli materi mendapatkan skor 96%. Selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 92% sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran papan lempar pada materi kegiatan ekonomi valid atau dapat digunakan (2) Media papan lempar dalam penggunaannya dikatakan praktis. Kepraktisan media diperoleh dari hasil angket respon guru dan peserta didik, dari angket respon guru mendapatkan skor 94% dan dari hasil angket respon peserta didik memperoleh skor 97,4%. Selanjutnya dihitung rata-rata kepraktisan dari angket respon guru dan angket respon peserta didik memperoleh skor yaitu 96% sehingga dapat disimpulkan bahwa produk media papan lempar praktis. (3) Media papan lempar dapat dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai peserta didik. Setelah menggunakan media papan pintar mendapat skor 90,3% yang memenuhi kriteria ketuntasan nilai (KKM). Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan lempar efektif.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena anugerah-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PALEM (PAPAN LEMPAR) PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI KELAS IV DI SDN TAROKAN 3”** ini ditulis guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini banyak mendapat dukungan, bimbingan bantuan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Dengan ketulusan dan kemudahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua program PGSD UN PGRI Kediri;
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.

5. Novi Nitya Santi,S.Pd.,M.Psi selaku dosen pembimbing 2 yang selama ini telah memberikan bimbingan, motivasi, saran, dan arahan guna terselesainya skripsi ini.
6. Selaku validator materi; Mohamad Basori, S.Pd.I.,M.Pd
7. Selaku validator media; Sutrisno Sahari,S.Pd.,M.Pd
8. Bapak dan Ibu dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi PGSD yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada mahasiswa.
9. Kepala Sekolah dan Bapak dan Ibu SDN Tarokan 3 Kabupaten Kediri yang sudah membantu penelitian.
10. Seluruh pihak yang sudah berjasa baik langsung ataupun tidak langsung.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 15 Januari 2025  
Yang Menyatakan



Nova Ramadani  
NPM : 19.1.01.10.0127

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>11</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	11
B. Rumusan Masalah.....	15
C. Tujuan Penelitian .....	15
D. Manfaat Penelitian .....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kajian Teori .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Media Pembelajaran Palem (Papan Lempar)...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
C. Kegiatan Ekonomi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Penelitian Terdahulu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Karakteristik siswa SD.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Kerangka Berfikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Model Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Gambar 3.1 Langkah-langkah model ADDIE .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>defined.</b>	
B. Prosedur Pengembangan (Tahap) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Subjek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Uji Coba Produk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

E.	Validasi Produk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G.	Teknik Analisis Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.	Hasil Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.	Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V SARAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.	Simpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.	Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C.	Saran-Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kurikulum Merdeka merupakan sebuah kebijakan pendidikan yang bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks lokal. Menurut Novak (2020), Kurikulum Merdeka menekankan pada pendekatan pembelajaran yang responsif, inklusif, dan berpusat pada siswa. Kurikulum ini dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kompetensi-kompetensi abad ke-21 seperti pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pembelajaran adalah suatu proses suatu interaksi antara siswa serta guru atau pendidik atau sumber belajar pada suatu daerah atau lingkungan belajar (Putri 2017:4). Proses hubungan terjadi karena terdapat timbal balik atau respon berasal peserta didik atau kebalikannya pengajar memberi respon pada peserta didik.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pendidikan IPS sebagai bidang studi yang diberikan pada jenjang pendidikan di lingkungan persekolahan, bukan hanya memberikan bekal pengetahuan saja, tetapi juga memberikan bekal nilai dan sikap serta keterampilan dalam kehidupan peserta didik di masyarakat, bangsa, dan negara dalam berbagai karakteristik. Pendidikan IPAS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek

kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. Tujuan pengajaran IPAS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara sistematis. Dengan demikian, peranan IPAS sangatlah penting untuk mendidik siswa mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan agar dapat mengambil bagian secara aktif dalam kehidupannya kelak sebagai anggota masyarakat dan warga negara yang baik.

Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Mariani, dkk, (2014:532) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran sangat perlu dilakukan terus menerus, mengikuti kebutuhan dan juga kemauan peserta didik. Saat ini yang menjadi tantangan terbesar adalah bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik tentunya harus praktis, mendidik, sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan Oktober 2024, permasalahan yang pertama terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan dalam pembelajaran. Guru belum menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi. Saat penugasan guru hanya memberikan soal yang ada di buku siswa. Media pembelajaran yang digunakan berupa gambar yang ada pada modul dan papan tulis sehingga peserta didik kurang termotivasi dan tidak fokus untuk menyimak materi karena siswa senang jika pembelajaran di sampaikan menggunakan media

pembelajaran. Guru masih belum membuat media pembelajaran yang inovatif karena hanya menggunakan gambar yang ada di modul dan papan tulis dalam mengajarkan materi kegiatan ekonomi. Sumber belajar yang digunakan guru hanya buku modul.

Selain melakukan observasi juga dilakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Tarokan 3 dalam penggunaan media pembelajaran guru hanya menggunakan buku dan papan tulis. Hal tersebut membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar dan tidak ada timbal balik dari peserta didik karena penggunaan media dalam pembelajaran sangat besar pengaruhnya untuk menarik keingintahuan peserta didik. Hal itu menjadikan hasil belajar siswa yang kurang optimal dalam mencapai KKM. Karena sebelumnya guru belum pernah menggunakan media papan permainan dalam pembelajaran maka akan dipastikan peserta didik tertarik dan senang dalam belajar mengajar materi kegiatan ekonomi. Berdasarkan hasil analisis dokumen ditemukan hasil belajar siswa yang masih kurang optimal. Hal ini dibuktikan dari jumlah siswa sebanyak 41 siswa ada 81% siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM dan terdapat 19% siswa mendapatkan nilai cukup baik yaitu antara 75-80.

Mengatasi permasalahan tersebut diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2017) menyebutkan media dalam proses belajar mengajar sering dikatakan sebagai alat-alat yang bisa diamati, didengar dengan baik itu berupa benda, gambar, video, maupun suara. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan

untuk memberikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perasan, pikiran, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi. Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari pendidik kepada peserta didik agar mempermudah penyerapan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Penggunaan media pembelajaran sangat penting terutama dalam mengajar peserta didik sekolah dasar yang rata-rata memiliki tingkatan usia 7-11 tahun (Arief Sadiman:2015). Menurut Piaget (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2013) tentang perkembangan proses belajar peserta didik, bahwa peserta didik pada usia 7-11 tahun telah memasuki tahap operasional konkret.

Dalam hal ini diperlukan media yang lebih menarik yaitu dengan menggunakan media papan lempar. Media pembelajaran Papan Lempar merupakan media visual berbentuk permainan yang melempar cincin besar ketarget di papan bundar. Media papan lempar adalah sebagai salah satu bentuk variasi media pembelajaran yang dapat digunakan dengan cara bermain sehingga memberi siswa situasi-situasi yang menyenangkan, tidak membosankan dan mudah untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan yang tidak akan dapat diterima orang lain, untuk mempermudah siswa dalam menjawab pertanyaan. Penggunaan media papan dart ini mungkin akan dapat menjadi alternatif media yang mampu menarik siswa aktif dalam pembelajaran. Selain menarik dalam bentuk media pembelajaran ini juga sangat menarik dalam hal permainan. Media ini juga di lengkapi kartu yang terdiri dari beberapa gambar yang akan memberi pemahaman secara kongkret kepada siswa mukhtaromah (2015:12). Kelebihan

media pembelajaran papan lempar ini membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk menyimak materi menelaah keragaman sosial budaya masyarakat, mengurangi siswa yang bosan, ramai dengan teman, dan bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung serta membuat mereka lebih memperhatikan guru saat penyampaian materi (Siti Nurhasanah, 2022).

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dilakukan maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Palem (Papan Lempar) Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV di SD Negeri Tarokan 3. Manfaat penelitian ini untuk mempermudah memahami materi dengan baik dan benar dari media pembelajaran Papan Lempar serta tujuan penelitian ini untuk membuktikan media tersebut valid, praktis dan efektif.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran Palem (Papan Lempar) pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Tarokan 3?
2. Bagaimanakah kepraktisan penggunaan media pembelajaran Palem (Papan Lempar) pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Tarokan 3?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Palem (Papan Lempar) pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Tarokan 3?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui kevalidan media Palem (Papan Lempar) pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Tarokan 3.
2. Mengetahui kepraktisan media Palem (Papan Lempar) pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Tarokan 3.
3. Mengetahui keefektifan media Palem (Papan Lempar) pada materi kegiatan ekonomi kelas IV di SDN Tarokan 3

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi peneliti termotivasi untuk mengembangkan pengembangan media pembelajaran papan lempar pada materi kegiatan ekonomi untuk kelas IV SDN Tarokan 3.
2. Bagi peserta didik mampu mempermudah memahami materi yang dengan baik dan benar dari media pembelajaran papan lempar.
3. Bagi pendidik mampu mempermudah menyampaikan materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran papan lempar serta mempermudah mencapai tujuan pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Novak, J. D. (2020). Learning, creating, and using knowledge: Concept maps as facilitative tools in schools and corporations. Routledge.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasan Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Mariani, S., dkk. 2014. "The Effectiveness of Learning by PBL Assisted

Mathematics Pop Up Book Against The Spatial Ability in Grade VIII on Geometry Subject Matter”. *International Journal of Education and Research*, Volume 2, No. 8, ISSN: 2201-6740, (hlm 531-548). Tersedia pada <http://www.ijern.com/journal/2014/August-2014/47.pdf>. Diakses pada 2 Desember 2017).

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.

Siti Nurhasanah. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pintar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Rejosari. *LJSE: Linggau Journal* 84 *Science Education*, 2(3), 75–84.