

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
PAPAN LOMPAT DIGITAL BERBASIS *GENIALLY* PADA  
MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA  
KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN  
T.P 2023/2024**

**SKRIPSI**

Disusun dan Diajukan untuk melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Quality

**Oleh**

**RIPALDI KARO-KARO**

**NPM : 2005030114**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS QUALITY  
MEDAN  
2024**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN  
PAPAN LOMPAT DIGITAL BERBASIS GENIALLY PADA  
MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA KELAS IV SD  
NEGERI 065013 MEDAN

Nama : RIPALDI KARO-KARO

Program Studi : PGSD

Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 05March 2024

Menyetujui  
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Hasni Suciawati S.Pd., M.Pd  
NIP.0104048903

Pembimbing Pendamping



Rupina Magdalena Br Tarigan S.Pd., M.Pd  
NIP.0111108901

Ketua Program Studi  
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M,Pd  
NIP.0129038101

Dekan FKIP  
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti , S.Sos.I.,M.Pd  
NIP.0123098602

## SURAT PERNYATAAN

**Yang bertanda tangan dibawah ini:**

**Nama** : **RIPALDI KARO-KARO**  
**NPM** : **2005030114**  
**Program Studi** : **Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas** : **Keguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Quality**

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN PAPAN LOMPAT DIGITAL BERBASIS GENIALLY PADA MATERI WUJUD ZAT DAN PERUBAHANNYA KELAS IV SD NEGERI 065013 MEDAN”**. adalah murni hasil karya sendiri, bukan merupakan hasil plagiarisme (penjiplakan).

Apabila pada saat Ujian Sidang, diketahui dan terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiarisme (penjiplakan) baik sebagian atau seluruh isi skripsi saya, maka Universitas Quality mempunyai hak dan wewenang untuk membatalkan isi dari skripsi yang telah saya (sebagai peneliti) tulis dan saya bersedia menerima sanksi atau tidak dapat melanjutkan studi dari Universitas Quality.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan sadar tanpa adanya campur tangan atau tekanan dari pihak mana pun juga.

Medan, 21 Mei 2024

Yang Menyatakan,

**Ripaldi Karo-Karo**

NPM : 2005030114

## RIWAYAT HIDUP



### 1. Data Diri

Nama : RIPALDI KARO-KARO  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 30 Agustus 2002  
Agama : Kristen Protestan  
Status : Belum Menikah  
Jenis Kelamin : Laki-Laki  
Jumlah Bersaudara : Anak Ke 1 dari 2 bersaudara  
Alamat : Desa Pergendangen  
Jenjang Pendidikan : SI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
No. Telepon : 081360126546  
Email : [ripaldikarokaro@gmail.com](mailto:ripaldikarokaro@gmail.com)  
Nama Ayah : Modalta Karo Karo S.E  
Pekerjaan Ayah : Petani  
Nama Ibu : Alm.Erma Susi Br Ginting  
Pekerjaan Ibu : -  
Alamat Orangtua : Desa Pergendangen

### 2. Riwayat Pendidikan

No	Nama Sekolah	Tahun Masuk	Tahun Keluar
1	SD sw Khatolik Suka Maju	2008	2014
2	SMP Deli Murni Suka Maju	2014	2017
3	SMA Brigjend Katamso 1 Medan	2017	2020
4	Universitas Quality Medan	2020	2024

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Pemurah dan Penyayang, dengan limpah karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Papan Lompat Digital Berbasis *Genially* Pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IV SD Negeri 065013 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat pada program strata-1 di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Quality. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Dedi Holden Simbolon S.Si, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herliana Br Perangin-angin S.Pd, M.Pd. Selaku Wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Restio Sidebang S.Pd, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Quality.
4. Ibu Gemala Widyarti, S.Sos, M.Pd Selaku dekan Universitas Quality.
5. Ibu Hasni Suciawati S.Pd, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan laporan hasil penelitian.
6. Ibu Rupina Magdalena Br Tarigan S.Pd, M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality yang telah memberikan pendidikan.
8. Alm. Ibu Erma Susi Br Ginting Seorang ibu yang sangat luar biasa bagi saya, sehingga syukur di haturkan kini peneliti sudah berada di tahap ini. Terimakasih karna sudah menjadi alasan terbesar saya lebih semangat lagi berjuang dan tidak kenal lelah ataupun kata menyerah, meski pada

akhirnya saya harus berjuang tanpa di temani wanita yang paling saya kasihi.

9. Bapak Modalta Karo Karo S.E. Seorang ayah yang darahnya mengalir dalam tubuh saya. Seseorang yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dan motivasi, terimakasih telah sabar dan tanpa hentinya menyemangati dan mendoakan saya. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi sehingga kiranya engkau selalu berada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup saya.
10. Untuk adik tercinta saya yang sedang menuntut ilmu di SMP Negeri 1 Tigabinanga kiranya sukses selalu dan kita menjadi alasan kebahagiaan kedua orang tua kita.
11. Terkhusus buat sahabat, teman masa kecil yang memberikan support sistem kepada saya Aditia Pratama Ginting, Theo Dora Alviona, Yutria Marintan Simamora, Leni Aprianti Saragih, Kristianita br.PA, Irlindia Marbun, Tesalonika Juny Agnesya, Ela Vani yang selalu ada disetiap momen, sukses untuk kalian selalu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyusunan skripsi dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberkati kita semua.

Medan, Maret 2024

Penulis

**RIPALDI KARO-KARO**  
**NPM: 2005030114**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRACK .....</b>	<b>i</b>
<b>ABTRACK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Kerangka Teoritis .....	8
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	8
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran .....	9
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran Digital .....	12
2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran Permainan Papan Lompat Digital Berbasis <i>Genially</i> .....	13
2.1.7 Langkah langkah penggunaan papan lompat.....	15
2.1.8 Kelebihan dan kelemahan penggunaan papan lompat berbasis <i>Genially</i> .....	16

2.1.9 Rancangan Media Pembelajaran.....	17
2.1.10 Pembelajaran IPA di SD.....	22
2.1.11 Materi Wjud Zat dan Perubahannya .....	25
2.2 Kajian Penelitian Relevan .....	27
2.3 Kerangka Berpikir.....	29
2.4 Defenisi Operasional.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	33
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	33
3.2.1 Populasi Penelitian.....	33
3.2.2 Sampel Penelitian.....	33
3.3 Jenis Penelitian.....	33
3.4 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	37
3.6 Instrumen Penellitian .....	38
3.7 Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAAN.....</b>	<b>46</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	46
4.1.1 Gambaran Umum SD Negeri 065013 Medan.....	46
4.1.2 Profil Sekolah.....	46
4.1.3 Visi dan Misi Sekolah .....	47
4.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Permainan papan lompat Digital.....	47
4.2.1 <i>Planning</i> ( Perancangan).....	48
4.2.2 <i>Production</i> ( Produksi ).....	59
4.2.3 <i>Evaluation</i> ( Evaluasi).....	55
4.3 Pembahasan .....	64
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>66</b>
5.1 Simpulan .....	66



5.2 Saran .....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>



## DAFTAR TABEL

2.1 KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi IPA kelas IV .....	23
3.1 Kisi-kisi Uji Ahli Materi .....	39
3.2 Kisi-kisi Uji Ahli Media .....	40
3.3 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik .....	41
3.4 Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	41
3.5 Pedoman Angket Validasi .....	42
3.6 Kriteria Penkategorian Validasi .....	43
3.7 Pedoman Angket Respon Peserta Didik dan Guru .....	44
3.8 Kriteria Penkategorian Kepraktisan .....	45
4.1 KD dan Indikator Pencapaian kompetensi IPA kelas IV .....	48
4.2 Validasi Ahli Media .....	55
4.3 Validasi Ahli Materi IPAS .....	57
4.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik .....	61
4.5 Hasil Angket Respon Guru .....	62

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Media Pembelajaran Sebelum Dikembangkan.....	14
2.2 Permainan Papan Lompat Digital Berbasis <i>Genially</i> .....	14
2.3 Tampilan <i>Website Genially</i> .....	17
2.4 Tampilan Pilihan Fitur <i>Gamification</i> .....	18
2.5 Tampilan Media Papan Lompat Digital .....	18
2.6 Proses Menambahkan Gambar Pion .....	19
2.7 Tampilan Isi Panel Bintang .....	19
2.8 Langkah Menulis Soal Pada Papan Lompat Digital .....	20
2.9 Langkah Menambah Link Video Dan Audio .....	21
2.10 Tampilan Link Media Pembelajaran Papan Lompat <i>Genially</i> .....	22
2.11 Perubahan Zat .....	25
3.1 Langkah-Langkah Penelitian Dan Pengembangan <i>Richey And Klein</i> .....	35
3.2 <i>Flowchart</i> Produksi Media .....	36
3.3 Alur Pengembangan PPE .....	37
4.1 Tampilan Papan Lompat Digital Sebelum dikembangkan .....	49
4.2 Tampilan Papan Lompat Digital Setelah Dikembangkan .....	49
4.3 Tampilan awal <i>Genially</i> .....	50
4.4 Tampilan Media Papan Lompat digital .....	51
4.5 Menambahkan Gambar Pion .....	52
4.6 Tampilan Isi Panel Bintang .....	52
4.7 Langkah Menulis Soal Pada Papan Lompat Digital .....	53
4.8 Langkah Menambah Link Video dan Audio .....	53
4.9 Tampilan Link Media Permainan Papan Lompat <i>Genially</i> .....	54
4.10 Tampilan Pengembangan Media Pembelajaran Permainan papan Lompat Digital .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
1.	Surat izin Penelitian .....	72
2.	Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	73
3.	Lembar Instrumen Penelitian Ahli Media .....	74
4.	Lembar Instrumen Penelitian Ahli Materi .....	77
5.	Lembar Angket Respon Guru .....	80
6.	Lembar Angket Peserta Didik .....	82
7.	Dokumentasi .....	84
8.	Media pembelajaran permainan papan lompat digital berbasis <i>genially</i> yang telah dikembangkan .....	86