

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PERMAINAN *FAMILY* 100 UNTUK MENUMBUHKAN KERJA SAMA
SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI BENTANG ALAM
KELAS IV SDN DUKUH KUPANG V SURABAYA**

SKRIPSI



**Oleh :
Shinta Agis Salsabilla
NPM. 22650029**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
PERMAINAN *FAMILY* 100 UNTUK MENUMBUHKAN KERJA SAMA
SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI BENTANG ALAM
KELAS IV SDN DUKUH KUPANG V SURABAYA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
untuk Memenuhi Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:
SHINTA AGIS SALSABILLA
22650029

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA
2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh Shinta Agis Salsabilla, NPM. 22650029, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan *Family 100* untuk Menumbuhkan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Kelas IV SDN Dukuh Kupang V” Surabaya telah memenuhi syarat untuk diikutkan dalam ujian.

Surabaya, 14 Januari 2026

Disetujui Oleh:

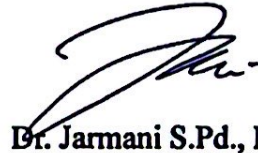
Pembimbing Pertama,



Dra. Suprihatien M.M., M.Pd.

NIK.14728-ET

Pembimbing Kedua,



Dr. Jarmani S.Pd., M.Pd.

NIK.15741-ET

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh : Shinta Agis Salsabilla
NPM : 22650029
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Permainan *Family 100* untuk Menumbuhkan Kerjasama Siswa
dalam Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Kelas IV SDN
Dukuh Kupang V Surabaya

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji pada 14 Januari 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat.

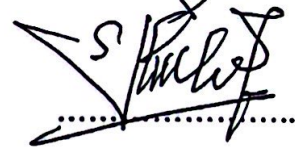
PENGUJI

PENGUJI I

Dra. Suprihatien, M.M., M.Pd

NIK. 14728-ET

TANDA TANGAN



PENGUJI II

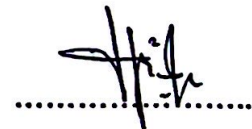
Dr. Jarmani, S.Pd., M.Pd

NIK. 15738-ET



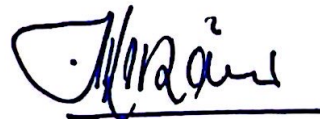
Friendha Yuanta, S.Pd., M.Pd

NIK.15742-ET



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dra. Anik Kirana, M.Pd.

NIK. 91115-ET

SURAT PERNYATAAN KEORSINILAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shinta Agis Salsabilla

NPM : 22650029

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Alamat : Dusun Cigintung RT/RW 001/001, Desa Sukamulya, Kecamatan
Langkaplancar, Kabupaten Pangandaran

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang diujikan ini benar-benar hasil dari kerja keras saya sendiri (bukan hasil jiplakan baik Sebagian maupun seluruhnya)
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini hasil jiplakan, saya akan menanggung resiko diperkarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 14 Januari 2026



Shinta Agis Salsabilla

NPM. 22650029

PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkatnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Parsimin dan pintu surgaku Ibunda Siti Alfiyah. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang di berikan. Terima kasih telah menyembunyikan lelah di balik senyum, dan merahasiakan peluh agar penulis bisa terus melangkah. Karya ini tidak akan cukup untuk membayar setiap tetes keringat yang keluar, tapi semoga ini bisa menjadi sedikit obat lelah bagi masa tua kalian.
2. Kepada saudara kandung penulis Muhammad Kevin Adilla Pasha. Terima kasih telah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap langkah penulis, yang telah mendukung dan menghibur penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Keluarga besar peneliti, khususnya Om Muhamad Sofyan dan Tante Siti Nurhayati yang sudah seperti orang tua bagi peneliti. Dengan tulus dan penuh rasa syukur peneliti ucapkan terima kasih kepada kalian yang senantiasa memberikan perhatian, kasih sayang, do'a, dukungan, dan selalu menjadi support system penulis.
4. Terimakasih kepada dosen pembimbing penulis Dr. Suprihatien, M.M, M.Pd. dan Dr. Jarmani, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan arahan, dukungan, serta penyemangat untuk penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Terima kasih kepada rekan seperjuangan penulis PKM Sianida yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah menemani penulis, menghibur penulis serta memberikan dukungan untuk penulis dalam menyelesaikan karya ini.
6. Sahabat dekat penulis, Putri Apriliyah. Terima kasih atas setiap waktu yang diluangkan, memberikan dukungan, motivasi, dan menjadi pendengar yang baik, serta menemani penulis agar skripsi ini dapat selesai secara tepat waktu dan berjuang agar siap menghadapi ujian sidang skripsi bersama.
7. Terima kasih kepada Rofi Rijaluddin yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya ini, baik tenaga, dan waktu kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah penulis, dan memberikan semangat kepada penulis.

Semoga skripsi ini menjadi langkah awal untuk memberikan manfaat lebih luas bagi lingkungan sekitar serta menjadi cermin rasa terimakasih kepada semua pihak yang menjadi bagian dari proses ini.

ABSTRAK

Salsabilla, Shinta Agis, 2026, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Family 100 untuk Menumbuhkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.Dra. Suprihatien M.M., M.Pd dan Dr. Jarmani S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan Family 100 yang valid, praktis, dan efektif untuk menumbuhkan kerja sama siswa kelas IV SD pada materi Bentang Alam. Masalah utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah metode pembelajaran yang masih konvensional (ceramah) dan minimnya media interaktif, sehingga menyebabkan rendahnya keterampilan kolaborasi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan dengan persentase validasi ahli media sebesar 97,14% dan validasi ahli materi sebesar 100%. Media ini terbukti mampu memicu interaksi aktif dan diskusi kelompok melalui mekanisme permainan yang menuntut konsensus tim dalam menjawab pertanyaan populer.

Kata kunci: Media Interaktif, Family 100, Kerja Sama, IPAS, Bentang Alam.

ABSTRACT

Salsabilla, Shinta Agis, 2026, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Permainan Family 100 untuk Menumbuhkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Kelas IV SDN Dukuh Kupang V Surabaya*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Dra. Suprihatien M.M., M.Pd dan Dr. Jarmani S.Pd., M.Pd.

This research aims to develop an interactive learning medium based on the "Family 100" game that is valid, practical, and effective in fostering cooperation among fourth-grade students in Science and Social Studies (IPAS), specifically on the topic of Landscapes. The main problem underlying this research is the conventional teaching method (lectures) and the lack of interactive media, which result in low student collaboration skills. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results showed that the developed media is highly feasible, with a media expert validation percentage of 97,14% and material expert validation of 100%. This media is proven to trigger active interaction and group discussion through a game mechanism that requires team consensus in answering popular questions.

Keywords: *Interactive Media, Family 100, Cooperation, IPAS, Landscapes.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEORSINILAN SKRIPSI	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan	8
H. Asumsi Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Interaktif	17
3. Permainan Family 100	18
4. Kerja sama Siswa	20
5. Pembelajaran IPAS	25
B. Kajian Penelitian yang Relevan	28

C. Kerangka Pikir	31
D. Pertanyaan Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	36
2. Perancangan (<i>Design</i>)	36
3. Pengembangan (<i>Development</i>)	36
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	37
4. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	37
C. Desain Uji Coba Produk.....	38
1. Desain Uji Coba.....	38
2. Subjek Uji Coba.....	38
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
4. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN & PENELITIAN	50
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	50
B. Hasil Uji Coba Produk	55
C. Revisi Produk	71
D. Kajian Produk Akhir	71
E. Keterbatasan Penelitian.....	74
BAB V KESIMPULAN & SARAN	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Hasil	75
C. Saran Pemanfaatan Produk.....	77
D. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Pre-Test dan Post-Test.....	41
Tabel 3.2 Instrumen tim validator oleh ahli media	44
Tabel 3.3 Instrumen tim validator oleh ahli materi	45
Tabel 3.4 Instrumen Peserta didik	46
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Validasi Media dan Materi.....	48
Tabel 3.6 Kriteria Validitas dan Persentase Kelayakan	48
Tabel 3.7 Kriteria Nilai N-Gain.....	49
Tabel 3.8 Kriteria Persentase Keefektifan Media.....	49

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pikir	32
--------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Prosedur Pengembangan	35
Gambar 4.2 Tampilan Awal Produk.....	52
Gambar 4.3 Memasukkan Soal.....	52
Gambar 4.4 Memasukan Jawaban	53
Gambar 4.5 Memasukan soal	53
Gambar 4.6 Tampilan Awal	72
Gambar 4.7 Tampilan Soal	72
Gambar 4.8 Tampilan menjawab soal.....	73
Gambar 4.9 Tampilan akhir permainan.....	73

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media	55
Diagram 4.2 Hasil Validasi Modul Ajar Oleh Ahli Materi.....	58
Diagram 4.3 Hasil Validasi LKPD Oleh Ahli Materi	60
Diagram 4.4 Hasil Validasi Soal Pte-Test dan Post-Test Oleh Ahli Materi	62
Diagram 4.5 Hasil Validasi Soal Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi	65
Diagram 4.6 Diagram Hasil Respon Peserta Didik	68
Diagram 4.7 Hasil Belajar Peserta Didik	70