

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS V SDN MELAYU 7 BANJARMASIN**



**Disusun Oleh :
Gina Maulidia
NIM. 2210130220008**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

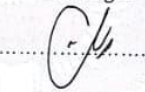
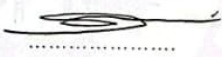
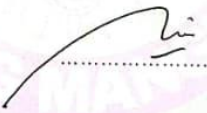
2026

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME PADA MATA PELAJARAN BAHAS
INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN MELAYU
7 BANJARMASIN

Disusun oleh :
Gina Maulidia
2210130220008

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 15 Juli 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji / Pembimbing 1 Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd.		22 JUN 2026
Penguji Utama Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A		23 JUN 2026
Anggota Penguji / Pembimbing 2 Qomario, S.Pd., M.Pd.		23 JUN 2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM




Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 2005012004

LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS V SDN MELAYU 7 BANJARMASIN

Disusun oleh :

Gina Maulidia

221013022008

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang

Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd
NIP. 199008042023211016

Dosen Pembimbing II



Qomario, S.Pd., M.Pd
NIP. 198903262023211022

Mengetahui

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A

NIP. 19801228 200501 2 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gina Maulidia

NIM : 2210130220008

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
KELAS V SDN MELAYU 7 BANJARMASIN

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 9 Juli 2026

Yang Membuat Pernyataan



Gina Maulidia

2210130220008

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA KELAS V SDN MELAYU 7 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar perlu didukung oleh media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa agar dapat membantu penguasaan kosakata, keterampilan berkomunikasi sederhana, serta meningkatkan minat belajar. Namun, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud di SDN Melayu 7 Banjarmasin. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa kelas V SDN Melayu 7 Banjarmasin pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang dipengaruhi oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis digital belum dapat diterapkan secara optimal karena keterbatasan pasokan listrik serta sebagian siswa belum memiliki smartphone. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media board game pada mata pelajaran Bahasa Inggris serta menganalisis peningkatan minat belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Subjek penelitian berjumlah 12 siswa kelas V SDN Melayu 7 Banjarmasin. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi dengan instrumen berupa pedoman wawancara, lembar validasi ahli, dan angket minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media board game Dream Job Adventure dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 91,07%, validasi ahli media sebesar 90,63%, dan validasi ahli bahasa sebesar 88,64%. Selain itu, hasil analisis angket menunjukkan persentase rata-rata minat belajar siswa sebesar 90,83% yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media board game mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif. Dengan demikian, media board game Dream Job Adventure direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: *Board game*, Bahasa Inggris, minat belajar

**DEVELOPMENT OF A BOARD GAME MEDIA IN ENGLISH SUBJECT
TO IMPROVE THE LEARNING INTEREST OF FIFTH GRADE
STUDENTS AT SDN MELAYU 7 BANJARMASIN**

ABSTRACT

English language learning in elementary schools should be supported by engaging, interactive, and age-appropriate learning media to help students develop vocabulary mastery, basic communication skills, and learning interest. However, these conditions have not been fully realized at SDN Melayu 7 Banjarmasin. This study was motivated by the low learning interest of fifth-grade students in English, which was influenced by the limited variety of learning media used in the classroom. In addition, digital learning media could not be implemented optimally due to limited electricity supply and the fact that some students did not own smartphones. This study aimed to describe the development process of a board game for English learning and to analyze the improvement in students' learning interest after using the media. The study employed the Research and Development (R&D) method using the 4D development model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The research subjects consisted of 12 fifth-grade students at SDN Melayu 7 Banjarmasin. Data were collected through interviews, questionnaires, and documentation using interview guidelines, expert validation sheets, and a learning interest questionnaire. The results showed that the Dream Job Adventure board game was categorized as highly feasible based on expert validation, with a score of 91.07% from the material expert, 90.63% from the media expert, and 88.64% from the language expert. Furthermore, the questionnaire analysis indicated that the average percentage of students' learning interest reached 90.83%, which falls into the very high category. These findings indicate that the use of the board game effectively enhanced students' learning interest by creating an active, enjoyable, and interactive learning environment. Therefore, the Dream Job Adventure board game is recommended as an alternative English learning medium for elementary schools to enhance students' learning interest.

Keywords: Board game, English, learning interest

MOTTO

"Jangan pernah merasa bahwa apa yang kamu kerjakan itu sia-sia. Setiap hal kecil yang kita lakukan dengan sungguh-sungguh akan membawa perubahan."

— *It's a Wonderful Life* (1946)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, atas izin Allah SWT, serta dorongan Bapak dan Ibu yang mendamba putri nya menyanggah gelar sarjana, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Board Game* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN Melayu 7 Banjarmasin” tepat pada waktunya. Adapun tujuan dari penulisan laporan skripsi ini adalah untuk menempuh ujian sarjana pendidikan pada Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak terkait yang telah memberi dukungan moril maupun material sehingga laporan skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis tujuikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs. M.Kes., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A., selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi ini.
5. Bapak Qomario, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang juga telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan laporan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan pengajaran kepada mahasiswanya.
7. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada kedua orang tua tercinta senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti kepada penulis. Terima kasih

atas segala perhatian, kesabaran, dan kepercayaan yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Semoga segala kebaikan, pengorbanan, dan doa yang telah diberikan mendapat balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

8. Kepada semua pihak-pihak yang telah mendukung dan membantu selama perkuliahan dan penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari jika masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangatlah berarti bagi penulis. Akhir kata, penulis berharap laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik kepada penulis sendiri, kepada Program Studi Teknologi Pendidikan, maupun kepada para pembaca.

Banjarmasin, 06 Juli 2026

Penulis

Gina Maulidia

2210130220008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	i
DAFTAR GAMBAR	ii
DAFTAR LAMPIRAN	iii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Teori.....	7
1. Teknologi Pendidikan.....	7
2. Media Pembelajaran	9

3. <i>Board Game</i>	11
4. Pembelajaran Bahasa Inggris	13
5. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning (GBL)</i>	15
6. Minat Belajar	18
B. Penelitian Terdahulu	20
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
B. Desain Penelitian	26
C. Tempat dan Waktu Penelitian	27
D. Subjek Uji Coba	27
E. Prosedur Pengembangan	28
F. Instrumen Penelitian	45
G. Teknik Analisis Data	61
BAB IV	65
HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan	70
C. Keterbatasan Penelitian	74
BAB V	75
KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. Kesimpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Sintak Model Game Based Learning	16
tabel 3. 1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
Tabel 3. 2 Tujuan Pembelajaran	30
Tabel 3. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	38
Tabel 3. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 3. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	39
Tabel 3. 6 Revisi Oleh Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 7 Revisi Oleh Ahli Media	41
Tabel 3. 8 Revisi Oleh Ahli Bahasa.....	43
Tabel 3. 9 Hasil Analisis Angket Uji Coba Produk	44
Tabel 3. 10 Hasil Analisis Angket Minat Belajar	44
tabel 3. 11 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	46
Tabel 3. 12 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa	47
tabel 3. 13 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	49
tabel 3. 14 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	52
tabel 3. 15 Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	55
Tabel 3. 16 Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Coba Produk	57
Tabel 3. 17 Kisi-kisi Instrumen Angket Uji Coba Lapangan	58
Tabel 3. 18 Skala Likert Uji Para Ahli.....	61
Tabel 3. 19 Nilai Interpretasi Uji Para Ahli.....	62
Tabel 3. 20 Skala Likert Angket Uji Coba Produk	62
Tabel 3. 21 Nilai Interpretasi Angket Uji Coba Produk.....	63
Tabel 3. 22 Skala Likert Angket Minat Belajar.....	63
Tabel 3. 23 Kategori Persentase Hasil Minat Belajar	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3. 1 Rancangan Awal Papan Permainan.....	33
Gambar 3. 2 Rancangan Awal Komponen-Komponen Board Game.....	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Penelitian	84
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Keguruan dan Ilmu.....	85
Lampiran 3 Surat Izin dari Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin	86
Lampiran 4 Validasi Ahli Instrumen.....	87
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Instrumen.....	89
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	89
Lampiran 7 Surat Izin Untuk Validator Ahli.....	93
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Bahasa 1	94
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Bahasa 1.....	98
Lampiran 10 Lembar Validasi Ahli Bahasa 2	99
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Bahasa 2	103
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi 1	104
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 1.....	108
Lampiran 14 Lembar Validasi Ahli Materi 2	109
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi 2.....	113
Lampiran 16 Lembar Validasi Ahli Media 1.....	114
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi Ahli Media 1	117
Lampiran 18 Lembar Validasi Ahli Media 2.....	118
Lampiran 19 Surat Keterangan Validasi Media 2.....	121
Lampiran 20 Transkrip Hasil Wawancara Peneliti dengan Wali Kelas V	122
Lampiran 21 Lembar Angket Analisis Kebutuhan Siswa	125
Lampiran 22 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa	127
Lampiran 23 Angket Uji Coba Produk.....	128
Lampiran 24 Dokumentasi	132