

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WEBSITE* PADA
MUATAN IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN
MANUSIA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 1 SIBANGKAJA**



**OLEH
KADEK CANDRA DWI PUSPA
NIM 1811031041**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WEBSITE* PADA
MUATAN IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN
MANUSIA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
NEGERI 1 SIBANGKAJA**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2022**


SKRIPSI


**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**



Pembimbing I,

Pembimbing II,



Prof. Dr. Arak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 19560520 198303 1 002


Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.
NIP 19590830 198503 2 001

Skripsi oleh Kadek Candra Dwi Puspa ini telah dipertahankan di depan dewan penguji


Pada tanggal : 18 Februari 2022

Dewan Penguji,




Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP 195912311984031010

(Ketua)



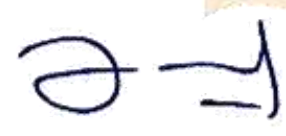
Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.
NIP 195904221984032001

(Anggota)



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 195606201983031002

(Anggota)



Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd.
NIP 195908301985032001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 13 April 2022

Mengetahui:

Ketua Ujian,	Sekretaris Ujian,
	
Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. NIP 19710815 200112 1 001	Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. NIP 19850402 200912 1 009

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,



Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP 19591231 198403 1 009



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sibangkaja” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar, 14 Februari 2022

Saya membuat pernyataan,



Kauk Candra Dwi Puspa
NIM 1811031041



PRAKATA

Puji dan syukur yang dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-NYA, skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Website* Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sibangkaja”** dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu banyak mendapat bimbingan, dorongan, arahan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu, diucapkan terima kasih kepada yang tulus sebesar – besarnya kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan yang telah diterapkan terkait dengan kelancaran proses studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi dan kebijakan-kebijakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Kepala Unit Pelaksana Program Belajar Mengajar Universitas Pendidikan Ganesha dan selaku Pembimbing I yang telah sangat banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi
6. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing II yang telah sangat banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan bermanfaat selama penyusunan skripsi.

7. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama masa studi.
8. Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd., M.For., ahli isi materi pelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.
9. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., ahli desain pembelajaran dan media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.
10. Ni Made Sunilawati, S.Pd., M.Pd., kepala sekolah SD Negeri 1 Sibangkaja yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. I Ketut Redita, S.Pd., wali kelas V SD Negeri 1 Sibangkaja yang telah meluangkan waktunya untuk membantu, memberikan dukungan, dan masukan selama proses penelitian.
12. Siswa – siswi kelas V SD Negeri 1 Sibangkaja yang telah membantu dan mendukung terlaksananya penelitian ini.
13. Staff dan dosen di lingkungan Unit Pelaksana Program Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah bersedia memberikan data.
14. Mahasiswa di lingkungan Unit Pelaksana Program Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah membantu memberikan data untuk skripsi ini.
15. Keluarga tercinta Ayah Ketut Cilintana, Ibu Desak Putu Wedawati, Adik Komang Prasanti Trie Utami dan Ketut Agni Swari Paramitha serta keluarga besar yang senantiasa pantang menyerah memberikan doa, support dalam bentuk materi, dukungan kasih sayang disetiap langkah perjalanan penulisan dalam mengemban ilmu di dalam proses pembuatan skripsi ini.
16. Teman dekat I Made Tangkas Arya Wirawan, yang senantiasa memberikan support motivasi, doa dan kasih sayang yang diberikan di setiap langkah pembuatan skripsi ini.

17. Rekan – rekan sesama mahasiswa yang senantiasa memberikan semangat, doa, motivasi serta semua pihak yang turut memberikan bantuan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Denpasar, 14 Februari 2022

Penulis,



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA.....	iv
PRAKATA	iv
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Pengembangan	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
1.8 Pentingnya Pengembangan	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
1.10 Definisi Istilah	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	14
2.1 Kajian Teori.....	14
2.1.1 Media Pembelajaran	14
2.1.2 <i>Game</i> Edukasi	19
2.1.3 <i>Website</i>	23
2.1.4 Mata Pelajaran IPA.....	27
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	31
2.3 Kerangka Berpikir	35

2.4 Perumusan Hipotesis	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Model Penelitian Pengembangan	38
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	40
3.3 Uji Coba Produk.....	47
3.3.1 Desain Uji Coba.....	47
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	48
3.3.3 Jenis Data.....	49
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	49
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Hasil Penelitian	56
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	56
4.1.2 Hasil Analisis Data	85
4.1.3 Revisi Produk.....	87
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	89
4.2.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website</i>	90
4.2.2 Hasil <i>Review</i> Validitas Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website</i>	95
4.3 Implikasi Penelitian.....	98
BAB V PENUTUP	100
5.1 Rangkuman.....	100
5.2 Simpulan.....	103
5.3 Saran.....	104
DAFTAR RUJUKAN	106
LAMPIRAN.....	157

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skala Likert	50
Tabel 3.2 Matriks Tujuan, Metode, Instrumen, dan Teknik Analisis Data.....	51
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen <i>Review</i> Ahli Isi Pembelajaran	51
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen <i>Review</i> Ahli Desain Instruksional	52
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen <i>Review</i> Ahli Media Pembelajaran	53
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil	55
Tabel 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	55
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Sibangkaja	58
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	76
Tabel 4.3 Komentar dan Saran dari ahli isi pembelajaran	77
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Desain Instruksional	78
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Desain Instruksional.....	79
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	80
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran.....	81
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan	81
Tabel 4.9 Komentar dan Saran Uji coba Perorangan.....	83
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	83
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Uji Kelompok Kecil	85
Tabel 4.12 Persentase hasil Validitas Pengembangan Media pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website</i>	86

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	40
Gambar 3.2 Rancangan Uji Coba Produk	47
Gambar 4.1 Pengisian kuesioner oleh siswa subjek.....	57
Gambar 4.2 Laptop yang terdapat di sekolah.....	59
Gambar 4.3 Desain cover media pembelajaran.....	65
Gambar 4.4 Desain background halaman <i>game</i> pada <i>website</i>	66
Gambar 4.5 Desain background halaman <i>website</i>	66
Gambar 4.6 Pembuatan <i>game</i> edukasi	67
Gambar 4.7 Pembuatan cover <i>website</i>	68
Gambar 4.8 Pembuatan halaman menu <i>website</i>	68
Gambar 4.9 Pengembangan halaman petunjuk pada <i>website</i>	68
Gambar 4.10 Menginput KD, indikator, dan tujuan pembelajaran.....	69
Gambar 4.11 Pengembangan halaman materi organ pencernaan manusia	69
Gambar 4.12 Pengembangan halaman materi gangguan pada organ pencernaan manusia.....	69
Gambar 4.13 Pengembangan halaman materi cara menjaga kesehatan organ pencernaan manusia.....	70
Gambar 4.14 Desain halaman <i>games</i> pada <i>website</i>	70
Gambar 4.15 Pengembangan halaman <i>games</i> menarik garis.....	70
Gambar 4.16 Pengembangan halaman <i>games</i> labirin organ	71
Gambar 4.17 Pengembangan halaman <i>games</i> kuis <i>game</i> show	71
Gambar 4.18 Pengembangan halaman <i>games</i> kotak pertanyaan	71
Gambar 4.19 Pengembangan halaman evaluasi.....	72
Gambar 4.20 Pengembangan halaman tentang pengembang.....	72
Gambar 4.21 Uji coba perorangan	74
Gambar 4.22 Uji coba kelompok kecil	74
Gambar 4.23 Desain Cover Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website</i>	92
Gambar 4.24 Desain Pilihan Menu	92
Gambar 4.25 Desain Cover Materi Organ Pencernaan Manusia	93
Gambar 4.26 Desain Cover Materi Gangguan Sistem Pencernaan	93

Gambar 4.27 Desain Cover Materi Cara Menjaga Kesehatan Organ Pencernaan	93
Gambar 4.28 Desain Cover <i>Game</i>	94
Gambar 4.29 Desain Cover Halaman Evaluasi.....	94
Gambar 4.30 Desain Cover Halaman Tentang	94



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 01. Surat Pengumpulan Data	111
Lampiran 02 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	112
Lampiran 03. Surat Uji Validasi Isi Produk.....	113
Lampiran 04. Surat Validasi Media dan Desain Produk.....	114
Lampiran 05. Lembar Wawancara	115
Lampiran 06. Silabus Tematik	116
Lampiran 07. Rencana Pelaksanaan pembelajaran	121
Lampiran 08. Kuesioner Analisis Kebutuhan Pembelajaran	131
Lampiran 09. Kuesioner Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	134
Lampiran 10. Kuesioner Uji Ahli Desain Instruksional.....	137
Lampiran 11. Kuesioner Uji Ahli Media Pembelajaran.....	140
Lampiran 12. Kuesioner Uji Coba Perorangan	143
Lampiran 13. Hasil Kuesioner Uji Coba Perorangan.....	145
Lampiran 14 Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil.....	146
Lampiran 15. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	150
Lampiran 16. Storyboard	151
Lampiran 17. Flowchart.....	156
Lampiran 18. Kajian Hasil Penelitian Relevan	157
Lampiran 19. Waktu Pelaksanaan Penelitian	186
Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan	187