

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME MISSION BOOK*
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PADA MATA PELAJARAN TEMATIK
SISWA KELAS IV DI SD GUGUS VII
KECAMATAN BULELENG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh

Putu Ika Reshmayanti

NIM 1711031036

**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,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP. 196012311986031022

Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

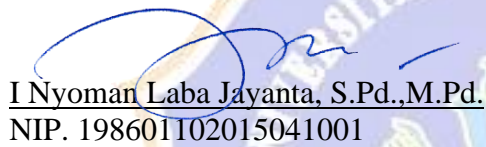
Skripsi oleh Putu Ika Reshmayanti ini telah
dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 07 Februari 2022

Dewan Penguji - -



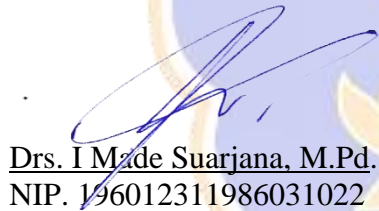
Dr. I Gede Astawan, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198408202012121004

(Ketua)



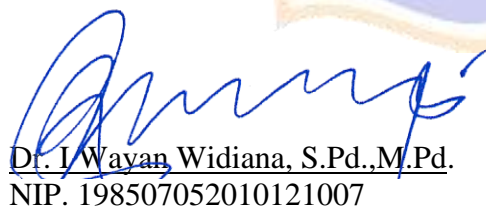
I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198601102015041001

(Anggota)



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP. 196012311986031022

(Anggota)



Dr. I Wayan Widiana, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198507052010121007

(Anggota)



Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 07 Februari 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd
NIP. 197108152001121001


Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan


Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media *Game Mission Book* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip 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 kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap kaslian karya saya ini.

Singaraja, 3 Februari 2022
Yang Membuat Pernyataan,



Putu Ika Reshmayanti
NIM. 1711031036

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nyalah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Game Mission Book Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas IV Di SD Gugus VII Kecamatan Buleleng”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan dan fasilitas yang diberikan sehingga semua berjalan dengan lancar.
- 2) Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
- 3) Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sekaligus Sekretaris Ujian atas arahan dan bimbingan sehingga studi ini dapat diselesaikan dengan lancar.
- 4) Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
- 5) Dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha yang telah bersedia memberikan data dan melakukan uji judges terhadap instrumen serta memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan
- 6) Ketut Sukratni, S.Pd., selaku Guru kelas IV SD Negeri 6 Banyuning yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas IV serta memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan.
- 7) Komang Aprilliani Maha Supardhi, S.Pd., Guru kelas IV SD Negeri 5 Banyuning yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas IV serta memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan

- 8) Ketut Ariasa, Luh Ratna Dewi, Kadek Firma Kharismayani, dan Komang Galih Weda Karna selaku keluarga saya tercinta yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama saya menyelesaikan skripsi ini.
- 9) Kadek Dody Ari Mahendra, S.E selaku teman terbaik di dalam hidup saya yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama saya menyelesaikan skripsi ini.
- 10) Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

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

Singaraja, 3 Februari 2022

Penulis



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUANDOSEN PENGUJI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Landasan Teori dan Kerangka Konsep Pengembangan.....	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 <i>Game Mission Book</i>	16
2.1.3 Minat Belajar.....	21
2.2 Kajian Penelitian Relevan	27
2.3 Kerangka Konsep Pengembangan.....	29
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian	32
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	32
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	34

3.4 Jenis Data	35
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	35
3.6 Metode dan Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba Produk	50
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	58
4.1.3 Implementasi	65
4.1.4 Uji Normalitas Sebaran Data	66
4.1.5 Uji Homogenitas Sebaran Data.....	67
4.1.6 Uji Hipotesis	68
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	69
4.3 Implikasi Hasil Penelitian	75
BAB V PENUTUP	
5.1 Rangkuman	76
5.2 Simpulan	77
5.3 Saran.....	78
DAFTAR RUJUKAN	79
LAMPIRAN.....	81



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Taksonomi Bloom dan Revisi Ranah Kognitif.....	18
Tabel 3.1 Kisi-kisi Minat Belajar.....	36
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Media.....	36
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Isi.....	37
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Review Ahli Praktisi.....	38
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Angket Responden.....	38
Tabel 3.6 Rekapitulasi Hasil Uji CVR.....	39
Tabel 3.7 Kategori Hasil Perhitungan CVI.....	40
Tabel 3.8 Rekapitulasi Hasil Uji CVR.....	41
Tabel 3.9 Kriteria Derajat Reliabilitas.....	43
Tabel 3.10 Penilaian Skala Lima.....	44
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Ahli Media <i>Game Mission Book</i>	50
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Ahli Isi <i>Game Mission Book</i>	51
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Ahli Praktisi <i>Game Mission Book</i>	52
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Respon Uji Coba Perorangan.....	53
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Respon Uji Coba Kelompok Kecil.....	54
Tabel 4.6 Rata-Rata Hasil Uji Validitas Ahli Media <i>Game Mission Book</i>	58
Tabel 4.7 Rata-Rata Hasil Uji Validitas Ahli Isi <i>Game Mission Book</i>	59
Tabel 4.8 Rata-Rata Hasil Uji Validitas Ahli Praktisi <i>Game Mission Book</i>	60
Tabel 4.9 Rata-Rata Hasil Uji Validitas Respon Uji Coba Perorangan.....	61
Tabel 4.10 Rata-Rata Hasil Uji Validitas Respon Uji Kelompok Kecil.....	63
Tabel 4.11 Hasil Nilai Minat Belajar Siswa.....	66
Tabel 4.12 Uji Normalitas Sebaran Data.....	67
Tabel 4.13 Uji Homogenitas Sebaran Data.....	68
Tabel 4.14 Hasil Uji Hipotesis Minat Belajar Siswa.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan.....	31
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	32



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Pengembangan Media <i>Game Mission Book</i>	78
Lampiran 2. Hasil Uji Instrumen	87
Lampiran 3. Surat Uji Instrumen	109
Lampiran 4. Uji Ahli Produk	113
Lampiran 5. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil.....	131
Lampiran 6. Uji Coba Perorangan (SDN 5 Banyuning)	135
Lampiran 7. Uji Coba Kelompok Kecil (SDN 5 Banyuning).....	144
Lampiran 8. Uji Coba Perorangan (SDN 6 Banyuning)	180
Lampiran 9. Uji Coba Kelompok Kecil (SDN 6 Banyuning).....	189
Lampiran 10. Hasil Nilai Minat Belajar Siswa (SDN 5 Banyuning).....	225
Lampiran 11. Hasil Nilai Minat Belajar Siswa (SDN 6 Banyuning).....	251
Lampiran 12. Dokumentasi Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil.....	276
Lampiran 13. Pernyataan Keaslian Tulisan	278

