

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Matematika**



**Oleh
Ni Kadek Dwi Arya Wulandari
NIM 1613011059**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN MATEMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

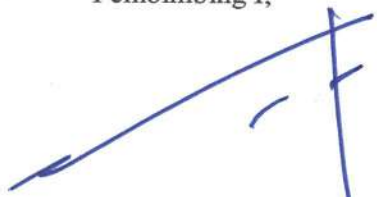
2022

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd.
NIP. 19620827 198903 1 001

Pembimbing II,

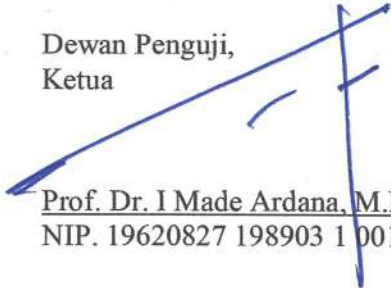


Dr. Gede Suweken, M.Sc.
NIP. 19611111 198702 1 001

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Ni Kadek Dwi Arya Wulandari
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 20 Januari 2022

Dewan Penguji,
Ketua



Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd.
NIP. 19620827 198903 1 001

Anggota



Dr. Gede Suweken, M.Sc.
NIP. 19611111 198702 1 001

Anggota



Prof. Dr. I Made Candiasa, M.I.Komp.
NIP. 19601231 198601 1 004

Anggota



I Made Suarsana, S.Pd., M.Si.
NIP. 19830217 200604 1 003

**LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN**

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

Hari :

Tanggal : 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19671013 199403 1 001

Sekretaris Ujian,



I Putu Pasek Suryawan, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19880617 201404 1 001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si
NIP. 19650711 199003 1 003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS SISWA KELAS IV SD”** 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 risiko/ sanksi yang dijatuhkan apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, Februari 2022

Yang membuat pernyataan,



Ni Kadek Dwi Arya Wulandari
NIM. 1613011059

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Kelas IV SD”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat dukungan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd., selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan kesempatan untuk memberikana bimbingan, arahan, masukan, kritik, saran serta motivasi yang sangat berarti selama penulis menjalankan studi di S1 Pendidikan Matematika hingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Dr. Gede Suweken, M.Sc., selaku pembimbing 2 sekaligus pendamping pembimbing I yang telah meluangkan waktu dan kesempatan untuk memberikan bimbingan, arahan, kritik, masukan, serta motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi penelitian pengembangan ini.
3. Prof. Dr. I Made Candiasa, MI.Kom., selaku penguji 1 yang telah memberikan waktu, masukan, saran dan kritik yang sangat berarti selama penulis menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat memperoleh gelar sarjana.
4. I Made Suarsana, S.Pd., M.Si., selaku penguji 2 yang telah memberikan waktu, masukan, saran dan kritik yang sangat berarti selama penulis menyelesaikan tugas akhir sebagai syarat memperoleh gelar sarjana.
5. Ike Rasmianti, S.Pd., selaku guru matematika kelas IV di SDN 2 Tonja yang telah meluangkan waktu dan berkesempatan untuk melakukan wawancara, diskusi serta bimbingan terkait masalah pembelajaran, materi pelajaran dan pengembangan media pembelajaran berupa *game* untuk siswa kelas IV.

6. Ni Kadek Meriani, S.Pd., selaku wali/guru kelas IV di SDN 7 Peguyangan yang telah meluangkan waktu untuk melakukan diskusi serta bimbingan terkait masalah pembelajaran, materi pelajaran dan pengembangan media pembelajaran berupa *game* untuk siswa kelas IV.
7. Seluruh anggota dari keluarga besar penulis, yang selalu ada untuk meluangkan waktu serta memberikan dukungan berupa materi, finansial, dan motivasi hingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan gelar sarjana ini sebagaimana mestinya.
8. Seluruh teman kuliah yang selalu penulis bebaskan dan membantu penulis selama menjalani pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.
9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah ikut berpartisipasi untuk memotivasi dan memberikan arahan hingga gelar sarjana selesai.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata 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, Maret 2022



Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	ii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	6
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
1.5.1 Nama Produk.....	7
1.5.2 Konten Produk.....	7
1.6 Penjelasan Istilah.....	7
1.6.1 Media Pembelajaran.....	7
1.6.2 <i>Game</i> Edukasi.....	8
1.7 Keterbatasan Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 <i>Game</i> Edukasi.....	9
2.2 <i>Game</i> Edukasi sebagai Media Pembelajaran.....	11
2.3 <i>Game</i> Edukasi sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa.....	12
2.5 Pengukuran Sudut Bangun Datar Geometri.....	13
2.6 Penelitian yang Relevan.....	17

BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20
3.2 Prosedur Pengembangan.....	20
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 31
4.1 Hasil Penelitian	31
4.1.1 Rancang Bangun Media	31
4.1.2 Implementasi Media	33
4.1.3 Uji Kegunaan Media.....	39
4.1.4 Uji Keefektifan Media.....	40
4.2 Pembahasan.....	41
 BAB V PENUTUP.....	 43
5.1 Simpulan	43
5.2 Saran	44
 DAFTAR REFERENSI	 45
LAMPIRAN-LAMPIRAN	49



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Jenis Bangun Datar dan Besaran Sudutnya	16
Tabel 3.1 Penilaian Ahli	23
Tabel 3.2 Rekapitulasi Penilaian Ahli.....	23
Tabel 3.3 Tabulasi Silang Antara Penilaian Dua Ahli.....	23
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Isi Materi	24
Tabel 3.5 Kriteria Keefektifan Berdasarkan KKM.....	28
Tabel 3.6 Kriteria Ketuntasan Siswa Berbantuan Media <i>Game</i>	28
Tabel 3.7 Tahapan, Kegiatan, Luaran dan Indikator Pencapaian	29
Tabel 4.1 Skor Pernyataan Siswa.....	39
Tabel 4.2 Rekapitulasi Skor dengan Metode <i>SUS</i>	39
Tabel 4.3 Hasil Konversi Keefektifan <i>Angle Math</i>	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Sudut Lancip, Siku-Siku, Tumpul dan Lurus.....	14
Gambar 3.1 Diagram Alur Model Pengembangan 4D.....	20
Gambar 3.2 Kriteria <i>System Usability Scale</i> Media.....	28
Gambar 4.1 Pembukaan <i>Angle Math</i>	33
Gambar 4.2 Pembukaan Segitiga	34
Gambar 4.3 Pembukaan Jajargenjang.....	34
Gambar 4.4 Pembukaan Lingkaran.....	34
Gambar 4.5 Pembukaan Belah Ketupat	35
Gambar 4.6 Menu Utama <i>Angle Math</i>	35
Gambar 4.7 Menu Pengaturan <i>Angle Math</i>	36
Gambar 4.8 Pengenalan <i>Angle Math</i>	36
Gambar 4.9 Pengukuran <i>Angle Math</i>	36
Gambar 4.10 Tantangan Pertama <i>Angle Math</i>	37
Gambar 4.11 Tantangan Kedua <i>Angle Math</i>	37
Gambar 4.12 Tantangan Ketiga <i>Angle Math</i>	38
Gambar 4.13 <i>End Game Angle Math</i>	38

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kuesioner Kegunaan *Angle Math*
- Lampiran 2. Rekapitulasi Kuesioner Kegunaan *Angle Math*
- Lampiran 3. Instrumen Validitas Isi *Angle Math*
- Lampiran 4. Rekapitulasi Validitas Isi Ahli
- Lampiran 5. Kisi-Kisi Tes Keefektifan Media
- Lampiran 6. Tes Keefektifan Media *Angle Math*
- Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Tes Keefektifan *Angle Math*
- Lampiran 8. *Link Angle Math* dan Kuesioner
- Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian

