

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “ROBOT
PETUALANG NUSANTARA”
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI

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



**Oleh
I Gede Wahyu Praharsiana Murti
NIM 1811031242**

**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**

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Putu Nanci Rijastini, S.Pd., M.Pd.
NIP 198604272009122003

Pembimbing II



Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc.
NIP 199202122019032013

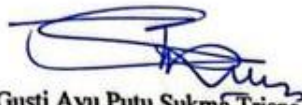
Skripsi oleh I Gede Wahyu Praharsiana Murti ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada

Hari : Selasa

Tanggal : 28 Juni 2022

Dewan Penguji



Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP 19891223201504 2 002

(Ketua)



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP 19761214200912 2 002

(Anggota)



Dr. Putu Nanci Riasini, S.Pd., M.Pd.
NIP 19860427200912 2 003

(Anggota)



Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc.
NIP 19920212201903 2 013

(Anggota)

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

Pada

Hari : Senin

Tanggal : 11 Juli 2022

Mengetahui

Ketua Ujian,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815200112001

Sekretaris Ujian,

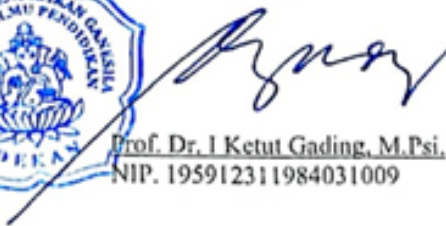


Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan




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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis skripsi yang berjudul **Pengembangan Game Edukasi "Robot Petualang Nusantara" Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD** beserta seluruh isinya merupakan hasil karya sendiri, tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Apabila kemudian hari ditemukan bukti yang menyatakan bahwa saya melakukan pelanggaran berupa penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Singaraja, 15 Juni 2022

Yang membuat pernyataan



I Gede Wahyu Praharsiana Murti

PRAKATA

Puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, skripsi berjudul **Pengembangan *Game* Edukasi “Robot Petualang Nusantara” Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD** dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, tentu mendapat banyak bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha beserta stafnya atas kebijakan dan fasilitas serta program-program yang dilaksanakan di UNDIKSHA sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini sesuai rencana.
2. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Dr.I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd, selaku dosen ahli/pakar yang telah memberikan masukan untuk penyempurnaan instrumen penelitian pada penelitian ini.
8. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd., selaku dosen ahli/pakar yang telah memberikan motivasi dan arahan untuk penyempurnaan produk bagi penyusunan skripsi ini.

9. I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd., selaku dosen uji ahli/pakar yang telah memberikan motivasi dan arahan untuk penyempurnaan instrumen dan produk yang sangat bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini.
10. I Made Weda, S.Pd, selaku Kepala SD N 2 Pelaga dan sekaligus Plt. Kepala SD N 5 Pelaga yang telah mengizinkan melakukan penelitian.
11. I Made Agus Dwipayana, S.Pd., M.Pd., selaku Guru Kelas IV SD N 2 Pelaga yang telah bersedia membantu dalam proses penelitian di kelas.
12. I Ketut Suarnaya, S.Pd., Selaku Guru Kelas IV SD N 5 Pelaga yang telah bersedia membantu dalam proses penelitian di kelas.
13. I Nyoman Budiarsa dan Ni Nyoman Putri Artini, selaku orang tua yang tak henti memberikan doa, biaya dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Teman-teman yang selalu memberikan bantuan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Diharapkan skripsi ini bermanfaat dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan *game* edukasi.

Singaraja, 27 Mei 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN

SAMPUL	
LOGO	
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMNG	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iii
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	5
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Pengembangan	8
1.6 Manfaat Pengembangan	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
1.8 Pentingnya Pengembangan	11
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.10 Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
2.1 Kajian Teori	15
2.1.1. Teori Gamifikasi dan <i>Game</i> Edukasi	15
2.1.2. <i>Culturally Relevant Pedagogy</i> dan Keragaman Budaya Nusantara	18
2.1.3. Teori Kognitif Piaget	20

2.1.3. Teori Kognitif Piaget	20
2.1.4. <i>Game</i> Edukasi Robot Petualang Nusantara	22
2.1.5. Literasi Budaya	24
2.2 Kajian Penelitian Yang Relevan	28
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Perumusan Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Model Penelitian Pengembangan	32
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	33
3.2.1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	33
3.2.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	33
3.2.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	34
3.2.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	34
3.2.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	34
3.3 Uji Coba Produk	35
3.3.1. Desain Uji Coba Produk	35
3.3.2. Subjek dan Objek	36
3.3.3. Jenis Data	37
3.3.4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	38
3.3.5. Metode dan Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Penelitian	51
4.1.1. Produk <i>Game</i> Edukasi Robot Petualang Nusantara	51
4.1.2. Uji Validitas Isi Media	76
4.1.3. <i>Respons</i> Guru Terhadap <i>Game</i> Edukasi Robot Petualang Nusantara	76
4.1.4. <i>Respons</i> Siswa Terhadap <i>Game</i> Edukasi Robot Petualang Nusantara	77
4.1.5. Efektivitas <i>Game</i> Edukasi Robot Petualang Nusantara	77
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	79
4.3 Implikasi Penelitian	82

BAB V PENUTUP	83
5.1. Rangkuman	83
5.2. Simpulan	85
5.3. Saran.....	86
DAFTAR RUJUKAN.....	87
LAMPIRAN.....	97

RIWAYAT HIDUP

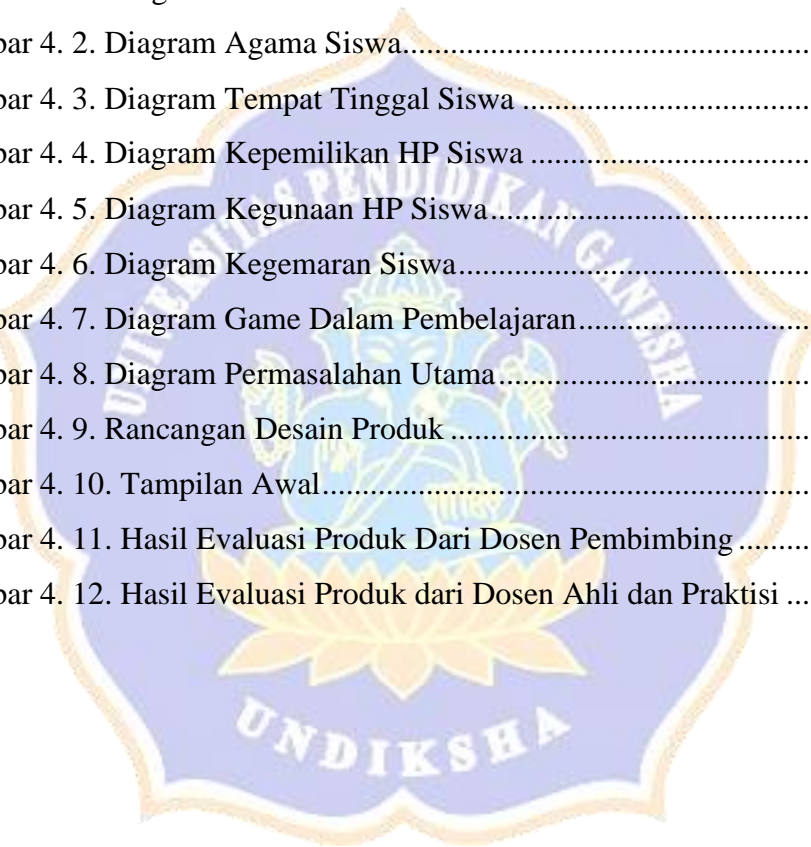


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1. Kisi-kisi Game Edukasi Robot Petualang Nusantara	24
Tabel 3. 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli dan Praktisi	40
Tabel 3. 2. Kisi-kisi Instrumen <i>Respons</i> Guru	40
Tabel 3. 3. Kisi-kisi Instrumen <i>Respons</i> Siswa.....	41
Tabel 3. 4. Kisi-Kisi Instrumen Literasi Budaya	42
Tabel 3. 5. Perhitungan Validasi Isi Menurut Gregory.....	42
Tabel 3. 6. Kriteria Koefisien Validitas Isi	43
Tabel 3. 7. Hasil Uji Instrumen Ahli dan Praktisi.....	44
Tabel 3. 8. Uji Reliabilitas Instrumen Ahli dan Praktisi.....	44
Tabel 3. 9. Konversi Indeks Validitas Aiken.....	48
Tabel 3. 10. Pedoman Konversi Skala Lima.....	49
Tabel 4. 1. Tampilan tutorial.....	64
Tabel 4. 2. Tampilan Game saat Dimainkan.....	66
Tabel 4. 3. Tampilan Game Berakhir.....	70
Tabel 4. 6 Rangkuman Skor Validitas Isi Media.....	76
Tabel 4. 7 Rangkuman Skor Validitas <i>Respons</i> Guru.....	76
Tabel 4. 8. Rangkuman Skor Validitas <i>Respons</i> Siswa	77
Tabel 4. 9. Rangkuman Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov	78
Tabel 4. 10. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varians.....	78
Tabel 4. 11. Rangkuman Hasil Uji-t	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1. Sintesis Aspek-Aspek Literasi Budaya	27
Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 3. 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE	32
Gambar 3. 2. Prosedur Pengembangan Model ADDIE	35
Gambar 3. 4. <i>One Shoot Case Study Design</i>	35
Gambar 4. 1. Diagram Usia Siswa.....	53
Gambar 4. 2. Diagram Agama Siswa.....	54
Gambar 4. 3. Diagram Tempat Tinggal Siswa	54
Gambar 4. 4. Diagram Kepemilikan HP Siswa	55
Gambar 4. 5. Diagram Kegunaan HP Siswa.....	55
Gambar 4. 6. Diagram Kegemaran Siswa.....	56
Gambar 4. 7. Diagram Game Dalam Pembelajaran.....	56
Gambar 4. 8. Diagram Permasalahan Utama.....	57
Gambar 4. 9. Rancangan Desain Produk	61
Gambar 4. 10. Tampilan Awal.....	64
Gambar 4. 11. Hasil Evaluasi Produk Dari Dosen Pembimbing	74
Gambar 4. 12. Hasil Evaluasi Produk dari Dosen Ahli dan Praktisi	75



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Penghantar Observasi	98
Lampiran 2. Surat Balasan SD	99
Lampiran 3. Surat Pengantar Analisis Kebutuhan.....	105
Lampiran 4. Surat Pengantar Uji Instrumen	106
Lampiran 5. Surat Pernyataan Uji Instrumen	108
Lampiran 6. Surat Pengantar Uji Produk.....	110
Lampiran 7. Surat Pernyataan Uji Produk	112
Lampiran 8. Surat Pengantar Penelitian	114
Lampiran 9. Hasil Analisis Kebutuhan.....	115
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen	122
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Isi Media	138
Lampiran 12. Hasil Penarikan <i>Respons</i> Guru.....	140
Lampiran 13. Hasil Penarikan <i>Respons</i> Siswa	142
Lampiran 14. Hasil Pretest	161
Lampiran 15. Hasil Postest.....	200
Lampiran 16. Hasil Data Uji Coba Produk.....	238
Lampiran 17. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen	239
Lampiran 18. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi Media	243
Lampiran 19. Hasil Analisis <i>Respons</i> Guru.....	244
Lampiran 20. Hasil Analisis <i>Respons</i> Siswa	245
Lampiran 21. Hasil Analisis Efektivitas Media.....	246
Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian	247