

**SURVEY PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU
SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BULELENG**

OLEH

I PUTU ANDIKA SATYANA PUTRA

NIM 1811031260



PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2023

**SURVEY PENGGUNAAN GAME EDUKASI DIGITAL
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN OLEH GURU
SEKOLAH DASAR DI KABUPATEN BULELENG**

SKRIPSI



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

2023

SKRIPSI

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



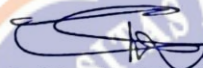
Skripsi oleh I Putu Andika Satyana Putra
Telah ditetapkan di depan dewan penguji
Pada tanggal 09 Februari 2023

Dewan Penguji,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860621 201504 1 001

(Ketua)



Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19891223 201504 2 002

(Anggota)



Dr. Putu Nanci Kiasitini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860427 200912 2 003

(Anggota)



Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199206042019032014

(Anggota)



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

Pada :

Hari : Senin
Tanggal : 6 Februari 2023



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Survey Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Buleleng” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya 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 kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 09 Februari 2023

Yang membuat pernyataan,



I Putu Andika Satyana Putra
NIM. 1811031260



PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Mahas Esa karena berkat rahmat-Nya, skripsi yang berjudul **“Survey Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Buleleng”** dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjan Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, ada banyak pihak yang membantu baik berupa moral maupun material. Untuk itu, dalam kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakan serta fasilitas yang telah diberikan sehingga studi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi, arahan dan bimbingan yang diberikan sehingga penulis biasa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas arahan dan bimbingan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
5. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd.,M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.

6. Made Vina Arie Paramita, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmunya.
8. Seluruh kepala sekolah di SD Kabupaten Buleleng yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
9. Teristimewa kepada kedua orang tua yang sangat hebat, yang senantiasa pantang menyerah memberikan doa, bantuan materi, kasih sayang, pengorbanan, dan semangat disetiap langkah perjalanan dalam mengemban ilmu.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, demi kesempurnaan diharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi dunia pendidikan.

Singaraja, 09 Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.2 Pembelajaran berbasis Game.....	9
2.3 Game Edukasi.....	13
2.4 Kajian Penelitian yang Relevan.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Rancangan Penelitian.....	19
3.2 Populasi dan Sampel.....	19
3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	22
3.4 Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	23
3.5 Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Hasil Penelitian.....	30
4.2 Pembahasan.....	39

BAB V PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran.....	47

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

PERNYATAAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	20
Tabel 3.2 Sampel Penelitian	21
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Kuesioner	22
Tabel 3.4 Formula Gregory.....	24
Tabel 3.5 Tabulasi Silang	24
Tabel 3.6 Kriteria Validitas.....	25
Tabel 3.7 Tabulasi Uji Pakar	25
Tabel 3.8 Rangkuman Hasil Uji Pakar	25
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas.....	26
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Butir dan Realibilitas Instrumen	27
Tabel 3.11 Rerata Skor Ideal dan Standar Deviasi	28
Tabel 4.1 Hasil Analisis Deskriptif Statistik.....	31
Tabel 4.2 Kategori Penggunaan Game Edukasi	32



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 4.1 Intensitas Penggunaan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran	33
Gambar 4.2 Jenis Game Edukasi Digital	34
Gambar 4.3 Mengembangkan Game Edukasi Digital	35
Gambar 4.4 Alasan Penggunaan Game Edukasi.....	36
Gambar 4.5 Keuntungan Penggunaan Game Edukasi Digital	37
Gambar 4.6 Kendala Penggunaan Game Edukasi Digital	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrument	52
Lampiran 2 Instrument Penelitian.....	55
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian.....	59
Lampiran 4 Lembar Uji Validitas Instrument Penilaian Ahli.....	61
Lampiran 5 Surat Ijin Penelitian.....	65

