

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI PADA PELAJARAN TEMATIK
UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 BANJAR
BALI TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan

Program Sarjana Teknologi Pendidikan

Oleh

Yenni mesilina haloho

NIM 1811021029

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

TAHUN 2023

SKRIPSI

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



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP 198104142006041001

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 197204202001121001

Skripsi oleh Yenni Mesilina Haloho ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 17 Februari 2023

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
NIP. 196012311986012001

(Anggota)



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1981104142006041001

(Anggota)



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197204202001121001

(Anggota)

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

Pada:

Hari :

Tanggal :

Mengetahui

Ketua Ujian,

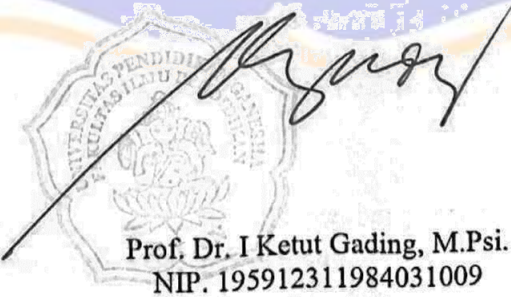
Sekretaris Ujian,



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

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197204202001121001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



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

Pernyataan

Dengan ini saya sampaikan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Ajaran 2021/2022” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.

Singaraja, 23 Juni 2023



Yenni Mesilina Haloho
NIM. 1811021029

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karna berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Pelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali Tahun Ajaran 2021/2022. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pada Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Kesempatan ini diucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan segala sarana belajar dan perlengkapan pendukung lainnya selama penulis menuntut ilmu di UNDIKSHA.
2. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha atas motivasi serta fasilitas yang diberikan sehingga peneliti bisa menyelesaikan studi.
3. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha yang telah banyak memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian;
4. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan yang telah memberi kesempatan penulis untuk menyusun skripsi ini;
5. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberi kesempatan penulis untuk menyusun skripsi ini;
6. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan dorongan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Staf dan dosen di lingkungan Fakultas ilmu pendidikan yang telah bersedia memberikan data.
9. Ni Made Sudarmi, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banjar Bali yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian disekolah yang dipimpinnya.
10. Ketut Novi Floryantini, S.Pd. selaku Guru Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali yang telah membantu dalam proses pelaksanaan penelitian ini.
11. Seluruh keluarga besar Bapak Riden Haloho dan Mama Kartiani Saragih atas segala doa, motivasi, moril maupun materil demi keberhasilan pendidikan saya, beserta saudara-saudara saya yang selalu memberikan doa serta dukungan, baik dari segi materi maupun motivasi yang membantu saya selama perkuliahan di Undiksha.
12. Teman seperjuangan Prodi Teknologi Pendidikan angkatan 2018 yang sudah menjadi teman suka duka dan memberikan banyak pengalaman selama menempuh pendidikan di Prodi Teknologi Pendidikan.
13. Diri saya sendiri yang masih mampu dan bertahan untuk tetap sehat secara fisik dan mental untuk menyelesaikan penelitian ini hingga selesai.
14. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan peneliti. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap proposal penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya dalam dunia pendidikan.

Singaraja, 6 Desember 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK	iii
PRAKATA	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
1.8 Pentingnya Pengembangan	8
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
1.10 Definisi Istilah.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Penelitian Pengembangan	10
2.1.2 Model Model Pengembangan.....	11
2.1.3 Media Pembelajaran.....	14
2.1.4 Game	15
2.1.5 Game Edukasi	16
2.1.6 Pembelajaran Tematik.....	17
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	21
2.3 Kerangka Berpikir	26
2.4 Perumusan Hipotesis	27
 BAB III METODE PENELITIAN.....	 28
3.1 Model Pengembangan	28
3.2 Prosedur Pengembangan	30
3.3 Uji Coba Produk.....	33
3.3.1 Desain Uji Coba.....	33
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	33
3.3.3 Jenis Data.....	36
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	36
3.3.5 Uji Coba Instrumen Pengumpulan Data	43
3.3.6 Metode dan Teknik Analisis Data	54
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 61
4.1 Hasil Penelitian	61
4.1.1 Penyaian Data UJI Coba.....	78
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	87
4.2 Pembahasan Hasil Penelitan	95
4.2.1 Analisis Efektifitas Pengembangan Produk	96
4.2.2 Pembahasan Rancang Bangun Game Edukasi	106

4.2.3 Validitas Game Edukasi.....	108
4.2.4 Efektifitas Game Edukasi.....	112
4.3 Implikasi Penelitian.....	113
BAB V PENUTUP.....	115
5.1 Rangkuman	115
5.2 Simpulan	119
5.3 Saran.....	120
DATAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kelebihan dan Kekurangan Game Edukasi	22
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji kelompok Kecil, Perorangan dan Lapangan ..	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi Penyusunan Instrumen Soal-soal Tes Pilihan Ganda Untuk Uji Efektifitas Produk	42
Tabel 3.6 Tabulasi Matrix	45
Tabel 3.7 Tabulasi Silang	45
Tabel 3.8 Hasil Validitas Butir Tes	46
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas	48
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas	49
Tabel 3.11 Hasil Uji Taraf Kesukaran	51
Tabel 3.12 Hasil Daya Beda Tes	53
Tabel 3.13 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5	55
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Mata Pelajaran	65
Tabel 4.2 Hasil Review Ahli Isi Pembelajaran	78
Tabel 4.3 Masukan, Saran dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	79
Tabel 4.4 Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran	80
Tabel 4.5 Masukan, Saran dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	81

Tabel 4.6 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran	81
Tabel 4.7 Masukan, Saran dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	82
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Perorangan	83
Tabel 4.9 Masukan, Saran dan Komentar Uji Coba Perorangan	84
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	84
Tabel 4.11 Masukan, Saran dan Komentar Uji Coba Kelompok Kecil	85
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan	86
Tabel 4.13 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Game Edukasi	88
Tabel 4.14 Revisi Produk Berdasarkan Masukan, Saran dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	89
Tabel 4.15 Revisi Produk Berdasarkan Masukan, Saran dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	90
Tabel 4.16 Revisi Produk Berdasarkan Masukan, Saran dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	92
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Siswa	99
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Siswa	100
Tabel 4.19 Perbandingan Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	101
Tabel 4.20 Data Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	102
Tabel 4.21 Korelasi Antar Variabel	104

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>Hannafin and Peck</i>	29
Gambar 4.1 Model Pengembangan <i>Hannafin and Peck</i>	62
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Game Edukasi.....	67
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Game Edukasi	67
Gambar 4.4 Tampilan Sampul Game Edukasi	71
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama Game Edukasi	72
Gambar 4.6 Tampilan Petunjuk Penggunaan Media	72
Gambar 4.7 Tampilan Materi Game Edukasi	73
Gambar 4.8 Tampilan Game	74
Gambar 4.9 Tampilan Level Game Edukasi	74
Gambar 4.10 Tampilan Jawaban Salah	75
Gambar 4.11 Tampilan Jawaban Benar	76
Gambar 4.12 Tampilan Skor Game Edukasi	76
Gambar 4.13 Tampilan Profil Pengembang	77
Gambar 4.14 Revisi Materi	89
Gambar 4.15 Revisi Materi	90
Gambar 4.16 Revisi Petunjuk Penggunaan Game	90
Gambar 4.17 Revisi Respon Jawab	91
Gambar 4.18 Revisi Opsi jawaban	91
Gambar 4.19 Revisi Menu Utama	92

Gambar 4.20 Revisi Tombol Sound	93
Gambar 4.21 Revisi Profil Pengembang	93
Gambar 4.22 Revisi Materi	93
Gambar 4.23 Revisi Materi	94
Gambar 4.24 Revisi Materi	94



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 01. Surat Observasi	127
Lampiran 02. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	128
Lampiran 03. Nama Siswa Kelas IV SD N 1 Banjar Bali	132
Lampiran 04. Nama subjek uji perorangan, kelompok kecil dan lapangan	133
Lampiran 05. Laporan Pengembangan Produk	134
Lampiran 06. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	135
Lampiran 07. Flowchart Game Edukasi	144
Lampiran 08. Storyboard Game Edukasi	145
Lampiran 09. Surat Pengantar Ahli Isi Pembelajaran	148
Lampiran 10. Hasil Kuesioner Ahli Isi Pembelajaran	149
Lampiran 11. Surat Pengantar Ahli Desain Pembelajaran	151
Lampiran 12. Hasil Kuesioner Ahi Desain Pembelajaran	152
Lampiran 13. Surat Pengantar Ahli Media Pembelajaran	154
Lampiran 14. Hasil Kuesioner Ahli Media Pembelajaran	155
Lampiran 15. Hasil Uji Coba Perorangan	157
Lampiran 16. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	158
Lampiran 17. Hasil Uji Coba Lapangan	159
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian	161