

**PENGEMBANGAN *GAME* ANDROID UNTUK
MUATAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS 5
SDN 02 BANYUNING TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2023**

SKRIPSI

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



Pembimbing I,

A handwritten signature in blue ink, corresponding to the name Adrianus I Wayan Ilia Yuda S, S.Kom., M.Pd.

Adrianus I Wayan Ilia Yuda S, S.Kom., M.Pd.
NIP. 198807082014041003

Pembimbing II,

A handwritten signature in blue ink, corresponding to the name Alexander H. Simamora, S.E., M.Pd.

Alexander H. Simamora, S.E., M.Pd.
NIP. 198807062015041001

Skripsi oleh Wulan Ningdyah Anggraini ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 4 Juli 2023

Dewan Penguji,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
NIP. 198104142006041001



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 197204202001121001



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198807082014041003



Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198807062015041001

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

Pada:

Hari : Selasa


Tanggal : 4 Juli 2023

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. Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 195912311984031009

23. Pernyataan

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Game Android* Untuk Muatan Matematika Pada Siswa Kelas 5 SDN 02 Banyuning” 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 kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 4 Juli 2023

Yang membuat pernyataan.



Wulan Ningdyah Anggraini

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Android Untuk Muatan Matematika Pada Siswa Kelas 5 SDN 02 Banyuning Tahun Pelajaran 2022/2023”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

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

1. Prof. 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.
2. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi, dan Bimbingan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Staf dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia membantu mendukung dalam pembuatan proposal ini.
6. Kedua orang tua penulis, Mulyadi dan Wahyuningrum, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasihat. Serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.
7. Kedua adik penulis, Durgandini Wahyu Putri dan Gana Mandala Putra, terima kasih atas doa dan segala dukungan yang diberikan.

8. Teman-teman angkatan 2019 di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang membantu mendukung dalam pembuatan proposal ini.
9. *Boy group SEVENTEEN* (S.Coups, Jeonghan, Joshua, Hoshi, Jun, Wonwoo, Woozi, The8, Mingyu, DK, Seungkwan, Vernon, Dino), yang sudah hadir dalam hidup penulis dan menciptakan banyak lagu yang sangat memotivasi serta karya-karya lainnya yang selalu menemani penulis saat mengerjakan tugas akhir hingga selesai.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari 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, 4 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN .	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Pengembangan	8
1.6. Manfaat Hasil Pengembangan.....	8
1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
1.8. Pentingnya Pengembangan	11
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
1.10. Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	14
2.1. Kajian Teori.....	14
2.1.1. Media Pembelajaran	14
2.1.2. Definisi <i>Game</i>	23
2.1.3. Karakteristik <i>Game</i>	24
2.1.4. Genre <i>Game</i>	25

2.1.5. Unsur-unsur <i>Game</i>	27
2.1.6. Prinsip-prinsip <i>Game</i>	28
2.1.7. Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Android.....	29
2.1.8. Muatan Matematika Sekolah Dasar.....	32
2.2. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	33
2.3. Kerangka Berpikir.....	40
2.4. Perumusan Hipotesis.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1. Model Penelitian Pengembangan.....	43
3.2. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	44
3.3. Uji Coba Produk.....	47
3.3.1. Desain Uji Coba.....	48
3.3.2. Subjek Uji Coba.....	48
3.3.3. Jenis Data.....	49
3.3.4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	50
3.3.5. Metode dan Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1. Hasil Penelitian.....	62
4.1.1. Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Android.....	62
4.1.2. Penyajian Data Uji Coba.....	64
4.1.3. Hasil Analisis Data.....	71
4.1.4. Revisi Produk.....	76
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	80
4.2.1. Rancang Bangun Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Android.....	81
4.2.2. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Android.....	82
4.2.3. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Android.....	85
4.3. Implikasi Penelitian.....	87

BAB V PENUTUP	89
5.1. Simpulan.....	89
5.2. Saran.....	90
DAFTAR RUJUKAN	91
LAMPIRAN	95



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran.....	51
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	52
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	52
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil....	53
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Tes Objektif untuk Siswa.....	54
Tabel 6. Hasil Uji Validitas Soal.....	55
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas	55
Tabel 8. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	56
Tabel 9. Hasil Uji Daya Beda Soal	57
Tabel 10. Skor dengan Skala Linkert	58
Tabel 11. Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran terhadap <i>Game</i> Android	65
Tabel 12. Masukan, Saran, dan Kesimpulan dari Ahli Isi Mata Pelajaran ..	65
Tabel 13. Penilaian Ahli Desain Pembelajaran terhadap <i>Game</i> Android	66
Tabel 14. Masukan, Saran, dan Kesimpulan dari Ahli Desain Pembelajaran	66
Tabel 15. Penilaian Ahli Media Pembelajaran terhadap <i>Game</i> Android	67
Tabel 16. Masukan, Saran, dan Kesimpulan dari Ahli Media Pembelajaran	68
Tabel 17. Penilaian Uji Coba Perorangan terhadap <i>Game</i> Android	68
Tabel 18. Masukan dan Saran dari Siswa pada Tahap Uji Coba Perorangan	69
Tabel 19. Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil terhadap <i>Game</i> Android	69
Tabel 20. Masukan dan Saran dari Siswa pada Tahap Uji Coba Kelompok Kecil	70
Tabel 21. Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa	74
Tabel 22. Masukan dan Saran dari Ahli Desain Pembelajaran	77
Tabel 23. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Android Sebelum dan Sesudah Revisi	78
Tabel 24. Masukan dan Saran dari Ahli Media Pembelajaran	79
Tabel 25. Tampilan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Android Sebelum dan Sesudah Revisi	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	41
Gambar 2. Struktur Model Pengembangan ADDIE	45
Gambar 3. Data Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS	75
Gambar 4. Hasil Uji-t dengan SPSS	76



DAFTAR LAMPIRAN

1.	Surat Permohonan Observasi di Sekolah	95
2.	Surat Selesai Melaksanakan Observasi di Sekolah	96
3.	Surat Pengantar Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	97
4.	Surat Pengantar Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	98
5.	Surat Pengantar Uji Ahli Media Pembelajaran	99
6.	Lembar Penilaian Ahli Isi Mata Pelajaran.....	100
7.	Lembar Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	103
8.	Lembar Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	106
9.	Surat Pengantar Penelitian di Sekolah.....	109
10.	Surat Selesai Melaksanakan Penelitian di Sekolah	110
11.	Lembar Penilaian Uji Coba Perorangan	113
12.	Lembar Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	115
13.	Lembar Hasil <i>Pre-test</i> Siswa.....	117
14.	Lembar Hasil <i>Post-test</i> Siswa.....	118
15.	Hasil Tes Gaya Belajar Siswa	119
16.	Nilai Rapot Siswa.....	121
17.	SK/KD	122
18.	<i>Flowchart</i>	126
19.	<i>Storyboard</i>	126
20.	Hasil Perhitungan Uji Normalitas oleh SPSS.....	128
21.	Foto Dokumentasi di Sekolah	130
22.	Riwayat Hidup.....	132