

## ABSTRAK

**Aprima (2023)**, Pengembangan game edukasi berbasis masalah pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SD Negeri 4 Pangkalanbaru.

Tesis, Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si dan Pembimbing II: Dr.Gde Wawan Sudatha, S.Pd.S.T.,M.Pd.

*Kata-kata kunci:* game edukasi berbasis masalah, MDLC, pendidikan pancasila,

Pembelajaran pendidikan pancasila masih dianggap pembelajaran yang membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini terjadi karena isi materi yang banyak serta media pembelajaran yang digunakan masih kurang bervariasi dan inovatif sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman dan minat siswa dalam pembelajaran pendidikan pancasila di Kelas IV SD Negeri 4 Pangkalanbaru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, kelayakan media, efektivitas dan respon guru serta siswa pada saat penerapan game edukasi berbasis masalah pada mata pelajaran pendidikan pancasila di Kelas IV. Pengembangan game edukasi berbasis masalah pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SD Negeri 4 Pangkalanbaru menggunakan metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari 6 tahapan pengembangan. Tahapan-Tahapan tersebut terdiri dari; 1. *Concept*; 2. *Desaign*; 3. *Material Collecting*; 4. *Assembly*; 5. *Testing*; 6. *Distribution*. Penelitian pengembangan ini melalui tahap pengujian *alpha testing* yaitu pengujian oleh para ahli dan *beta testing* oleh pengguna yaitu siswa dan guru untuk mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap game edukasi berbasis masalah pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Hasil penilaian *alpha testing* terhadap tingkat kelayakan materi sebesar 1,00 dan media sebesar 1,00 dengan kategori sangat tinggi. *Beta testing* diperoleh rata-rata respon siswa uji perorangan besar 91,11%, uji kelompok kecil sebesar 91, 26 %, dan Uji kelompok besar 88,21%. Keberhasilan penelitian pengembangan ini ditunjukkan dengan hasil belajar *posttest* sebesar 87,71 kategori baik. Berdasarkan hasil uji-t terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas IV sebelum dan sesudah diterapkannya game edukasi berbasis masalah. Uji keefektifan dilakukan dengan hasil uji N Gain diperoleh sebesar 0,734 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan kriteria keberhasilan telah tercapai dengan menggunakan game edukasi berbasis masalah masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di SD Negeri 4 Pangkalanbaru.

## ABSTRACT

**Aprima (2023)**, The development of problem-based learning game on Pancasila education in SD Negeri 4 Pangkalanbaru,  
Thesis, Technology of Education, Postgraduate program, Ganesha University of Education.

This thesis has been reviewed and approved by supervisor I: Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si, and Supervisor II: Dr. Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

*Keywords:* Problem-based learning game, MDLC, Pancasila Education

Pancasila education learning is still considered boring and less interesting learning for students. This happens because the content of the material is a lot and the learning media used is still less varied and innovative, causing a lack of understanding and interest of students in learning Pancasila education in Grade IV SD Negeri 4 Pangkalanbaru. This study aims to describe the design, media feasibility, effectiveness, and response of teachers and students when applying problem-based educational games in Pancasila education subjects in Grade IV. The development of problem-based educational games on Pancasila education subjects at SD Negeri 4 Pangkalanbaru uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development method which consists of 6 stages of development. The six stages are consisting of; 1. Concept; 2. Design; 3. Material Collecting; 4. Assembly; 5. Testing; 6. Distribution. This development research is through the alpha testing stage, namely testing by experts and beta testing by users, namely students and teachers to determine the feasibility and student response to problem-based educational games in Pancasila education subjects. The results of alpha testing assessment of the feasibility level of the material of 1.00 and the media of 1.00 with a very high category. Beta testing obtained an average response of large individual test students of 91.11%, small group test of 91.26%, and large group test of 88.21%. The success of this development research is shown by the posttest learning results of 87.71 good categories. Based on the results of the t-test, there were significant differences in the learning outcomes of grade IV students before and after the implementation of problem-based educational games. The effectiveness test was carried out with the results of the N Gain test obtained at 0.734 with a high category. This shows that success criteria have been achieved by using problem-based educational games that can improve student learning outcomes in Pancasila education subjects at SD Negeri 4 Pangkalanbaru.