

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS
MASALAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SD NEGERI 4 PANGKALANBARU**

TESIS



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2023**

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS
MASALAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SD NEGERI 4 PANGKALANBARU**

TESIS



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2023**



**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS
MASALAH PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI SD NEGERI 4 PANGKALANBARU**

TESIS

Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Teknologi Pendidikan



oleh
APRIMA
NIM 2129071022

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Aprima ini telah diperiksa dan disetujui untuk
Mengikuti Ujian Tesis.

Singaraja, 17 Juli 2023

Pembimbing I



Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Pembimbing II








Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd, S.T., M.Pd.
NIP 198202142008121004

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Tesis oleh Aprima ini telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebaga salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Pendidika Ganesha.

Disetujui pada tanggal: 21 Juli 2023

oleh
Tim Penguji

	Ketua	<u>(Prof. Dr. Ni. Nyoman Parwati, M.Pd.)</u> NIP 19651229 199003 2 002
	Anggota	<u>(Prof. Dr. Ni. Nyoman Parwati, M.Pd.)</u> NIP 19651229 199003 2 002
	Anggota	<u>(Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.)</u> NIP 19810414 200604 1 001
	Anggota	<u>(Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.)</u> NIP 197408012000032001
	Anggota	<u>(Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd, S.T., M.Pd.)</u> NIP 198202142008121004

Mengetahui Direktur
Program Pascasarjana Undiksha,


Prof. Dr. Ni. Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP. 195910101986031003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-Bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Singaraja, 14 Juli 2023
Yang memberi pernyataan,



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah sehingga tesis yang berjudul” Pengembangan Game Edukasi Berbasis Masalah pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di SD Negeri 4 Pangkalanbaru”, dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Tesis ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha pada Program Studi Teknologi Pendidikan. terselesaikannya tesis ini telah banyak memperoleh uluran tangan dari berbagai pihak. Untuk itu, ijinkan penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Direktur Porgram Pascasarjana Undiksha, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan tesis ini.
3. Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si, M.Si, selaku Pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan dan waktu yang telah diluangkan di tengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
4. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd., selaku Pembimbing II atas segala motivasi, bimbingan dan waktu yang telah diluangkan di tengah-tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga tesis ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. Prof. Dr. Ni Nyoman Parwati, M.Pd., selaku Penguji I sekaligus sebagai Koordinator Program Studi S2 Teknologi Pendidikan yang selalu memberikan masukan dan saran kepada penulis selama perkuliahan.
6. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, saran dan masukan serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
7. Drs. Iskandar, selaku Kepala Dinas Pendidikan Kab.Bangka Tengah yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengikuti tugas belajar mengambil gelar magister pendidikan dalam rangka meningkatkan kualifikasi akademik pegawai di lingkungan pemerintah daerah Kab. Bangka Tengah.
8. Suwandi S.Pd , selaku Kepala sekolah SDN 4 Pangkalanbaru, Kab.Bangka Tengah yang telah banyak membantu dan memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian sehingga tesis ini dapat diselesaikan.

9. Suhandi, S.Pd, selaku Guru Kelas IV di SDN 4 Pangkalanbaru, Kab.Bangka Tengah yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran serta penuh kesabaran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga tesis ini dapat diselesaikan.
10. Siswa Kelas IV SDN Pangkalanbaru yang telah meluangkan waktu sebagai sampel penelitian dalam penyusunan tesis ini.
11. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi S2 Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moril dalam penyelesaian tesis ini.
12. Rekan-rekan kerja di Dinas Pendidikan Kab.Bangka Tengah yang telah banyak memberikan dorongan, fasilitas dan dukungan moril dalam penyelesaian tesis ini.
13. Sahabat-sahabatku di Denpasar yang selalu mendukung dan menemaniku disela-sela waktuku menyusun tesis ini: Mbak Anggie, Mbak Tari, Mbak Netty, Ika, Berry, dan Merry. Terima kasih banyak sudah memberikan kesan dan pengalaman yang menyenangkan.
14. Keluarga atas segala dorongan, motivasi dan dukungan selama kuliah hingga sampai selesai tiada kata yang mampu mewakili ucapan terima kasih untuk keluarga ku tercinta.

Semoga semua bantuan yang telah mereka berikan dalam menyelesaikan studi ini, mereka dilimpahkan imbalan dan pahala yang sepadan oleh Tuhan Yang Maha Esa, kesehatan dan keharmonian dalam menjalani kehidupan.

Penulis menyadari bahwa tesis ini belum sempurna. Namun, kehadirannya dalam konstelasi masyarakat akademis akan menambah perbendaharaan ilmu dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Semoga tesis ini bermanfaat bagi masyarakat akademis, terutama mereka yang menyatakan diri bernaung di bawah kebesaran panji-panji pendidikan.

Singaraja, 14 Juli 2023
Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	VII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	12
1.6.2 Manfaat Praktis	13
1.7 Penjelasan Istilah.....	13
1.8 Asumsi Penelitian.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
2. 1 KajianTeori.....	17
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	17
2.1.2 Hakikat dan Peran Media dalam Pembelajaran	24
2.1.3 Pengertian Game Edukasi	26
2.1.4 Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>problem-based learning</i>)	30
2.1.5 Pembelajaran Pendidikan Pancasila.....	39
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	42
2.3 Kerangka Berpikir	50

2.4	Hipotesis Penelitian	52
BAB III	METODE PENELITIAN	54
3.1	Metode Penelitian	54
3.2	Subjek Penelitian	56
3.3	Obyek Penelitian	57
3.4	Prosedur Penelitian	57
3.5	Metode Pengumpulan Data	65
3.5.1	Jenis Data	65
3.5.2	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	66
3.6	Uji Coba instrumen Test	69
3.6.1	Validitas Isi (<i>Content Validity</i>)	70
3.6.2	Reliabilitas Test	73
3.7	Teknik analisis Data	74
3.7.1	Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif	74
3.7.2	Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif	75
3.7.3	Analisis Statistik Inferensial (Uji-t)	76
3.7.4	Gain Ternormalisasi (N-Gain)	78
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
4.1	Hasil Penelitian	80
4.2	Pembahasan	121
4.3	Implikasi	140
BAB 5	PENUTUP	142
5.1	Rangkuman	142
5.2	Kesimpulan	146
5.3	Saran	148
DAFTAR PUSTAKA		151
LAMPIRAN		155

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Tahap-Tahap Pemecahan Masalah.....	37
Tabel 2. 2 Tahap – Tahap Pemecahan Masalah.....	38
Tabel 3. 1 Subjek Penelitian	57
Tabel 3. 2 Kriteria Pencapaian Skala Likert	66
Tabel 3. 3 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5	67
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Test Hasil Belajar (domain kognitif).....	69
Tabel 3. 5 Matrik Uji Gregory	71
Tabel 3. 6 Indeks Kesukaran Butir (IKB)	72
Tabel 3. 7 Indeks Daya Beda (IDB).....	72
Tabel 3. 8 Kriteria Rentang Reliabilitas test	74
Tabel 3. 9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	76
Tabel 3. 10 <i>The Group One Group Pre-test Post-test Desain</i>	77
Tabel 3. 11 Pembagian Skor Gain.....	79
Tabel 4. 1 Respon Uji Ahli Media dan Desain	100
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Uji Ahli Media	101
Tabel 4. 3 Komentar dan Saran Uji Ahli Media	102
Tabel 4. 4 Respon Uji Ahli Isi Materi.....	104
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Uji Ahli Isi Materi.....	106
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Uji Ahli Materi	106
Tabel 4. 7 Rata-Rata Hasil Pengujian	107
Tabel 4. 8 Persentase Hasil Penilaian Siswa dalam Uji Perorangan.....	108
Tabel 4. 9 Respon Uji Kelompok Kecil.....	110
Tabel 4. 10 Data Respon Siswa terhadap Produk	112
Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas Data.....	115
Tabel 4. 12 Hasil Uji Homogenitas Varians	117
Tabel 4. 13 Hasil uji T.....	118
Tabel 4. 14 Hasil Uji N Gain	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Keterampilan Intelektual Model Gagne	32
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	52
Gambar 3. 1 Diagram Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	56
Gambar 3. 2 Framework Game Edukasi	60
Gambar 4. 1 Actionsript 3.0 tombol Exit	91
Gambar 4. 2 Tampilan Intro Opening	92
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Judul	92
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama.....	93
Gambar 4. 5 Tampilan Level Game Puzzle	94
Gambar 4. 6 Tampilan Pop Up	95
Gambar 4. 7 Tampilan Rangkuman Materi.....	96
Gambar 4. 8 Tampilan Opening Quiz Game	96
Gambar 4. 9 Tampilan Soal Quiz Game	97
Gambar 4. 10 Tampilan Hasil Skor	98
Gambar 4. 11 Grafik Hasil Uji Coba Perorangan	109
Gambar 4. 12 Grafik Uji Coba Kelompok Kecil	111
Gambar 4. 13 Grafik Uji kelompok besar.....	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Angket Wawancara Siswa.....	156
Lampiran 2. Lembar Angket Wawancara Guru.....	157
Lampiran 3. Lembar Dokumentasi Angket Wawancara Guru.....	158
Lampiran 4. Lembar Dokumentasi Angket Wawancara Siswa	159
Lampiran 5. Data Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media	160
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	161
Lampiran 7. Jadwal Penelitian	163
Lampiran 8. Tabel Instrumen Review Para Ahli dan Uji Coba Siswa.....	164
Lampiran 9. Lampiran Review Ahli Media dan Desain	176
Lampiran 10. Lampiran Review Ahli Isi Materi.....	182
Lampiran 11. Lampiran Alur Tujuan Pembelajaran	194
Lampiran 12. Flowchart Game Edukasi Berbasis Masalah	196
Lampiran 13. Storyboard Game Edukasi Berbasis Masalah.....	198
Lampiran 14. Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest.....	201
Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil Respon Uji kelompok besar	202
Lampiran 16. Tabulasi Uji Validitas Instrumen Soal.....	203
Lampiran 17. Hasil Uji Coba Instrumen Soal Pilihan Ganda	204
Lampiran 18. Hasil Analsis SPSS Validitas dan Reliabilitas Instrumen	205
Lampiran 19. Modul Ajar/RPP	206
Lampiran 20. Surat Penelitian (SDN 4 Pangkalanbaru)	229
Lampiran 21. Surat Penelitian (Undiksha).....	230