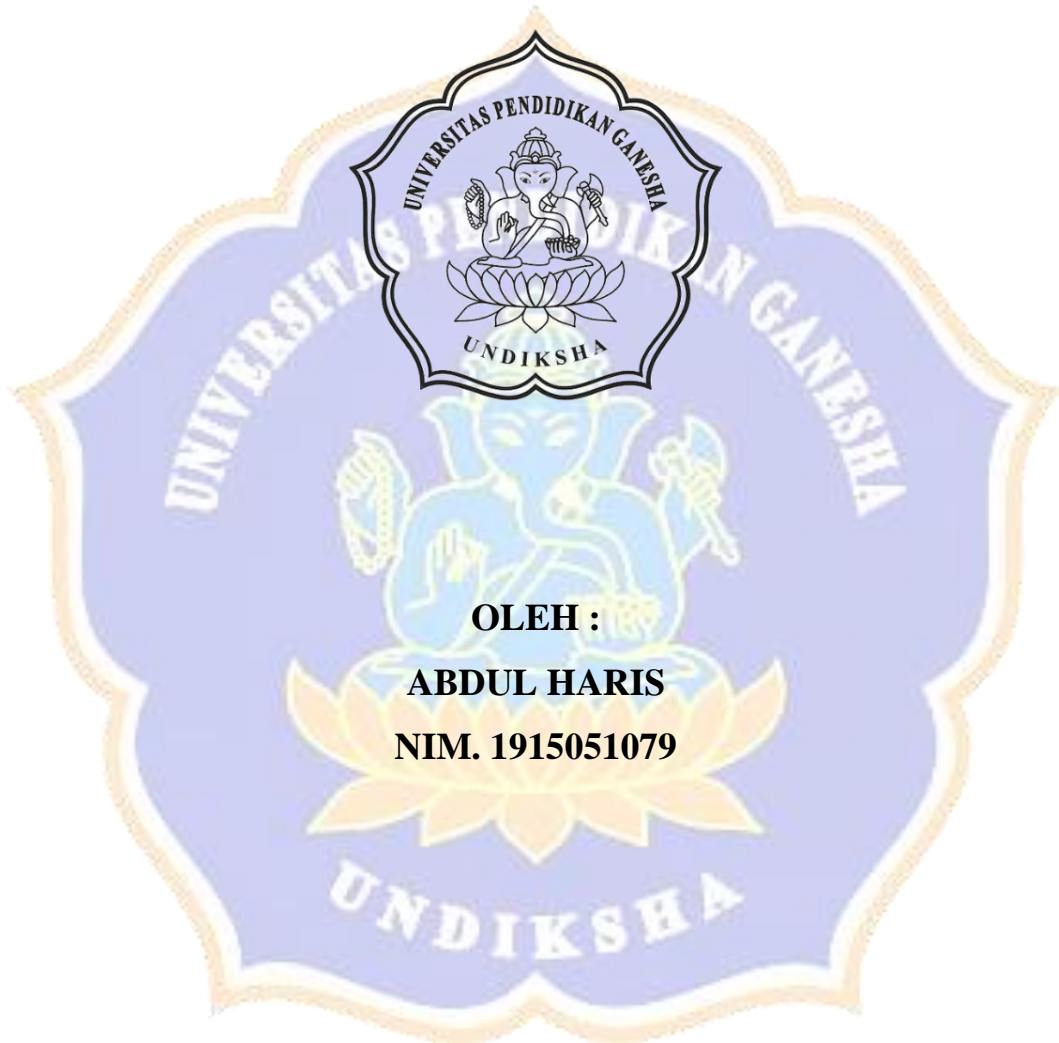


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA
JAWA KELAS 4
(STUDI KASUS MI MA'ARIF AL-AMINAH PAMBON)**



**OLEH :
ABDUL HARIS
NIM. 1915051079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA
JAWA KELAS 4
(STUDI KASUS MI MA'ARIF AL-AMINAH PAMBON)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**

**Oleh
Abdul Haris
Nim. 1915051079**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

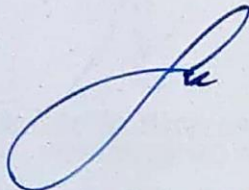
2024

SKRIPSI

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

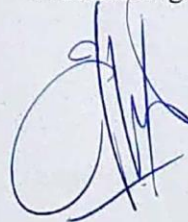
Menyetujui

Pembimbing I,



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

Pembimbing II,



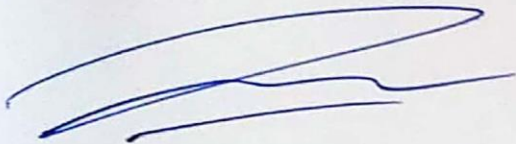
I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd. M.Pd.
NIP. 199503022019031006

Skripsi oleh Abdul Haris

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

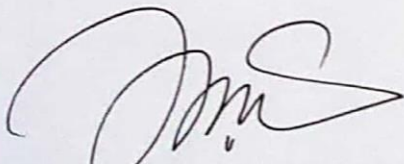
pada tanggal 31 Januari 2024

Dewan Penguji,



I Nyoman Indhi Wiradika, M.Pd.
NIP. 199410232022031012

(Ketua)



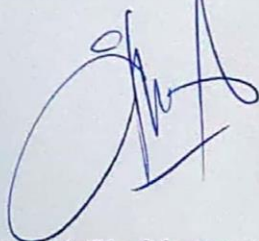
Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198408272008121001

(Anggota)



I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd. M.Pd.
NIP. 199503022019031006

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

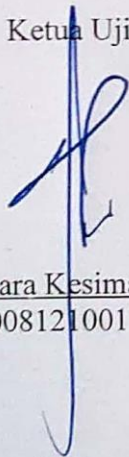
Pada:

Hari :

Tanggal :

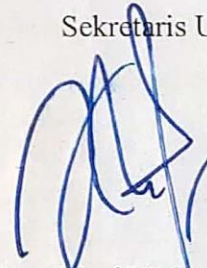
- Mengetahui

Ketua Ujian,



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

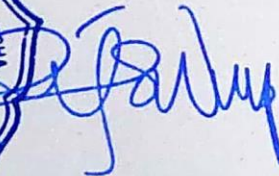
Sekretaris Ujian,



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI PADA MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS 4 (STUDI MI MA’ARIF AL-AMINAH PAMBON)”** 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 resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 2 Februari 2024

Yang membuat pernyataan



Abdul Haris

NIM. 1915051079

DAFTAR ISI

	HALAMAN
PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	5
1.3 RUMUSAN MASALAH.....	5
1.4 BATASAN MASALAH.....	6
1.5 TUJUAN PENELITIAN.....	6
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.2 LANDASAN TEORI.....	11
2.2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 <i>Game</i>	13
2.2.3 <i>Game</i> Edukasi.....	17
2.2.4 Mata Pelajaran Bahasa Jawa.....	17
2.2.5 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan.....	18
2.2.6 <i>Storyboard</i>	21
2.3 KERANGKA BERPIKIR.....	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 JENIS PENELITIAN.....	24
3.2 MODEL PENGEMBANGAN PENELITIAN.....	24
3.3 PROSEDUR PENGEMBANGAN PRODUK.....	25
3.3.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	25

3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan)	27
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	30
3.3.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	31
3.3.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	33
3.4 SUBJEK PENELITIAN.....	35
3.5 TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	35
3.6 ANALISIS DATA	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 HASIL	44
4.1.1 Hasil Tahap Analisis	44
4.1.2 Hasil Tahap Desain	46
4.1.3 Hasil Tahap Development.....	47
4.1.4 Hasil Tahap Implementation	61
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi	69
4.2 PEMBAHASAN	72
BAB V PENUTUP	78
5.1 SIMPULAN	78
5.2 SARAN	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	84



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Lingkup Pengetahuan Mata Pelajaran	26
Tabel 3.2 Pemetaan Materi dalam Media Pembelajaran.....	28
Tabel 3.3 Pemetaan Uji Ahli Isi, Desain dan Media.....	31
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Kelompok Kecil, dan Lapangan.....	32
Tabel 3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	36
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Uji Validitas Media Pembelajaran.....	37
Tabel 3.7 Contoh Tabulasi Penilaian Pakar	38
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli	39
Tabel 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	40
Tabel 3.10 Kategori Hasil Skor Gain.....	41
Tabel 3.11 Rubrik Penilaian Respons Peserta Didik	42
Tabel 3.12 Kriteria Penggolongan Respons Peserta Didik	43
Tabel 4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi	49
Tabel 4.2 Materi Pembelajaran pada Game Edukasi	50
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran	55
Tabel 4.4 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	56
Tabel 4.5 Saran dan Revisi Uji Ahli Isi Pembelajaran	57
Tabel 4.6 Hasil Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	59
Tabel 4.7 Tabulasi Penilaian Uji Ahli Desain dan Media.....	60
Tabel 4.8 Saran dan Perbaikan Uji Ahli Desain dan Media	61
Tabel 4.9 Hasil Nilai Pretest dan Postest	65
Tabel 4.10 Uji Respons Peserta Didik	67
Tabel 4.11 Kriteria Penggolongan Uji Respons Peserta Didik.....	68
Tabel 4.12 Hasil Evaluasi Tahap Analyze	69
Tabel 4.13 Hasil Evaluasi Tahap Design	70
Tabel 4.14 Hasil Evaluasi Tahap Development.....	70
Tabel 4.15 Hasil Evaluasi Tahap Implementation	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3.1 Model ADDIE	25
Gambar 4.1 Proses Pembuatan aset Tombol dan Icon	48
Gambar 4.2 Hasil Pembuatan Aset Tombol dan Icon	48
Gambar 4.3 Proses Penggabungan Aset pada Construct 2	48
Gambar 4.4 Proses Pengembangan Game Edukasi	49
Gambar 4.5 Diagram Hasil Nilai Belajar Siswa	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi.....	85
Lampiran 2 Surat Pemberian Ijin Penelitian	86
Lampiran 3 Kisi-kisi Angket Peserta Didik	87
Lampiran 4 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	88
Lampiran 5 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	93
Lampiran 6 Hasil Wawancara Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 4.....	99
Lampiran 7 Silabus Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas 4.....	103
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	110
Lampiran 9 Storyboard Media Pembelajaran	116
Lampiran 10 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	122
Lampiran 11 Uji Ahli Isi Pembelajaran	123
Lampiran 12 Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	125
Lampiran 13 Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	126
Lampiran 14 Kisi-Kisi Angket Uji Kelompok Kecil dan Uji Lapangan	128
Lampiran 15 Uji Coba Kelompok Kecil	129
Lampiran 16 Angket Uji Coba Lapangan	132
Lampiran 17 Kisi-kisi Angket Uji Respons Peserta Didik	135
Lampiran 18 Angket Respons Peserta Didik	136
Lampiran 19 Hasil Angket Uji Ahli Isi 1	138
Lampiran 20 Hasil Angket Uji Ahli Isi 2	142
Lampiran 21 Hasil Angket Uji Ahli Desain dan Media 1.....	146
Lampiran 22 Hasil Angket Uji Ahli Media dan Desain 2.....	150
Lampiran 23 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	154
Lampiran 24 Hasil Uji Coba Lapangan	158
Lampiran 25 Kisi-kisi Instrumen Uji Efektivitas.....	164
Lampiran 26 Hasil Angket Efektivitas.....	169
Lampiran 27 Hasil Angket Peserta Didik	173
Lampiran 28 Foto Kegiatan Observasi Awal.....	179