

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME*  
EDUKASI BERBASIS *ANDROID* BERMUATAN  
KEARIFAN LOKAL *GENDING RARE*  
PADA MATA PELAJARAN IPA  
KELAS 5 SD**

**TESIS**

Diajukan kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan  
Program Studi S2 Pendidikan Dasar



**OLEH  
NI MADE MILAYANI SUARNINGSIH  
NIM 2229041005**

**PROGRAM STUDI S2 PENDIDIKAN DASAR  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Ni Made Milayani Suarningsih ini telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti ujian tesis.

Singaraja, 20 Februari 2024

Pembimbing I



Dr. I Gede Margumayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198304022009121009

Pembimbing II



Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd.  
NIP 196702211993031002

## LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Tesis oleh Ni Made Milayani Suarningsih ini telah berhasil dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Disetujui pada tanggal: 20 Februari 2024

oleh

Tim Penguji

- |   |  |
|---|--|
|    | • Ketua (Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.)<br>NIP 198504022009121009   |
|   | • Anggota (Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd.)<br>NIP 196208271989031001       |
|  | • Anggota (Dr. I Made Gunamantha, S.T., M.M.)<br>NIP 196808282002121001    |
|  | • Anggota (Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.)<br>NIP 198504022009121009 |
|  | • Anggota (Prof. Dr. I Wayan Lasmarwan, M.Pd.)<br>NIP 196702211993031002   |

Disetujui Direktur  
Pascasarjana Undiksha



Dr. I 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 akademik.

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, Februari 2024  
Yang memberi pernyataan,

The image shows a handwritten signature in black ink over a yellow official stamp. The stamp contains the text 'UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA' and 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN'.

(Ni Made Milayani Suarningsih)

## PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah-Nya, sehingga tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Android* Bermuatan Kearifan Lokal *Gending Rare* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD”** dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan studi di Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Dasar. terselesaikannya tesis ini telah banyak memperoleh uluran tangan dari berbagai pihak. Untuk itu, ijin penulis menyampaikan terimakasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut:

- 1) Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd, sebagai pembimbing I yang telah dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi yang demikian bermakna, sehingga penulis mampu melewati berbagai hambatan dalam perjalanan studi dan penyelesaian tesis ini;
- 2) Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., sebagai pembimbing II yang dengan gaya dan pola komunikasi yang khas, telah melecut semangat, motivasi dan harapan penulis selama penelitian dan penulisan naskah laporan tesis ini, sehingga tesis ini dapat terwujud dengan baik sesuai harapan;
- 3) Prof. Dr. I Made Ardana, M.Pd. dan Dr. I Made Gunamantha, S.T., M.M. sebagai penguji yang telah banyak memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk penyempurnaan tesis ini;

- 4) Bapak Ibu guru di SD Negeri 4 Karangasem, selaku mitra penelitian yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian;
- 5) Para siswa kelas 5 di SD Negeri 4 Karangasem yang telah terlibat banyak sebagai subjek penelitian;
- 6) Kepala SD Negeri 4 Karangasem yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri 4 Karangasem;
- 7) Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar dan staf dosen pengajar yang telah banyak membantu dan memotivasi penulis selama penyusunan tesis ini;
- 8) Direktur Pascasarjana Undiksha dan staf, yang telah banyak membantu selama penulis menyelesaikan tesis ini;
- 9) Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan bantuan secara moral dan memfasilitasi berbagai kepentingan penulis dalam menyelesaikan tesis ini;
- 10) Rekan-rekan seangkatan di Program Studi Pendidikan dasar yang dengan karakternya masing-masing telah banyak berkontribusi membentuk kemandirian penulis selama menjalani studi dan penyelesaian tesis ini;
- 11) Bapak I Nyoman Siti dan Ibu Ni Nyoman Kawi, selaku orang tua penulis yang telah banyak membantu secara moral dan motivasi selama penulis menempuh studi di Program Studi Pendidikan Dasar dan penyelesaian tesis ini;
- 12) Suami tercinta I Kadek Mujiadita,S.H dan anak-anak kesayangan Ni Putu Angelina Fransiska Aditayani dan I Made Narendra Leon Suardita, yang telah banyak memberikan motivasi dan semangat selama penulis menempuh studi di Program Studi Pendidikan Dasar;

Semoga semua bantuan yang telah mereka berikan dalam menyelesaikan studi ini, mereka diberkati imbalan 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 dibawah kebesaran panji-panji pendidikan.

Singaraja, 20 Februari 2024



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	v
LEMBAR PERNYATAAN .....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	13
1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan.....	15
1.8 Penjelasan Istilah .....	16
1.9 Asumsi dan Batasan Pengembangan .....	19
1.10 Rencana Publikasi.....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	21
2.1 Kajian Teori .....	21
2.2 Penelitian yang Relevan.....	51
2.3 Kerangka Pengembangan .....	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	62
3.1 Jenis Penelitian .....	62



3.2	Rancangan Penelitian.....	62
3.3	Prosedur Penelitian .....	63
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	69
3.5	Instrumen Pengumpulan Data.....	70
3.6	Analisis Data.....	87
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		92
4.1	Hasil Penelitian .....	92
4.2	Pembahasan .....	106
4.3	Implikasi Penelitian .....	115
BAB V PENUTUP.....		117
5.1	Simpulan .....	117
5.2	Saran .....	118
DAFTAR PUSTAKA .....		120
LAMPIRAN.....		128



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPA di Kelas 5 .....	47
Tabel 2.2. Fitur Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i> .....	49
Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	71
Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	72
Tabel 3.3. Tabulasi Data Hasil Penelitian Angket/Kuisisioner Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	73
Tabel 3.4. Tabulasi Data Hasil Penelitian Angket/Kuisisioner Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	73
Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan untuk Praktisi .....	74
Tabel 3.6. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan untuk Siswa.....	75
Tabel 3.7. Tabulasi Data Angket/Kuisisioner Kepraktisan untuk Praktisi .....	77
Tabel 3.8. Tabulasi Data Angket/Kuisisioner Kepraktisan untuk Siswa.....	77
Tabel 3.9. Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda untuk Tes Hasil Belajar .....	78
Tabel 3.10. Tabulasi Data Hasil Penilaian Tes Uji Efektivitas .....	80
Tabel 3.11. Ringkasan Hasil Validitas Butir Tes Uji Coba Efektivitas .....	81
Tabel 3.12. Kriteria Daya pembeda Tes.....	83
Tabel 3.13 Ringkasan Hasil Uji Daya Beda Tes Uji Coba Efektivitas .....	84
Tabel 3.14. Kriteria Indeks Kesukaran Butir Tes dan Indeks Kesukaran Peringkat Tes.....	86
Tabel 3.15. Ringkasan Hasil Uji Daya Beda Tes Uji Coba Efektivitas .....	86
Tabel 3.16. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 Validitas Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i> Bermuatan Kearifan Lokal <i>Gending Rare</i> .....	88
Tabel 3.17. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Android</i> Bermuatan Kearifan Lokal <i>Gending Rare</i> .....	88
Tabel 4.1. Storyline Rancangan Media Pembelajaran .....	93
Tabel 4.2. Analisis Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	100
Tabel 4.3. Analisis Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	101

Tabel 4.4. Analisis Validasi Kepraktisan oleh Praktisi .....	102
Tabel 4.5. Analisis Hasil Respon Siswa.....	103
Tabel 4.6. Hasil Uji Normalitas dengan Uji <i>Shaviro – Wilk</i> .....	104
Tabel 4.7. Hasil Analisis Data Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran dengan Uji-t Sampel Berkorelasi.....	106



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Kerangka Konsep Pengembangan.....	61
Gambar 3.1.	Tahapan Model <i>ADDIE</i> .....	63
Gambar 4.1.	Diagram Alir Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Bermuatan Kearifan Lokal Gending Rare Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 SD.....	94
Gambar 4.2.	Tampilan Halaman Start.....	95
Gambar 4.3.	Tampilan Halaman Pilihan Menu.....	96
Gambar 4.4.	Tampilan Halaman Petunjuk.....	96
Gambar 4.5.	Tampilan Halaman Profil Pengembang.....	97
Gambar 4.6.	Tampilan Halaman Kompetensi Dasar.....	97
Gambar 4.7.	Tampilan Halaman Materi Pembelajaran.....	98
Gambar 4.8.	Tampilan Halaman Evaluasi.....	98
Gambar 4.9.	Tampilan Halaman Game Edukasi.....	99



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01	: Surat Ijin Observasi .....	129
Lampiran 02	: Surat Ijin Pengambilan Data.....	130
Lampiran 03	: Surat Keterangan Penelitian .....	131
Lampiran 04	: Surat Pengantar Judges.....	132
Lampiran 05	: Instrumen Penelitian.....	133
Lampiran 06	: Hasil Validasi Instrumen Penelitian.....	148
Lampiran 07	: Hasil Uji Validitas Tes Uji Coba Efektivitas .....	160
Lampiran 08	: Hasil Reliabilitas Tes Uji Coba Efektivitas.....	167
Lampiran 09	: Hasil Daya Beda Tes Uji Coba Efektivitas .....	168
Lampiran 10	: Hasil Tingkat Kesukaran Tes Uji Coba Efektifitas .....	170
Lampiran 11	: Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran .....	174
Lampiran 12	: Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	179
Lampiran 13	: Hasil Uji Kepraktisan oleh Praktisi .....	184
Lampiran 14	: Hasil Respon Siswa.....	191
Lampiran 15	: Hasil Uji Efektifitas.....	203
Lampiran 16	: Hasil Uji Prasyarat Analisis .....	204
Lampiran 17	: Hasil Revisi Rancangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berdasarkan Masukan dari Ahli Media Pembelajaran dan Ahli Materi Pembelajaran IPA SD.....	206
Lampiran 18	: Panduan Pembuatan <i>Game</i> Edukasi <i>Gending Rare</i> .....	207
Lampiran 19	: Dokumentasi Penelitian.....	212
Lampiran 20	: Riwayat Hidup.....	214