

**PENGEMBANGAN POSTER EDUKASI BERBASIS
KONSEP GAMIFIKASI SEBAGAI MEDIA
BELAJAR INTERAKTIF TENTANG
MATERI IPA KELAS VI
SEKOLAH DASAR**

TESIS

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

oleh
NI NYOMAN SUDIARTINI
NIM 2229041051



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Ni Nyoman Sudiartini ini telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti Ujian Tesis.

Singaraja, 19 Februari 2024

Pembimbing I



Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
NIP 19600210 198602 1 001

Pembimbing II



Prof. Dr. I Nyoman Suidiana, M.Pd
NIP 19571231 198503 1 013

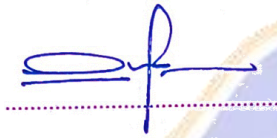


LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

Tesis oleh Ni Nyoman Sudiartini ini telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Dasar, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Disetujui pada tanggal : 19 Februari 2024

Oleh
Tim Penguji,



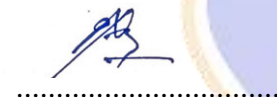
Ketua : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850402 200912 1 009




Anggota : Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.
NIP 19620515 198803 1 005



Anggota : Prof. Dr. Ketut Suma, M.S.
NIP 19590101 198403 1 003



Anggota : Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd.
NIP 19600210 198602 1 001



Anggota : Prof. Dr. I Nyoman Suidiana, M.Pd.
NIP 19571231 198503 1 013

Mengetahui Direktur



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.

NIP 19591010 198603 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari 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 dikemudian 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, 20 Februari 2024

Yang memberi pernyataan



Ni Nyoman Sudiartini

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas anugrah-Nya, sehingga tesis yang berjudul “Pengembangan Poster Edukasi Berbasis Konsep Gamifikasi sebagai Media Belajar Interaktif tentang Materi IPA Kelas VI Sekolah Dasar”, 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 Pendidikan Dasar. terselesaikannya tesis ini telah banyak memperoleh uluran tangan dari berbagai pihak. Untuk itu, ijin penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, 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 Nyoman Sudiana, 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 dan sesuai harapan;
3. Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd. dan Prof. Dr. Ketut Suma, M.S. sebagai penguji yang telah banyak memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk penyempurnaan tesis ini;
4. Maharani Ayu Ningrum, S.Pd. selaku mitra penelitian yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian;
5. Para siswa kelas VI di SD No.4 Ungasan yang telah terlibat banyak sebagai

subjek penelitian;

6. Kepala SD No.4 Ungasan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di SD No.4 Ungasan;
7. Kepala Koordinator Wilayah Kecamatan Kuta Selatan yang telah memberikan izin dan bantuan administratif sehingga penulis memperoleh kesempatan melanjutkan studi dan menyelesaikan tesis ini;
8. Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar dan staf dosen pengajar yang telah banyak membantu dan memotivasi penulis selama penyusunan tesis ini;
9. Direktur Pascasarjana Undiksha dan staf, yang telah banyak membantu selama penulis menyelesaikan tesis ini;
10. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang telah memberikan bantuan secara moral dan memfasilitasi berbagai kepentingan penulis dalam menyelesaikan tesis ini;
11. Rekan-rekan seangkatan di Program Studi Pendidikan Dasar yang dengan karakternya masing-masing telah banyak berkontribusi membentuk kedirian penulis selama menjalani studi dan penyelesaian tesis ini;
12. Orang tua, suami, anak, kerabat, dan rekan kerja, yang telah banyak membantu secara material dan moral selama penyelesaian tesis ini.

Semoga semua bantuan yang telah mereka berikan dalam menyelesaikan studi ini, mereka diberkati imbalan yang sepadan oleh Tuhan Yang Maha Esa, kesehatan, dan keharmonisan 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, 20 Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
LOGO UNDIKSHA.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI.....	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Spesifikasi Produk	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	10
1.9 Definisi Istilah	11
1.10 Rencana Publikasi	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kajian Teori	13
2.1.1 Hasil Belajar IPA.....	13
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	15

2.1.3	Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran dengan Media	17
2.1.4	Dimensi Hasil Belajar.....	19
2.1.5	Hakekat Media Pembelajaran.....	21
2.1.6	Jenis-jenis media pembelajaran.....	24
2.1.7	Poster Edukasi	25
2.1.8	Penggunaan media poster dalam pembelajaran.....	28
2.1.9	Kelebihan dan Kelemahan Poster.....	29
2.1.10	Konsep Gamifikasi	30
2.1.11	Poster Edukasi Berbasis Konsep Gamifikasi.....	33
2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	34
2.3	Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN		39
3.1	Jenis Penelitian Pengembangan	39
3.2	Subjek Penelitian	39
3.3	Prosedur Penelitian	39
3.4	Teknik Pengumpulan Data	43
3.5	Instrumen Pengumpulan Data	44
3.6	Analisis Data	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Hasil	62
4.1.1	Hasil Rancang Bangun Poster Edukasi Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran IPA	62
4.1.2	Hasil Validitas Media yang Dikembangkan dengan Menggunakan Media Poster Edukasi Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran IPA	67
4.1.3	Hasil Kepraktisan Media pada Media Poster Edukasi Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran IPA	70
4.1.4	Hasil Efektivitas Media Poster Edukasi Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran IPA kelas VI SD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar	72

4.2 Pembahasan	78
4.3 Kendala-Kendala Penelitian.....	90
BAB V PENUTUP	92
5.1 Simpulan	92
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN	101



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengembangan Poster Edukasi Berbasis Konsep Gamifikasi	33
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Media Pembelajaran	44
Tabel 3.2 Hasil Penilaian Validitas Isi pada Kuesioner Ahli Media	46
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Ahli Materi Pembelajaran	46
Tabel 3.4 Hasil Penilaian Validitas Isi pada Kuesioner Ahli Materi	48
Tabel 3.5 Kisi-kisi Kepraktisan Oleh Guru dan Siswa	48
Tabel 3.6 Hasil Penilaian Validitas Isi pada Kuesioner Kepraktisan	50
Tabel 3.7 Kisi-kisi Tes Hasil Belajar IPA Uji Efektivitas	50
Tabel 3.8 Hasil Penilaian Validitas Isi pada hasil belajar IPA	51
Tabel 3.9 Hasil Validitas Butir Tes Hasil Belajar IPA	53
Tabel 3.10 Kriteria Reliabilitas Tes	54
Tabel 3.11 Hasil Reliabilitas Instrumen Tes Hasil Belajar	54
Tabel 3.12 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5 Validitas Poster	56
Tabel 3.13 Persentase Kepraktisan	57
Tabel 4.1 Rancang Bangun Poster Edukasi Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran IPA	64
Tabel 4.2 Hasil Validitas Media Poster pada Ahli Media	67
Tabel 4.3 Hasil Validitas Media Poster pada Ahli Materi	69
Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan Guru terhadap Media Poster	70
Tabel 4.5 Hasil Uji Kepraktisan Siswa terhadap Media Poster	72
Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif	73
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Unggasan	75
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar IPA Siswa	76
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Paired t-test	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	38
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Poster Edukasi	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar Observasi.....	102
Lampiran 2 Instrumen Validitas Ahli Media Pembelajaran.....	103
Lampiran 3 Instrumen Validitas Ahli Materi Pembelajaran	104
Lampiran 4 Instrumen Kepraktisan Oleh Siswa	106
Lampiran 5 Instrumen Tes Hasil Belajar IPA Uji Efektivitas	108
Lampiran 6 Validitas Instrumen oleh Ahli 1	112
Lampiran 7 Validitas instrumen oleh ahli 2.....	122
Lampiran 8 Lembar Hasil Validitas Poster (Materi Ahli 1)	129
Lampiran 9 Lembar Hasil Validitas Poster (Materi Ahli 2)	132
Lampiran 10 Lembar Hasil Validitas Poster (Media Ahli 1).....	135
Lampiran 11 Lembar Hasil Validitas Poster (Media Ahli 2).....	139
Lampiran 12 Lembar Hasil Kepraktisan Guru.....	141
Lampiran 13 Lembar Hasil Kepraktisan Siswa	150
Lampiran 14 Hasil Pretes.....	156
Lampiran 15 Hasil Posttest	158
Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas Isi Tes Hasil Belajar	160
Lampiran 17 Hasil Uji Validitas Butir Tes Hasil Belajar IPA.....	162
Lampiran 18 Hasil Analisis Efektivitas Media Poster.....	163
Lampiran 19 Dokumentasi Kegiatan	165