

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *GAME* INTERAKTIF
GESER TARIK RANTAI MAKANAN (GETARKAN)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SD**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

SKRIPSI

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

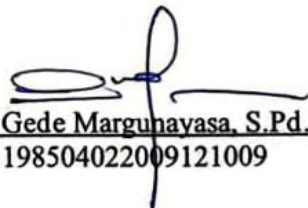
Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

Skripsi oleh I Nyoman Wahyu Adi Ardana ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 30 April 2024

Dewan Penguji,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

(Ketua)



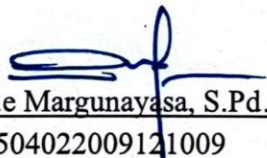
Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Piskolog
NIP. 198001032008012018

(Anggota)



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
NIP. 197612142009122002

(Anggota)



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

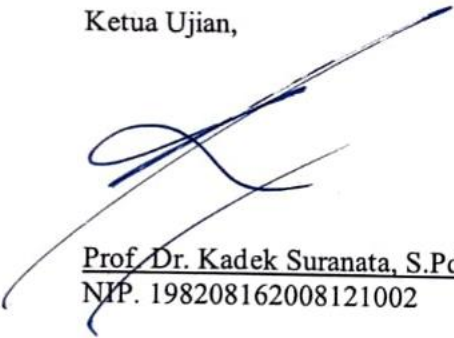
Pada ;


Hari : Selasa
Tanggal : 30 April 2024

Mengetahui,


Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002


Dr. Putu Nanci Riastimi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan


Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Geser Tarik Rantai Makanan (Getarkan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD"** 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 risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 03 April 2024

Yang membuat pernyataan,



I Nyoman Wahyu Adi Ardana

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Ida Sang Hyang Widhi Wasa / Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Interaktif Geser Tarik Rantai Makanan (Getarkan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd”** dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, tentu mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini ucapan terima kasih disampaikan kepada:

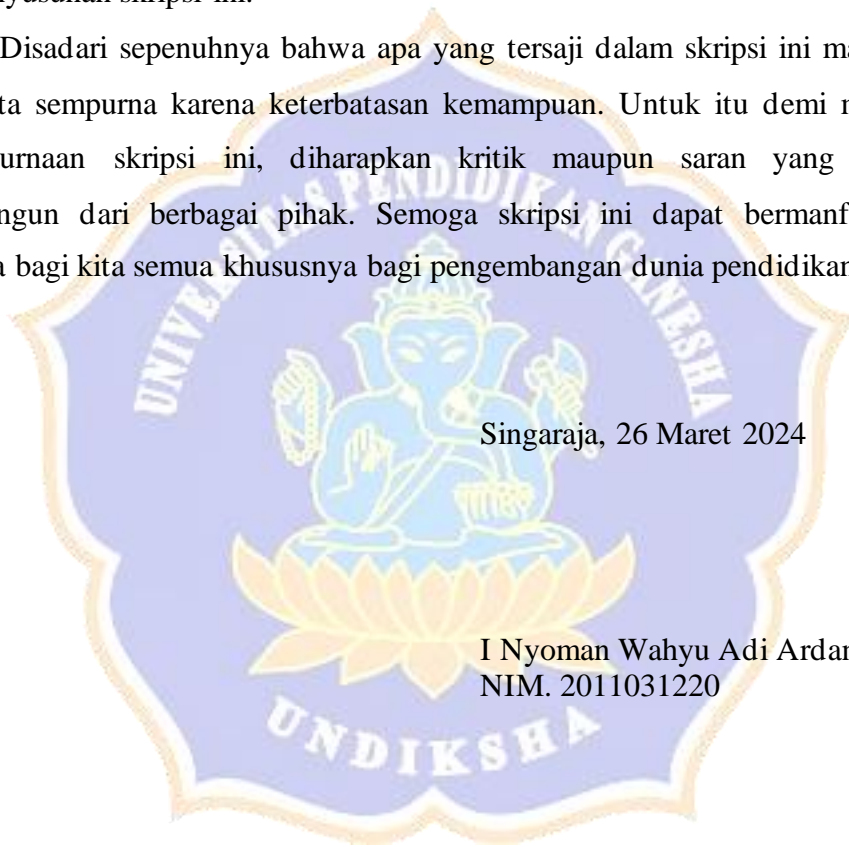
1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
5. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
6. Kepala SD Negeri 1 Penglumbaran yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Wali Kelas V SD Negeri 1 Penglumbaran yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.
8. Keluarga Bapak I Ketut Suparta, Ibu Ni Kadek Suastini yang selalu memberikan doa, dukungan serta motivasi penyusun dalam menjalankan kegiatan selama perkuliahan.

9. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya teman-teman Kelas E PGSD Angkatan 2020 atas kebersamaan, kerja sama dan motivasi selama melaksanakan perkuliahan.
10. I Dewa Gede Agus Kusuma Yoga, Ketut Gde Sunu Utama, dan I Gede Adi Suteja Utama yang telah memberikan dukungan dan Kerjasama selama penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan. Untuk itu demi mencapai kesempurnaan skripsi ini, diharapkan kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 26 Maret 2024

I Nyoman Wahyu Adi Ardana
NIM. 2011031220



DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN	iv
ABSTRAK.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Pengembangan	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.7 Spesifikasi Produk.....	11
1.8 Pentingnya Pengembangan	12
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
1.10 Definisi Istilah	14
BAB II KAJIAN TEORI	16
2.1 Kajian Teori	16
2.1.1 Hasil Belajar Siswa.....	16
2.1.2 Media Pembelajaran	20
2.1.3 <i>Game</i> Edukasi.....	25
2.1.4 Kurikulum IPA Kelas V	28
2.1.5 Karakteristik Siswa Kelas V	33
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	38
2.3 Kerangka Konsep.....	40

2.4 Hipotesis	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Model Penelitian Pengembangan	43
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	44
3.2.1 Tahap Analisis	44
3.2.2 Tahap Perancangan	45
3.2.3 Tahap Pengembangan	45
3.2.4 Tahap Implementasi.....	47
3.2.5 Tahap Evaluasi.....	47
3.3 Uji Coba Produk	48
3.3.1 Desain Uji Coba.....	48
3.3.2 Subjek dan Obek Uji Coba.....	49
3.3.3 Jenis Data.....	49
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	50
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	50
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	50
3.4.3 Analisis Validitas Instrumen.....	56
3.5 Metode Analisis Data	57
3.5.1 Analisis Data Deskriptif Kuantitatif.....	58
3.5.2 Analisis Data Deskriptif Kualitatif	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Hasil Penelitian	62
4.1.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Getarkan....	62
4.1.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Getarkan	65
4.1.3 Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Getarkan.....	68
4.1.4 Efektivitas Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Getarkan	71
4.1.5 Revisi Produk.....	73
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	76
4.3 Implikasi Penelitian	82
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Rangkuman	84
5.2 Simpulan	85

5.3 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	94



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan dan Kekurangan Penelitian Terdahulu	38
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran	51
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	52
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Praktisi.....	53
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	54
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar.....	55
Tabel 3.6 Tabulasi Silang.....	56
Tabel 3.7 Kriteria Validitas Isi.....	57
Tabel 3.8 Kriteria Indeks Validitas <i>Aiken V</i>	58
Tabel 3.9 Skala Likert.....	59
Tabel 3.10 Konversi Tingkat Pencapaian Skala Empat.....	60
Tabel 4.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Getarkan .	63
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validitas Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Getarkan oleh Ahli Media Pembelajaran.....	66
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validitas Media Pembelajaran <i>Game</i> Interaktif Getarkan oleh Ahli Materi Pembelajaran	67
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Kepraktisan Media <i>Game</i> Interaktif Getarkan oleh Praktisi/Guru.....	69
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Kepraktisan Media <i>Game</i> Interaktif Getarkan oleh Siswa	70
Tabel 4.6 Masukan dan Saran oleh Ahli Media.....	73
Tabel 4.7 Masukan dan Saran oleh Ahli Materi	74
Tabel 4.8 Revisi Produk.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	42
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	43
Gambar 3.2 Desain <i>One Group Pretest and Posttest</i>	48
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman	Halaman
Lampiran 01. Surat-surat Penelitian	95
Lampiran 02. Hasil Validitas Instrumen	104
Lampiran 03. Hasil Validitas Uji Media	112
Lampiran 04. Hasil Validitas Uji Materi.....	113
Lampiran 05. Surat Balasan Ahli Media Dan Ahli Materi	115
Lampiran 06. Hasil Uji Kepraktisan Media	121
Lampiran 07. Hasil Uji Efektivitas Media	127
Lampiran 08. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data.....	130
Lampiran 09. Hasil Uji Homogenitas Varians	131
Lampiran 10. Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	132
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	133
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian	138
Lampiran 13. Media Pembelajaran <i>Game</i> Getarkan	141
Lampiran 14. Jadwal Penelitian	146
Lampiran 15. Riwayat Hidup.....	147

