

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI
BERBASIS MASALAH UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA PADA MUATAN IPAS
MATERI MENGUBAH BENTUK
ENERGI KELAS IV SD**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Dewa Ayu Sukmayanti
NIM. 2011031256**

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

2024

SKRIPSI

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


Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850402 2009121009

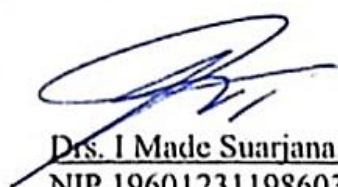
Pembimbing II,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009112002


Skripsi oleh Dewa Ayu Sukmayanti ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 29 April 2024

Dewan Penguji



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP.196012311986031022

(Ketua)



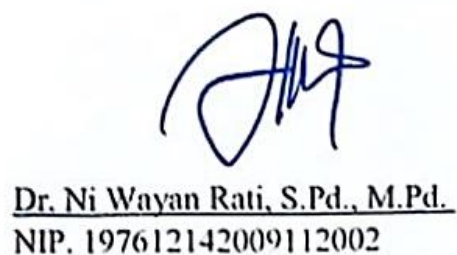
I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001

(Anggota)



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850402 2009121009

(Anggota)



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009112002

(Anngota)

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

Pada :

Hari : Senin
Tanggal : 29 April 2024

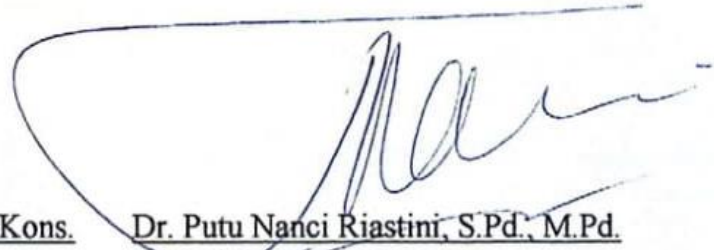
Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



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



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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



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

PERNYATAAN

Denga ini saya menyatakan bahwa tulis yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Pemahamn Siswa Pada Muatan IPAS Materi Mengubah Bentuk Energi di Kelas IV SD” berserta 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 ilmun. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atasa etika keilmuan dalam karya seni ini atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 2 Maret 2024



Dewa Ayu Sukmayanti
NIM.2011031256

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya skripsi dengan judul **“Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Muatan IPAS Materi Mengubah Bentuk Energi Kelas IV SD”** ini dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Skripsi ini dapat diselesaikan tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih dengan penuh rasa hormat kepada.

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat 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. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, motivasi, pengalaman, dan dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
5. Dr. Ni Wayan Rati, 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. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. selaku penguji I yang telah memberikan bimbingan, dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. selaku penguji II yang telah memberikan bimbingan, dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Kepala SD Negeri 3 Kaliuntu yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
9. Wali Kelas IV SD Negeri 3 Kaliuntu yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.

10. Keluarga Bapak Dewa Made Regeg, Ibu Desak made Kamarini (Alm), dan Kakak Desak Made Arina Wati yang selalu memberikan doa, dukungan serta motivasi penyusun dalam menjalankan kegiatan selama perkuliahan.
11. PT Penerbit Erlangga yang telah memberikan beasiswa dari semester 3-8, sehingga selama kegiatan perkuliahan sampai penyusunan skripsi terselesaikan dengan baik.
12. Dewa Gede Agung Raditya Biantara, seseorang yang senantiasa membantu dalam hal apapun, mendengarkan keluh kesah peneliti, memberikan dukungan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
13. Sahabat, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan Kerjasama selama penyusunan skripsi.
14. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.
15. Terahir, terima kasih untuk diri sendiri, karena mampu menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah terus berusaha dan tidak menyerah serta senantiasa menikmati setiap proses yang bisa dibilang tidak mudah, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Disadari sepenuhnya bahwa 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, 20 Februari 2024

Penulis

Dewa Ayu Sukmayanti
NIM. 2011031256

DAFTAR ISI

HALAMAN

HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBIN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	v
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
ABSTRAK	viii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	11
1.8 Pentingnya Pengembangan	12
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
1.10 Definisi Istilah.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teoritis	16
2.1.1 Teori Belajar yang Relevan.....	16
2.1.2 Pemahaman Siswa.....	18
2.1.3 Media Pembelajaran.....	20
2.1.4 <i>Game</i> Edukasi	24

2.1.5 Pengertian Media <i>Powerpoint</i> Interaktif.....	26
2.1.6 Hakikat Pembelajaran Berbasis Masalah.....	27
2.1.7 Mata Pelajaran IPAS.....	30
2.1.7 Mengubah Bentuk Energi.....	31
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	33
2.3 Kerangka Konsep.....	37
2.4 Perumusan Hipotesis.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	39
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	42
3.3 Subjek dan Objek Uji Coba	46
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	47
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
4.1 Hasil Penelitian.....	63
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
4.3 Implikasi Penelitian	85
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 Rangkuman.....	87
5.2 Kesimpulan.....	88
5.3 Saran.....	90
DAFTAR RUJUKAN	92
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan Penelitian Terdahulu	36
Tabel 3.1 Kisi kisi Ahli Isi Pembelajaran.....	49
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Media Pembelajaran	50
Tabel 3.3 Kisi Kisi Iinstrumen Respon Guru	51
Tabel 3.4 Kisi Kisi Instrumen Respon Kelompok Kecil.....	52
Tabel 3.5 Instrumen Tes Pemahaman Untuk Efektivitas	52
Tabel 3.6 Tabulasi Silang	54
Tabel 3.7 Kriteria Validitas Instrumen.....	55
Tabel 3.8 Kriteria Validitas <i>Aiken</i>	57
Tabel 3.9 <i>Skala Likert</i>	57
Tabel 3.10 Konversi Tingkat Kecapaian Dengan Skala 5.....	59
Tabel 3.11 Kriteria <i>N-Gain Score</i>	62
Tabel 3.12 Kategori Tafsiran Efektivitas Gain.....	62
Tabel 4.1 CP dan Tujuan Pembelajaran	65
Tabel 4.2 Hasil Validitas Ahli Materi Pembelajaran.....	73
Tabel 4.3 Hasil Validitas Ahli Media Pembelajaran	74
Tabel 4.4 Masukan Saran dan Komentar dari Ahli Materi	75
Tabel 4.5 Masukan Saran dan Komentar dari Ahli Media.....	75
Tabel 4.6 Tabel hasil revisi produk	76
Tabel 4.7 Panduan Konversi.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Konsep	38
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>ADDIE</i>	41
Gambar 3.2 Desain <i>one Group Pretest-postest</i>	46
Gambar 4.1 Story board Media Game Edukasi Berbasis Masalah	68
Gambar 4.2 Background <i>Game</i>	69
Gambar 4.3 Background Menu	69
Gambar 4.4 Halaman Menu	71
Gambar 4.5 Halaman Capaian, Tujuan Pembelajaran Dan Materi	71
Gambar 4.6 Halaman Pengaturan.....	72
Gambar 4.7 Halaman <i>Game 2 (Planet Shot)</i>	72
Gambar 4.8 Halaman <i>Game 2 (Smart Bowling)</i>	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat-Surat Penelitian	98
Lampiran 2. Instrumen Validitas Ahli Materi	118
Lampiran 3. Instrumen Validitas Ahli Media.....	120
Lampiran 4. Instrumen Respon Guru	122
Lampiran 5. Instrumen Respon Siswa.....	124
Lampiran 6. Kisi-Kisi Instrumen Tes Pemahaman Untuk Efektifitas.....	126
Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan, dan efektivitas Judges I	127
Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Ahli Materi, Kepraktisan, dan Efektivitas Judges II	136
Lampiran 9. Perhitungan Validitas Instrumen.....	145
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	149
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Ahli Media	153
Lampiran 12. Perhitungan Uji Validitas.....	159
Lampiran 13. Hasil Respon Guru	163
Lampiran 14. Hasil Respon Siswa.....	167
Lampiran 15. Perhitungan Respon Pratisi.	169
Lampiran 16. Kisi-Kisi Instrumen Soal Validitas, Pre-Test, dan Post-Test Pemahaman Siswa.	172
Lampiran 17. Soal Validitas, Pre-Test, dan Post-Test Pemahaman Siswa.	173
Lampiran 18. Hasil Nilai Uji Coba Instrumen Soal	179
Lampiran 19. Nilai Validitas Test	180
Lampiran 20. Hasil Reabilitas Test	181
Lampiran 21. Skor Pre-Test Kelas IV SDN 3 Kaliuntu	182
Lampiran 22. Skor Post-Test Kelas IV SDN 3 Kaliuntu.....	184
Lampiran 23. Hasil Perhitungan Uji Efektivitas	186
Lampiran 24. Modul Ajar.....	187
Lampiran 25. Form Wawancara	199
Lampiran 26. Produk Akhir.....	201
Lampiran 27. Jadwal dan Waktu Penelitian	206
Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian	207