

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI “ATMAN” PADA
MATERI NILAI TEMPAT BILANGAN CACAH
SAMPAI 10.000 UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

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



**Oleh
Ida Ayu Mas Intariani
NIM 2011031012**

**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,



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

Pembimbing II,



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

Skripsi oleh Ida Ayu Mas Intariani ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal : 30 April 2024

Dewan Penguji,



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

(Ketua)



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd
NIP. 198211132024212001

(Anggota)



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

(Anggota)



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

(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,



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

Sekretaris Ujian,



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

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi “ATMAN” terhadap Hasil Belajar Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Cacah Sampai 10.000 Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, 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 adanya pelanggaran etika atas keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 31 Maret 2024
Yang membuat pernyataan,



Ida Ayu Mas Intariani
NIM. 2011031012

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmatNya-lah, skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi “ATMAN” Pada Materi Nilai Tempat Bilangan Cacah Sampai 10.000 Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”** dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak baik berupa moral maupun material. 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 motivasi dan 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 memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kepala SD Negeri 4 Suwug yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
7. Seluruh mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, khususnya teman-teman Semester VIII atas kebersamaan, kerja sama dan motivasi selama melaksanakan perkuliahan.
8. 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 ja
dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi
kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya
membangun dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan
berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 31 Maret 2024

Penulis

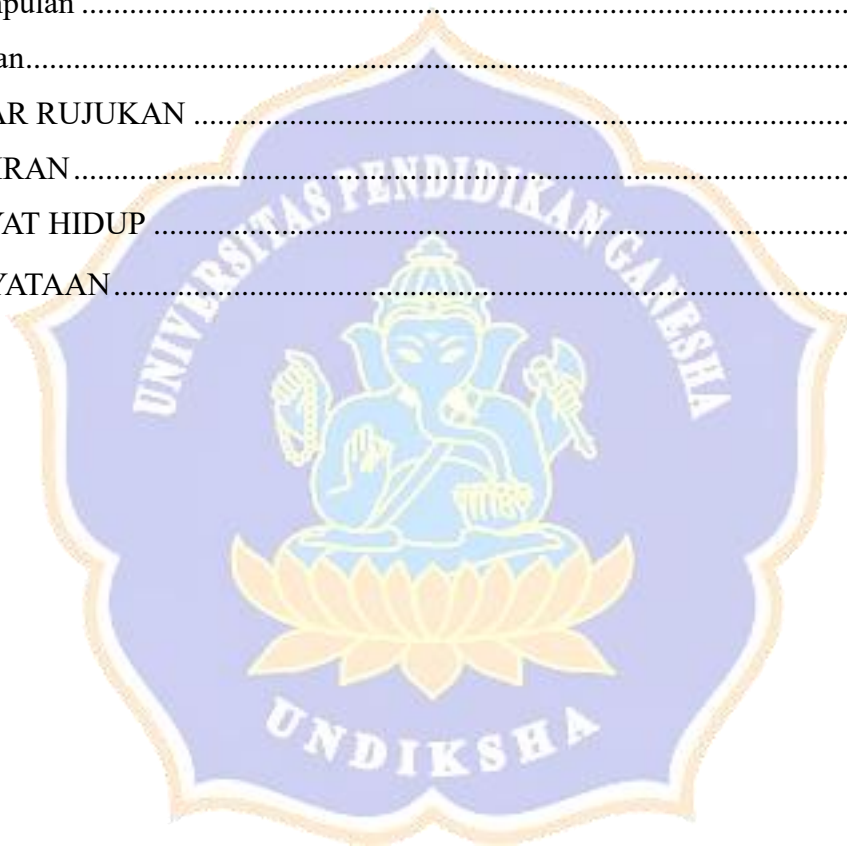


DAFTAR ISI

SAMPUL	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	iii
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	12
1.6.1 Manfaat teoritis.....	11
1.6.2 Manfaat Praktis.....	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan dan Inovasi Produk.....	13
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	15
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
1.10 Definisi Istilah.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	20
2.1 Kajian Teori.....	20
2.1.1 Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale	20
2.1.2 Media Pembelajaran.....	22

2.1.3 Teori <i>Game</i> Edukasi	
2.1.4 Pembelajaran dan Permasalahan Nilai Tempat Bilangan Cacah Sampai 10.000.....	25
2.1.5 <i>Game</i> Edukasi Nilai Tempat Bilangan Cacah sampai 10.000.....	35
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	37
2.3 Kerangka Konsep.....	41
2.4 Perumusan Hipotesis.....	39
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	45
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	46
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	46
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	47
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	47
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	47
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	48
3.3 Uji Coba Produk.....	49
3.3.1 Desain Uji Coba	49
3.3.2 Subjek dan Objek	50
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	51
3.3.1. Metode Pengumpulan Data	51
3.3. 2. Instrumen Pengumpulan Data	52
3.5 Uji Coba Instrumen.....	49
3.5.1. Uji Validitas	49
3.5.2. Uji Analisis Instrumen <i>Pretest-Posttest</i>	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1 Hasil Penelitian.....	70
4.1.1 Rancang Bangun <i>Game</i> Edukasi “ATMAN”.....	71
4.1.2 Penyajian Data Uji Validitas Media <i>Game</i> Edukasi “ATMAN”	75

4.1.3 Hasil Kepraktisan (Respon Guru dan Respon Siswa) Terhadap Media <i>Game</i> edukasi “ATMAN”	79
4.1.4 Hasil Efektifitas media <i>game</i> edukasi “ATMAN”	82
4.2 Revisi Produk	85
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian.....	87
4.4 Implikasi Penelitian.....	92
BAB V PENUTUP	93
5.1 Rangkuman	93
5.2 Simpulan	95
5.3 Saran.....	96
DAFTAR RUJUKAN	94
LAMPIRAN	100
RIWAYAT HIDUP	162
PERNYATAAN.....	163



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1. Fase B – Kelas III– IV SD/Mi/Program Paket A	28
Tabel 2.2. Kisi-Kisi <i>Game</i> Edukasi Nilai Tempat Bilangan.....	33
Tabel 2.3. Kajian Penelitian Relevan	34
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Ahli Materi	49
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrument Ahli Media.....	49
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru.....	50
Tabel 3.4. Kisi – Kisi Instrumen Siswa.....	51
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Soal <i>Pretest – Posttest</i>	52
Tabel 3.6. Perhitungan Validasi Isi Menurut <i>Gregory</i>	53
Tabel 3.7. Kriteria Koefisien Validitas Isi.....	54
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Materi.....	54
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media	55
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Instrumen Respon Guru	56
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Instrumen Respon Siswa.....	56
Tabel 3.12 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal <i>Pretest-Postest</i>	57
Tabel 3.13 Kriteria Koefisien Reliabilitas Tes	60
Tabel 3.14 Kriteria Indeks Daya Beda	61
Tabel 3.15 Kriteria Indeks Validitas <i>Aiken</i>	62
Tabel 3.16 Pedoman Skala Lima	63
Tabel 3.17 Kriteria Pengelompokan <i>N-Gain</i>	64
Tabel 4.1 Fase B – Kelas III – IV SD/Mi/Program Paket A	67
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi	72
Tabel 4.3 Konversi Indeks Validitas Aiken	73
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media	74
Tabel 4.5 Konversi Indeks Validitas Aiken	74
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Respon Guru	75
Tabel 4.7 Pedoman Konversi Skala Lima	76
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Respon Siswa	77
Tabel 4.9 Pedoman Konversi Skala Lima	78
Tabel 4.10 Kriteria Pengelompokan <i>N-gain</i>	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	20
Gambar 2.2. Kerangka Konsep	40
Gambar 3.1. Tahap Pengembangan Model <i>Addie</i>	42
Gambar 3.2. <i>One Grup Pretest – Posttest Design</i>	45
Gambar 4.1 Tombol Navigasi dan <i>Font</i> Sebelum Direvisi.....	83
Gambar 4.2 Tombol Navigasi dan <i>Font</i> Sesudah Direvisi.....	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Penelitian.....	101
Lampiran 02. Surat Instrumen Uji Judges I dan II.....	108
Lampiran 03. Hasil Uji Ahli Materi	128
Lampiran 04. Hasil Uji Ahli Media.....	133
Lampiran 05. Hasil Respon Guru.....	138
Lampiran 06. Hasil Respon Siswa	140
Lampiran 07. Surat Izin Uji Coba Instrument <i>Pretest - posttest</i>	143
Lampiran 08. Hasil Uji Validitas Isi Soal <i>Pretest-posttest</i>	145
Lampiran 09. Hasil Uji Reabilitas Soal <i>Pretest-posttest</i>	146
Lampiran 10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Isi Soal <i>Pretest-posttest</i>	147
Lampiran 11. Hasil Uji Daya Beda Isi Soal <i>Pretest-posttest</i>	148
Lampiran 12. Modul ajar.....	149
Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas.....	156
Lampiran 14. Hasil Uji Homogenitas	157
Lampiran 15. Hasil Uji <i>N-gain</i>	158
Lampiran 16. Hasil Uji-t	159
Lampiran 17. Dokumentasi.....	160