

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR *GAME* EDUKASI
INTERAKTIF “BATUMBUH” BERBASIS
PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA MATERI
BAGIAN TUBUH TUMBUHAN IPAS KELAS IV SD**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Dewi Puspita

NIM 2011031018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

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,

Dosen Pembimbing I



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198303022006041001

Dosen Pembimbing II



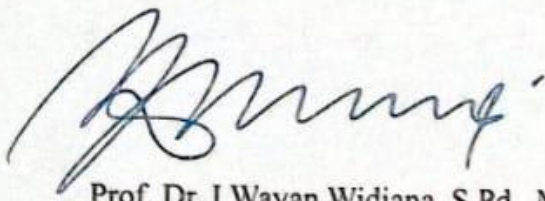
Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198403272015041001

Skripsi oleh Dewi Puspita

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada, 29 April 2024

Dewan Penguji



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

NIP. 198507052010121007

(Ketua)



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198307262009121004

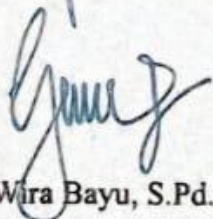
(Anggota)



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198303022006041001

(Anggota)



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015041001

(Anggota)

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

Pada:

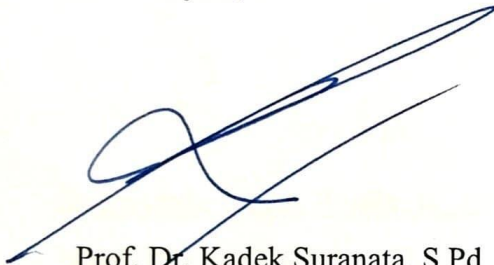
Hari : Senin

Tanggal : 29 April 2024

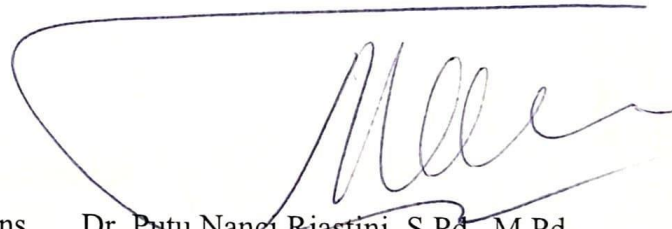
Menyetujui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



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



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

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif “BATUMBUH” Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan IPAS Kelas IV 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 resiko/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, 20 April 2024

Yang Membuat Pernyataan



Dewi Puspita

NIM. 2011031018

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia-Nya tugas akhir skripsi yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar *Game* Edukasi Interaktif “BATUMBUH” Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan IPAS Kelas IV SD”** dapat diselesaikan tepat pada waktunya. 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 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. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan dukungan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
5. Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia memberikan data validitas pengembangan produk.
7. Ni Made Sudarmi, S.Pd., SD selaku kepala SD Negeri 1 Banjar Bali yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.

8. Nyoman Lili Saraswati, S.Pd. selaku wali kelas IV SD Negeri 1 Banjar Bali atas segala bantuan dan kerjasamanya selama penelitian.
9. Keluarga tercinta yakni kedua orang tua, kakak, dan adik yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dukungan, kasih sayang, bantuan materi, dan pengorbanan selama melaksanakan proses studi.
10. 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.
11. Anggota *boygroup* NCT dan Seventeen atas segala motivasi, inspirasi, dan semangat melalui lagu-lagu serta acara yang sangat menghibur selama proses 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, 12 Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah Penelitian.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	13
1.8 Pentingnya Pengembangan	15
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	16
1.10 Definisi Istilah.....	17
BAB II	20
KAJIAN PUSTAKA.....	20
2.1 Kajian Teori.....	20
2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	20
2.1.2 Model Penelitian Pengembangan	21
2.1.3 Bahan Ajar	24
2.1.4 <i>Game</i> Edukasi Interaktif.....	30
2.1.5 Kontekstual	38

2.1.6	IPAS	43
2.1.7	Bagian Tubuh Tumbuhan.....	47
2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	50
2.3	Kerangka Berpikir.....	53
BAB III.....		56
METODE PENELITIAN		56
3.1	Model Penelitian Pengembangan.....	56
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan.....	59
3.3	Uji Coba Produk.....	65
3.3.1	Desain Uji Coba.....	66
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	66
3.3.3	Jenis Data.....	68
3.3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan data.....	68
3.3.5	Metode dan Teknik Analisis Data.....	78
BAB IV		82
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		82
4.1	Hasil Penelitian	82
4.1.1	Penyajian Data Uji Coba	82
4.1.2	Hasil Analisis Data	111
4.1.3	Revisi Produk	112
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	117
4.2.1	Rancang Bangun Bahan Ajar <i>Game</i> Edukasi Interaktif “BATUMBUH” Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Bagian Tubuh Tumbuhan	118
4.2.2	Validitas Bahan Ajar <i>Game</i> Edukasi Interaktif “BATUMBUH” Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan IPAS	121
4.3	Implikasi Penelitian.....	125
BAB V.....		127
PENUTUP.....		127
5.1	Rangkuman	127
5.2	Simpulan	129
5.3	Saran.....	129
DAFTAR RUJUKAN.....		131
LAMPIRAN.....		137

RIWAYAT HIDUP..... 196
PERNYATAAN..... 197



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Isi/Materi Pelajaran	70
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Desain Pembelajaran	71
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Review Ahli Media Pembelajaran	72
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	73
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	74
Tabel 3.6 Perhitungan Validitas Isi Menurut Gregory	76
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Validitas Isi	77
Tabel 3.8 Kriteria Skor Presentase	79
Tabel 3.9 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	80
Tabel 3.10 Jadwal Waktu Penelitian	80
Tabel 4.1 Kompetensi IPAS	85
Tabel 4.2 Storyboard Game Edukasi Interaktif BATUMBUH	88
Tabel 4.3 Review Ahli Materi	99
Tabel 4.4 Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran	101
Tabel 4.5 Masukan, Saran, dan Komentar dari Ahli Desain Pembelajaran	103
Tabel 4.6 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran	104
Tabel 4.7 Masukan, Saran, dan Komentar dari Ahli Media Pembelajaran	106
Tabel 4.8 Review Guru	109
Tabel 4.9 Kualifikasi Nilai dari masing-masing Responden	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	55
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	57
Gambar 4.1 Gambar Flowchart.....	87
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Awal	92
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Petunjuk Belajar.....	92
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu Utama	93
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Kompetensi	94
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Informasi Tombol.....	94
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Materi Ajar	95
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Game	96
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Evaluasi.....	96
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Profil Pengembang.....	97
Gambar 4.11 Revisi Ahli Isi Pembelajaran	113
Gambar 4.12 Revisi Ahli Desain Pembelajaran.....	116
Gambar 4.13 Revisi Ahli Media Pembelajaran.....	117



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi Awal.....	137
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi Awal	139
Lampiran 3. Hasil Wawancara Bersama Guru Kelas IV SDN 1 Banjar Bali	140
Lampiran 4. Surat-Surat	141
Lampiran 5. Instrumen Judges	148
Lampiran 6. Surat Keterangan Uji Judges	150
Lampiran 7. Hasil Uji Instrumen Judges.....	152
Lampiran 8. Perhitungan Validitas Isi Instrumen (Gregory).....	157
Lampiran 9. Hasil Review Ahli Isi Pembelajaran.....	161
Lampiran 10. Review Ahli Desain Pembelajaran	167
Lampiran 11. Review Ahli Media Pembelajaran	173
Lampiran 12. Uji Lapangan (Respon Siswa)	179
Lampiran 13. Respon Guru.....	183
Lampiran 14. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Materi.....	187
Lampiran 15. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Desain Pembelajaran.....	189
Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran	191
Lampiran 17. Uji Lapangan	193
Lampiran 18. Dokumentasi.....	194
Lampiran 19. Media Pembelajaran Game Edukasi Interaktif.....	195