

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI-KAHOOT
PADA TOPIK FOTOSINTESIS MUATAN IPAS
KURIKULUM MERDEKA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam

Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Dasar



Oleh:

I Nyoman Suda Artawan

NIM 2011031234

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI-KAHOOT
PADA TOPIK FOTOSINTESIS MUATAN IPAS
KURIKULUM MERDEKA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI


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

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II


Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons
NIP. 195703031983032001


Dr. I Gusti Ayu Iri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198408282009122005


Skripsi oleh I Nyoman Suda Artawan ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 11 Juli 2024

Dewan Penguji,


Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL. (Ketua)
NIP. 196606142003121002


Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 198605212015041001


Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons (Anggota)
NIP. 195703031983032001


Dr. I Gusti Ayu Ti Agustiana, S.Pd., M.Pd (Anggota)
NIP. 198408282009122005

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

Pada:

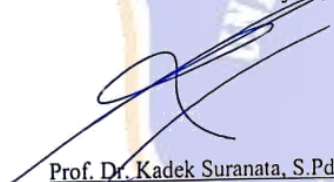
Hari : Kamis

Tanggal : 11 Juli 2024

Mengetahui,

Ketua Ujian,


Sekretaris Ujian,


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


Dr. Ratu Nanci Rastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860422009122003

Mengesahkan,
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 Interaktif Berbasis Gamifikasi-Kahoot pada Topik Fotosintesis Muatan IPAS Kurikulum Merdeka IV Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan 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 dan karya saya ini atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 08 April 2024

Yang Membuat Pernyataan,



I Nyoman Suda Artawan

NIM. 2011031234

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmatNya-lah, skripsi yang berjudul **”Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi-Kahoot pada Topik Fotosintesis Muatan IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar”** dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kesempatan dan fasilitas yang telah diberikan kepada penulis selama mengikuti dan menyelesaikan pendidikan sarjana Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas fasilitas yang telah diberikan guna memperlancar proses penyusunan skripsi.
3. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas segala arahan yang mendukung penelitian ini.
4. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons selaku Dosen Pembimbing I, yang telah banyak memberikan masukan, saran, petunjuk, dan berbagai dukungan serta motivasi dalam proses penelitian ini.
5. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd. M.Pd selaku Dosen Pembimbing II ,selaku *jugdes* dan Ahli materi, yang telah banyak memberikan masukan, saran, petunjuk, dan berbagai dukungan serta motivasi dalam proses penelitian ini.
6. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas segala arahan yang mendukung penelitian ini.
7. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd.,M.Pd yang telah bersedia menjadi *Judges I* pada penelitian ini.

8. Seluruh dosen di Lingkungan FIP Undiksha yang telah memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dan membantu proses administrasi selama perkuliahan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha.
9. Kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV SD Negeri 4 Penuktukan Kabupaten Buleleng yang telah membantu dalam pengumpulan data untuk kelancaran penelitian ini.
10. I Gede Yoga Warsana, S.Pd.SD., Praktisi I yang telah bersedia menjadi penilai produk yang dikembangkan pada penelitian ini.
11. I Ketut Diana, S.Pd., Praktisi II yang telah bersedia menjadi penilai produk yang dikembangkan pada penelitian ini.
12. Ketut Arsiti (Ibu), perempuan hebat yang menjadi penyemangat saya. Saya menulis skripsi ini sebagai bentuk terima kasih karena sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya sehingga akhirnya saya bisa tumbuh dewasa dan berada di posisi ini.
13. Gede Kertinegara (Ayah), terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada saya untuk melanjutkan pendidikan di jenjang kuliah serta doa-doa yang selalu menyertai saya dalam proses perjalanan hidup saya.

Singaraja, 08 April 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI	iii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK	vi
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	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	13
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	14
1.9 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan.....	16
1.10 Definisi Istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
2.1 Kajian Pustaka.....	19
2.1.1 Kurikulum Merdeka.....	19
2.1.2 Pembelajaran Berbasis Gamifikasi- <i>Kahoot</i>	21
2.1.3 Materi Topik Fotosintesis Muatan IPAS	24
2.1.4 Media Pembelajaran	26
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	28

2.3 Kerangka Pikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Model Penelitian Pengembangan	33
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	33
3.2.2 Analisis (<i>Analysis</i>)	34
3.2.3 Perancangan (<i>Design</i>)	35
3.2.4 Pengembangan (<i>Development</i>)	35
3.2.5 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	36
3.2.6 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	36
3.3 Uji Coba Produk.....	37
3.3.2 Desain Uji Coba.....	37
3.3.3 Subjek dan Objek Uji Coba	38
3.3.4 Jenis Data.....	38
3.3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk.....	48
4.1.2 Penyajian Data Uji Validitas Media	77
4.1.3 Hasil Analisis Data	82
4.1.4 Revisi Produk.....	83
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
4.3 Implikasi	88
BAB V PENUTUP.....	90
5.1 Rangkuman.....	90
5.2 Kesimpulan.....	94
5.3 Saran	95
DAFTAR RUJUKAN	96

LAMPIRAN.....	100
RIWAYAT HIDUP.....	109
PERNYATAAN.....	111



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Interval dan Hasil Belajar Siswa	5
Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	41
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Kepraktisan Media oleh Guru	42
Tabel 3.4 Perhitungan Validitas Isi Menurut <i>Gregory</i>	42
Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Validitas Isi	44
Tabel 3.6 Pedoman Konversi Skala Lima	46
Tabel 4.1 KD dan IPK Topik Fotosintesis	50
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media Interaktif Gamifikasi- <i>Kahoot</i> Topik Fotosintesis ..	52
Tabel 4.3 Visualisasi Gamifikasi- <i>Kahoot</i> Pada Topik Fotosintesis	64
Tabel 4.4 Skor Hasil Uji Validitas Media Oleh Ahli Materi	77
Tabel 4.5 Skor Hasil Uji Validitas Media Oleh Ahli Media	78
Tabel 4.6 Skor Hasil Uji Validitas Media Oleh Ahli Praktisi	80
Tabel 4.7 Rata-rata Skor Validasi Ahli Media, Ahli Materi dan Praktisi	82
Tabel 4.8 Masukan, Saran dan Komentar Media Gamifikasi- <i>Kahoot</i>	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Kahoot</i>	23
Gambar 2.2 Proses Fotosintesis	26
Gambar 2.3 Kerangka Pikir Penelitian.....	32
Gambar 3.1 Desain Uji Coba Produk.....	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat-surat.....	102
Lampiran 02. Rekapitulasi Hasil Kuesioner	108
Lampiran 03. Hasil Uji Instrumen Media	109
Lampiran 04. Validitas Isi Instrumen Penilaian Media.....	131
Lampiran 05. Validasi Oleh Ahli Media, Ahli Materi dan Praktisi	132
Lampiran 06. Dokumentasi Kegiatan	141

