

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI GOAK
(JAGO AKSARA) BALI BERBASIS *SELF REGULATED
LEARNING* PADA MATA PELAJARAN BAHASA BALI
KELAS IV SEKOLAH DASAR MUTIARA SINGARAJA
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Teknologi Pendidikan**



**OLEH
NI NYOMAN AYUSADEWI
NIM 2011021017**

**PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

SKRIPSI

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



Pembimbing I,

Pembimbing II,

A handwritten signature in blue ink, consisting of several loops and a final flourish.

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 197204202001121001

A handwritten signature in blue ink, featuring a prominent, sweeping initial 'K' followed by several loops.

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

Skripsi oleh Ni Nyoman Ayusadewi ini
telah di pertahankan didepan dewan penguji
pada tanggal 14 Juni 2024

Dewan Penguji,



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S
NIP 196012311986012001

(Ketua)



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198908082024211004

(Anggota)



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 197204202001121001

(Anggota)



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

(Anggota)

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

Pada :

Hari : Jumat

Tanggal : 14 Juni 2024



Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,

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

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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



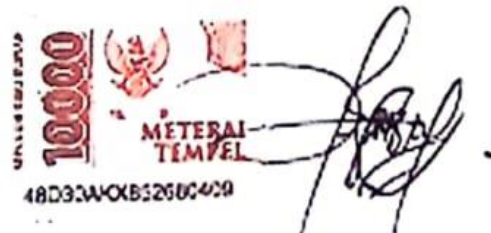
Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd
NIP 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi berbasis *Self Regulated Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024” 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 kemudia ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 12 Juni 2024

Yang membuat pernyataan,



Ni Nyoman Ayusadewi

NIM 2011021017

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi Goak (Jago Aksara) Bali Berbasis *Self Regulated Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2023/2024”**. 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 Widiyana, 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 Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Staf di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan pelayanan terbaik kepada mahasiswa.
6. Staf guru di SD Mutiara Singaraja yang telah bersedia memberikan data dan kesempatan melakukan observasi.
7. Siswa di SD Mutiara Singaraja selaku subjek penelitian.
8. I Nyoman Ngurah Harjana dan Ni Made Renyani selaku orang tua penulis yang telah memberikan semangat dan dukungan setiap saat, termasuk saat proses penyusunan skripsi ini.

9. Saudara penulis yang juga telah memberikan semangat serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Teman-teman di lingkungan prodi Teknologi Pendidikan yang telah membantu menyemangati dalam proses penyusunan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.
12. *Last but not least, i wanna thank me. I wanna thank me for believe in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting.*

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 12 Juni 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	12
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan.....	12
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	14
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	15
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	15
1.10 Definisi Istilah	17

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	19
2.1 Kajian Teori.....	19
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	35
2.3 Kerangka Berpikir	41
2.4 Hipotesis Penelitian	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Model Pengembangan	44
3.2 Prosedur Pengembangan	45
3.3 Uji Coba Produk.....	50
3.3.1. Desain Uji Coba Produk.....	50
3.3.2. Subjek Uji Coba Penelitian	51
3.3.3. Jenis Data	51
3.3.4. Metode dan Instrument Pengumpulan Data.....	52
3.3.5. Metode dan Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1 Hasil Penelitian.....	69
4.1.1 Proses Pengembangan Media	69
4.1.2 Validitas Produk	83
4.1.3 Hasil Analisis Data	96
4.1.4 Revisi Produk.....	97
4.1.5 Efektivitas Media <i>Game</i> Edukasi	104
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	108
4.2.1 Proses dan Rancang Bangun Pengembangan Media	109
4.2.2 Validitas Media <i>Game</i> Edukasi	110
4.2.3 Efektivitas Media <i>Game</i> Edukasi	114
4.3 Implikasi Penelitian	117

BAB V PENUTUP.....	119
5.1 Rangkuman.....	119
5.2 Kesimpulan.....	120
5.3 Saran.....	122
DAFTAR RUJUKAN.....	123
LAMPIRAN.....	129



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Identifikasi Capaian Pembelajaran Bahasa Bali	45
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru	54
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrument Observasi.....	54
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Angket/Kuesioner <i>Self regulated learning</i>	55
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrument Angket/Kuesioner Smartphone	55
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	55
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Isi Pelajaran	56
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrument Angket Validasi Ahli Isi Pelajaran	57
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba	57
Tabel 3.10. Hasil Validitas Butir Tes.....	59
Tabel 3.11 Hasil Reliabilitas Tes	60
Tabel 3.12 Hasil Uji Taraf Kesukaran Tes.....	61
Tabel 3.13 Hasil Daya Beda Tes.....	62
Tabel 3.14 Instrumen Validasi/Angket Validitas Ahli.....	63
Tabel 3.15 Pedoman Kriteria Skoring	64
Tabel 4.1 Hasil Analisis Masalah Belajar Peserta Didik	71
Tabel 4.2 Fasilitas Penunjang Pembelajaran Di Sd Mutiara Singaraja.....	72
Tabel 4.3. Hasil <i>Review</i> Ahli Isi Pembelajaran.....	84
Tabel 4.4 Masukan, Saran, Dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	85
Tabel 4.5 Hasil <i>Review</i> Ahli Desain Pembelajaran.....	86
Tabel 4.6 Masukan, Saran, Dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	87
Tabel 4.7 Hasil <i>Review</i> Ahli Media Pembelajaran.....	88

Tabel 4.8 Masukan, Saran, Dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	89
Tabel 4.9 Hasil <i>Review</i> Uji Perorangan	90
Tabel 4.10 Masukan, Saran, Dan Komentar Uji Perorangan.....	92
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	92
Tabel 4.12 Masukan, Saran, Dan Komentar Uji Kelompok Kecil.....	94
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Lapangan.....	94
Tabel 4.14 Masukan, Saran, Dan Komentar Uji Lapangan	96
Tabel 4.15 Persentase Hasil Uji Validitas Pengembangan <i>Game</i> Edukasi.....	97
Tabel 4.16 Masukan, Saran, Dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	98
Tabel 4.17 Masukan, Saran, Dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	99
Tabel 4.18 Masukan, Saran, Dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	101
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	106
Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	107
Tabel 4.21 Rangkuman Hasil Uji-T	108



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 3.1 Model Pengembangan Addie	44
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	75
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	76
Gambar 4.3 Tampilan Materi Pembelajaran	77
Gambar 4.4 Tampilan Latihan	78
Gambar 4.5 Tampilan Permainan	79
Gambar 4.6 Revisi Pertama Dari Ahli Isi Pembelajaran.....	98
Gambar 4.7 Revisi Kedua Dari Ahli Isi Pembelajaran	99
Gambar 4.8 Revisi Pertama Dari Ahli Desain Pembelajaran	100
Gambar 4.9 Revisi Kedua Dari Ahli Desain Pembelajaran	100
Gambar 4.10 Revisi Ketiga Dari Ahli Desain Pembelajaran.....	101
Gambar 4.11 Revisi Pertama Dari Ahli Media Pembelajaran	102

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Izin Observasi.....	130
Lampiran 02. Surat Izin Penelitian.....	131
Lampiran 03. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	132
Lampiran 04. Surat Keterangan Uji Validitas.....	133
Lampiran 05. Surat Keterangan Melaksanakan Uji Coba Produk	134
Lampiran 06. Surat Izin Uji Ahli Isi	135
Lampiran 07. Surat Izin Uji Ahli Media.....	136
Lampiran 08. Surat Izin Uji Ahli Desain	137
Lampiran 9. Hasil Review Uji Ahli Isi	138
Lampiran 10. Hasil Review Uji Ahli Media	142
Lampiran 11. Hasil Review Uji Ahli Desain	146
Lampiran 12. <i>Storyboard</i>	151
Lampiran 13. Rancangan Pelaksana Pembelajaran.....	160
Lampiran 14. Buku Bahasa Bali Siswa Kelas Iv	170
Lampiran 15. Soal Pre-Test Dan Post-Test.....	171
Lampiran 16. Kuesioner Penggunaan Dan Kepemilikan Smartphone.....	177
Lampiran 17. Kuesioner Tingkat Self Regukated Learning Siswa.....	179
Lampiran 18. Kuesioner Gaya Belajar Siswa	182
Lampiran 19. Uji Coba Perseorangan Di Kelas V	184
Lampiran 20. Uji Coba Kelompok Kecil Di Kelas V	187
Lampiran 21. Uji Coba Lapangan Di Kelas Iv	191
Lampiran 22. Uji Coba Soal Di Kelas V.....	194

Lampiran 23. <i>Pre-Test</i> Siswa Kelas IV Sd Mutiara Singaraja	195
Lampiran 24. <i>Post-Test</i> Siswa Kelas Iv Sd Mutiara Singaraja	196
Lampiran 25. Hasil Uji Validitas Butir Tes	197
Lampiran 26. Hasil Uji Reliabilitas Tes.....	198
Lampiran 27. Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	199
Lampiran 28. Hasil Uji Daya Beda.....	200
Lampiran 29. Hasil Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	201
Lampiran 30. Hasil Uji Homogenitas	203
Lampiran 31. Hasil Uji Hipotesis.....	205
Lampiran 32. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pre-Test</i>	208
Lampiran 33. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Post-Test</i>	209
Lampiran 34. Dokumentasi Kegiatan Di Sd Mutiara Singaraja	210
Lampiran 35. Dokumentasi Uji Validitas Media Dengan Para Ahli	212

