

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MATH GAME LAND*  
BERBASIS *WEBSITE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
BERHITUNG SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada**

**Universitas Pendidikan Ganesha**

**Untuk Memenuhi Salah Satu Pesyaratan dalam Menyelesaikan**

**Program Sarjana Pendidikan Dasar**



**OLEH:**

**Luh Putri Risma Wati**

**NIM 2011031157**

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**JURUSAN PENDIDIKAN DARA**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**


**TAHUN 2024**

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

**Menyetujui**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**



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



Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc  
NIP. 19920212201903213

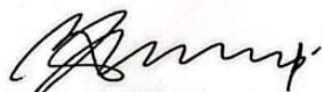
Skripsi oleh Luh Putri Risma Wati ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 28 Juli 2024

Dewan Penguji,



Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.  
NIP. 196606142003121002

(Ketua)



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199507052010121007

(Anggota)



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

(Anggota)



Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc  
NIP. 19920212201903213

(Anggota)

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

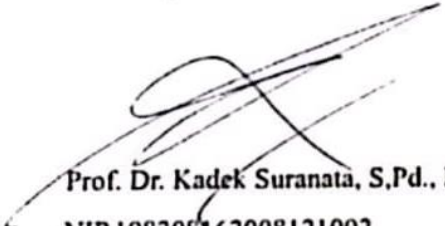
Pada:

Hari : Jumat  
Tanggal : 28 Juni 2024

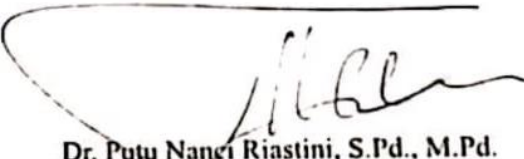
Mengetahui,

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

Megesahkan,

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 Media Pembelajaran *Math Game Land* Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II 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 jika adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 15 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Luh Putri Risma Wati

2011031157

## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi atas karunia Beliau penulis bisa menyelesaikan tugas skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Math Game Land* Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”**. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Undiversitas Pendidikan Ganesha. Dalam penyusunan skripsi ini, banyak sekali bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. , selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha beserta stafnya atas kebijakan dan fasilitas serta program-program yang dilaksanakan di Undiksha sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini sesuai rencana.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan yang telah meluangkan waktu dalam penyelesaian administrasi dan segala fasilitas yang telah disediakan.
3. Drs. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi dan penyelesaian administrasi yang diberikan dalam menyelesaikan produk pengembangan dan skripsi ini.
4. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas bimbingan dan penyelesaian administrasi yang diberikan dalam menyelesaikan produk pengembangan dan skripsi ini.
5. Drs. Made Suarjana, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Dewa Ayu Puteri Handayani, S.Psi., M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan semangat bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd dan I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd. yang telah bersedia menjadi judges dalam penelitian ini.
8. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd, Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd, I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd, Ni Putu Kusuma



Widiastuti, S.Pd., M.Pd yang telah bersedia untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Math Game Land* dalam penelitian ini.

9. Dosen serta Staf di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan arahan dan motivasi dalam penyusunan skripsi.
10. Kepala Satuan Pendidikan SD Negeri Nyanglan yang telah memberikan ijin dalam mengambil data dan mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. Ni Luh Eri Trisnawati, S.Pd.H dan Ida Ayu Putu Rianggreni K.D, S.Pd.H selaku guru kelas SD Negeri Nyanglan yang telah bersedia menilai media pembelajaran *Math Game Land* ini.
12. I Putu Bhisma Vedanta Baskara dan Ni Putu Mulya Pradnyani Dewi siswa kelas II SD Negeri Nyanglan yang telah terlibat dalam pengisian instrumen media pembelajaran *Math Game Land* ini.
13. Keluarga tercinta Bapak I Ketut Artamayasa, Ibu Ni Wayan Sumasari, Saudari Luh Made Winda Deswita Putri yang sudah memberikan doa, semangat, motivasi, dana serta dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Keluarga besar yang telah memberikan motivasi, materi, dan doa selama menyelesaikan proses pendidikan.
15. Ni Kadek Tika Damayanti, sahabat tercinta yang telah memberikan motivasi, waktu, materi, jasa, serta menjadi tempat berkeluh kesah, suka dan duka, serta bersedia menemani setiap langkah perjalanan dalam menempuh pendidikan.
16. Rayyanza Malik Ahmad (Cipung) sebagai adik jarak jauh tercinta yang selalu menjadi *mood booster* bagi penulis.
17. Lala Lele Squad, YEUMA Girl, ECSK, serta 2 Gang Bersatu yang telah memberikan semangat serta bersedia menjadi tempat berkeluh kesah dalam menempuh pendidikan.
18. Rekan-rekan terdekat, terima kasih atas motivasi, serta dukungan selama proses pendidikan.
19. Putri Risma, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih

karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.

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, 27 Mei 2024





## DAFTAR ISI

	<b>HALAMAN</b>
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENNGESAHAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
PRAKATA .....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	10
1.3 Pembatasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Pengembangan .....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	16
1.8 Pentingnya Pengembangan .....	17
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	18
1.10 Definisi Istilah .....	20
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>21</b>
2.1 Kajian Teori.....	21
2.1.1 Media Pembelajaran.....	21
2.1.2 Game Edukasi .....	30
2.1.3 Media Pembelajaran Berbasis Website.....	36
2.1.4 Kemampuan Berhitung .....	37
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan .....	45
2.3 Kerangka Berpikir .....	55
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>53</b>
3.1 Model Penelitian Pengembangan .....	53

3.1.1	Tahap Analysis (Analisis).....	54
3.1.2	Tahap Design (Desain) .....	54
3.1.3	Tahap Development (Pengembangan).....	55
3.1.4	Tahap Implementation (Implementasi).....	55
3.1.5	Tahap Evaluation (Evaluasi).....	55
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan .....	56
3.2.1	Tahap Analysis (Analisis).....	56
3.2.2	Tahap Design (Desain) .....	58
3.2.3	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan) .....	59
3.2.4	Tahap <i>Implementation</i> (implementasi).....	61
3.2.5	Tahap <i>Evaluation</i> (evaluasi).....	61
3.3	Uji Coba Produk.....	62
3.3.1	Desain Uji Coba Produk .....	62
3.3.2	Subjek dan Objek Uji Coba .....	63
3.3.3	Jenis Data .....	64
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	65
3.4.3	Uji Instrumen .....	72
3.4.3.1	Uji Validitas Instrumen.....	72
3.5	Metode dan Teknik Analisis Data .....	75
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>77</b>
4.1	Hasil Penelitian .....	77
4.1.1	Rancang Bangun Media Pembelajaran <i>Math Game Land</i> Berbasis <i>Website</i> .....	77
4.1.2	Hasil Validitas Media Pembelajaran <i>Math Game Land</i> Berbasis <i>Website</i> .....	90
4.1.3	Revisi Media Pembelajaran <i>Math Game Land</i> Berbasis <i>Website</i> .....	102
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian .....	103
4.3	Implikasi Penelitian.....	106
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>107</b>
5.1	Rangkuman.....	107
5.2	Simpulan.....	108
5.3	Saran.....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>111</b>

## DAFTAR TABEL

### HALAMAN

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	67
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Ahli Materi .....	68
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru/Praktisi .....	69
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa .....	70
Tabel 3. 5 Tabulasi Silang .....	71
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas Isi Instrumen .....	72
Tabel 3. 7 Kriteria Uji Kepraktisan .....	73
Tabel 3. 8 Standar Persentase Agreement.....	73
Tabel 3. 9 Konversi PAP.....	75
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian pada Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Kelas II Sd .....	77
Tabel 4. 2 Storyboard .....	79
Tabel 4. 3 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran .....	83
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen .....	90
Tabel 4. 5 Hasil Analisis uji Validitas Ahli Media Pembelajaran .....	92
Tabel 4. 6 Hasil Analisis uji Validitas Ahli Materi Pembelajaran .....	95
Tabel 4. 7 Hasil Analisis uji Validitas Respon Praktisi .....	97
Tabel 4. 8 Hasil Analisis uji Validitas Respon Siswa.....	99
Tabel 4.9 Revisi Media Pembelajaran Math Game Land Berbasis Website.....	92

## DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	51
Gambar 3. 1 Pengembangan ADDIE .....	56
Gambar 3. 2 Bagan Uji Coba .....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>HALAMAN</b>
Lampiran 01. Surat Pengantar Observasi .....	115
Lampiran 02. Surat Ijin Observasi dan Pengumpulan Data .....	116
Lampiran 03. Dokumentasi Kegiatan Observasi .....	175

