

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS *EDUGAME* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

TESIS

Diajukan kepada

**Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Dasar**

oleh

Ni Kadek Eliyanti

NIM 2329041044



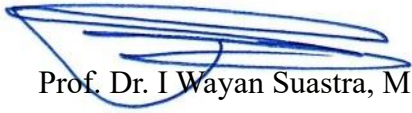
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Ni Kadek Eliyanti ini telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti Ujian Tesis.

Singaraja, 2 Pebruari 2025

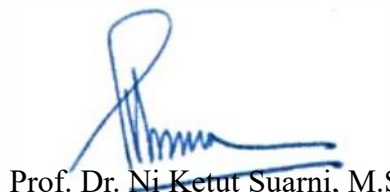
Pembimbing I



Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.

NIP. 196205151988031005

Pembimbing II



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

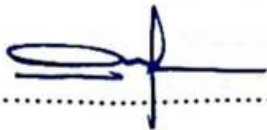
NIP. 195703031983032001

LEMBAR PERSETUJUAN TIM PENGUJI

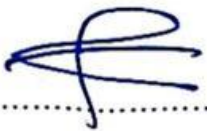
Tesis oleh Ni Kadek Eliyanti ini telah dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Disetujui pada tanggal: *11 Februari 2025*

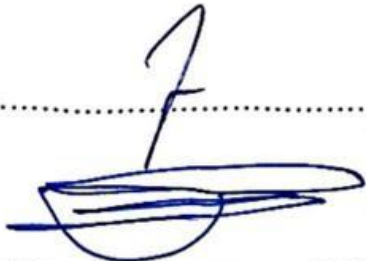
oleh
Tim Penguji

.....


Ketua (Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd)
NIP. 198504022009121009

.....


Anggota (Prof. Drs. Sariyasa, M.Sc., Ph.D.)
NIP. 196406151989021001

.....


Anggota (Dr. Kadek Wirahyuni, S.Pd., M.Pd.)
NIP. 198705272015042001

.....


Anggota (Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd.)
NIP. 196205151988031005

.....

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

Mengetahui Direktur
Program Pascasarjana Undiksha,



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd.
NIP. 195910101986031003

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagianbagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Singaraja, 11 Pebruari 2025

Yang memberi pernyataan,



Ni Kadek Eliyanti)

PRA KATA

Puja dan puji syukur penulis ucapkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Edugame* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”** tepat pada waktu yang telah ditentukan.

Dalam kesempatan ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan proposal penelitian ini, terkhusus kepada:

1. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku koordinator program studi yang telah membimbing dan memberikan saran dan arahan selama penulisan proposal penelitian skripsi ini.
2. Prof.Dr. I Wayan Suastra, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan selama penulisan proposal penelitian skripsi ini.
3. Prof.Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan arahan selama penulisan proposal penelitian skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu dosen Program Studi S2 Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Kepala Sekolah Sd Negeri 2 Blahbatuh dan Kepala Sekolah SD Negeri 3 Blahbatuh yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

6. Bapak dan Ibu Guru kelas VI di Gugus 1 Blahbatuh yang sudah mendukung penelitian.
7. Keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan sehingga proposal ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan pada proposal penelitian ini. Sehingga besar harapan penulis bagi para pembaca untuk memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan proposal ini. Semoga proposal ini bermanfaat bagi para pembaca.



Singaraja, 5 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PRA KATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	11
2.2 Model Pembelajaran Interaktif.....	14
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Interaktif.....	14
2.2.2 Manfaat Pembelajaran Interaktif.....	15
2.2.3 Karakteristik Pembelajaran Interaktif.....	15
2.3 Rancang Bangun Media Interaktif.....	16
2.4 Model Pembelajaran Interaktif.....	20
2.4.1 Pengertian Pembelajaran Interaktif.....	20
2.4.2 Manfaat Pembelajaran Interaktif.....	20
2.4.3 Karakteristik Pembelajaran Interaktif.....	20
2.5 Media Pembelajaran.....	21
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.5.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	23
2.5.3 Macam-macam Media Pembelajaran.....	26

2.5.4	Prinsip Penggunaan Media.....	31
2.6	Media <i>Game</i> Edukatif	34
2.6.1	Pengertian <i>Game</i> Edukatif	34
2.6.2	Prinsip <i>Game</i> Edukatif	38
2.6.3	Manfaat <i>Game</i> Edukatif	40
2.6.4	Teori Belajar yang Mendasari Pengembangan <i>Game</i> Edukatif sebagai Media Pembelajaran.....	41
2.6.5	<i>Game</i> Edukatif di Kelas VI Sekolah Dasar	44
2.7	Keaktifan Siswa	46
2.5.1	Pengertian Keaktifan	46
2.5.2	Klasifikasi Keaktifan.....	46
2.8	Hasil Belajar.....	49
2.8.1	Definisi Hasil Belajar	49
2.8.2	Aspek-Aspek Hasil Belajar Siswa.....	50
2.8.3	Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar	51
2.8.4	Pengukuran Hasil Belajar Siswa	51
2.9	Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.....	54
2.9.1	Pengertian IPA	54
2.9.2	Karakteristik Utama IPA	55
2.9.3	Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	56
2.9.4	Capaian Pembelajaran	58
2.9.5	Alur Tujuan Pembelajaran.....	61
2.9.6	Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	63
2.9.7	Kisi-Kisi	64
2.9.8	Karakteristik Siswa Kelas VI Sekolah Dasar	66
2.9.9	Karakteristik Guru Sekolah Dasar.....	68
2.10	Kajian Penelitian yang Relevan	70
BAB III METODELOGI PENELITIAN		77
3.1.	Jenis Penelitian.....	77
3.2.	Model Penelitian	78
3.3.	Prosedur Pengembangan Produk	79
3.3.1	Analisis (<i>Analysis</i>).....	79
3.3.2	Desain (<i>Design</i>).....	83

3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	84
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	86
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	87
3.4. Subjek Penelitian.....	87
3.5. Teknik Pengumpulan Data	88
3.6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	89
3.7. Analisis Data Penelitian	91
3.7.1 Uji Keefektifan.....	94
3.7.2 Analisis Data Respon Guru dan Peserta Didik.....	95
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	98
4.1 Hasil Penelitian	98
4.1.1 Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif berbasis <i>Edugame</i>	98
4.1.2 Lintasan Belajar Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Edugame</i>	127
4.2 Pembahasan.....	129
BAB V PENUTUP.....	134
5.1 Simpulan	134
5.2 Saran	135
DAFTAR PUSTAKA.....	138

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Pemetaan Uji Ahli Isi dan Uji Ahli Media	86
Tabel 3. 2. Teknik Pengumpulan Data	88
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Instrumen Tes	90
Tabel 3. 4 Angket Kelayakan Materi.....	92
Tabel 3. 5 Tabulasi Silang	92
Tabel 3. 6 Kriteria Tingkat Validitas Materi.....	93
Tabel 3. 7 Kriteria Indeks N-Gain.....	95
Tabel 3. 8 Kriteria Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Edugame</i>	95
Tabel 3. 9. Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Siswa	97
Tabel 4. 1 Hasil Perhitungan Ahli Materi.....	109
Tabel 4. 2 Komentar Ahli Materi	109
Tabel 4. 3 Hasil Perhitungan Ahli Media	110
Tabel 4. 4 Komentar Ahli Media	111
Tabel 4. 5 Perbaikan Produk berdasarkan review ahli materi	112
Tabel 4. 6 Perbaikan produk berdasarkan review ahli media.....	112
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Kepraktisan.....	118
Tabel 4. 8 Komentar dan Saran Kepraktisan.....	119
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Deskriptif	121
Tabel 4. 10 Hasil Uji Normalitas.....	121
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas	122
Tabel 4. 12 Hasil Uji Hipotesis	123
Tabel 4. 13 Hasil Uji Analisis N Gain Skor	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Draf Media Interaktif <i>Edugame</i>	18
Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Penelitian	75
Gambar 3. 1. Model ADDIE	78
Gambar 3. 2. Gambar Hasil Desain	84
Gambar 4. 1 Gambar aplikasi word wall	106
Gambar 4. 2 Sebelum perbaikan penambahan CP dan Barcode	113
Gambar 4. 3. Sesudah Perbaikan Menambahkan Deskripsi Media	114
Gambar 4. 4 Sesudah Perbaikan penambahan CP dan Barcode	115
Gambar 4. 5 Sebelum perbaikan <i>Game</i> masih 4.....	116
Gambar 4. 6 Sesudah perbaikan dengan penambahan <i>Game</i> dan animasi suara	116
Gambar 4. 7 Penambahan <i>Game</i> dengan animasi suara dan benar, salah, waktu habis	117

