

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKATIF  
BERBASIS ETNOMATEMATIKA UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN METAKOGNITIF  
DAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI LUAS  
BANGUN DATAR KELAS V SD**

**SKRIPSI**

**Ditujukan Kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan  
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh  
Sabina Andari  
NIM. 2111031057**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
SINGARAJA**

**2025**

**SKRIPSI**

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



Skripsi oleh **Sabina Andari** ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 17 Februari 2025

Dewan Penguji,



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Ketua)  
NIP. 198303022006041001



Kade Sathya Gita Rismawan, M.Pd (Anggota)  
NIP. 199012042022031006



Drs. I Made Suarjana, M.Pd. (Anggota)  
NIP. 196012311986031022



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. (Anggota)  
NIP. 198601102015041001



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

Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 17 Februari 2025

**Mengetahui,**

Ketua Ujian,	Sekretaris Ujian,
	
<u>Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons</u> NIP. 198208162008121002	<u>Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 198604272009122003

**Mengesahkan,**

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



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

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian .....	11
1.6 Manfaat Penelitian .....	12
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	13
1.8 Pentingnya Pengembangan .....	14
1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan .....	15
1.10 Definisi Istilah.....	16
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>18</b>
2.1 Kajian Teori .....	18
1. Pengertian Kemampuan Metakognitif.....	18
2. Motivasi Belajar.....	22
3. Etnomatematika .....	23
4. Media Pembelajaran.....	24
5. Teori Pembelajaran Responsif Kebudayaan .....	28
6. Kriteria Media Pembelajaran .....	29
7. Media Pembelajaran Game Edukatif.....	30
8. Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Etnomatematika ...	31
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan.....	34
2.3 Kerangka Berpikir.....	42

2.4 Perumusan Hipotesis.....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>45</b>
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	45
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	46
3.3 Uji Coba Produk .....	49
1 Desain Uji Coba.....	49
2 Subjek Dan Objek Uji Coba .....	50
3 Jenis Data .....	50
4 Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data.....	50
5 Analisis Data.....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>72</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	72
4.2 Hasil Pengembangan Produk .....	72
4.3 Validitas Isi Media Game Edukatif Berbasis Etnomatematika.....	88
4.4 Kepraktisan Game Edukatif Berbasis Etnomatematika.....	89
4.5 Efektivitas Game Edukatif Berbasis Etnomatematika .....	91
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>97</b>
5.1 Kesimpulan .....	97
5.2 Saran .....	99
<b>JADWAL PENELITIAN .....</b>	<b>101</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>106</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
Tabel 1.1 Data Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas V SD .....	3
Tabel 1.2 Data Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Tahun 2024 .....	6
Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Metakognitif .....	21
Tabel 2.2 Indikator Motivasi Belajar .....	23
Tabel 3.1 Instrumen pengumpulan data .....	52
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi .....	52
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media .....	53
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Respon Siswa.....	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Tes Esai Kemampuan Metakognitif .....	56
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kuisioner Motivasi Belajar Siswa.....	56
Tabel 3.7 Tabulasi Silang.....	58
Tabel 3.8 Kriteria Koefisien Validitas Isi .....	59
Tabel 3.9 Uji Validitas Instrumen.....	59
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Reliabilitas .....	62
Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes.....	63
Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda.....	65
Tabel 3.13 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Tes Metakognitif.....	65
Tabel 3.14 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Angket Motivasi Belajar.....	65
Tabel 3.15 Kategori Skor Validitas Instrumen .....	66
Tabel 3.16 Panduan Konversi Kepraktisan Media .....	67
Tabel 4.1 Analisis CP Fase C Kelas V SD .....	74
Tabel 4.2 Analisis ATP Fase C Kelas V SD.....	75
Tabel 4.3 Ringkaran Penilaian Kelayakan.....	88
Tabel 4.4 Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Media .....	89
Tabel 4.5 Hasil Uji Kelayakan Oleh Ahli Materi .....	89
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan .....	90
Tabel 4.7 Deskriptif Data Uji Kefektifan Terhadap Metakognitif.....	92
Tabel 4.8 Deskriptif Data Uji Kefektifan Terhadap Motivasi Belajar.....	92
Tabel 4.9 Ketentuan One Kolmogorof Smirnov .....	93
Tabel 4.10 Uji-t Paired Sample Test .....	95





## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerucut pengalaman edgar dale .....	27
Gambar 2.2 Kerangka berpikir .....	43
Gambar 3.1 Kerucut pengalaman edgar dale .....	46
Gambar 3.2 Desain one group pre-test Post-test .....	49
Gambar 4.1 Rancangan Tampilan Pembuka <i>Game</i> Edukatif.....	82
Gambar 4.2 Rancangan Tampilan Menu <i>Game</i> Edukatif.....	83
Gambar 4.3 Rancangan Tampilan Menu Profil Pengembangan.....	84
Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran .....	84
Gambar 4.5 Rancangan Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan.....	85
Gambar 4.6 Rancangan Tampilan Menu Materi.....	86
Gambar 4.7 Rancangan Tampilan Menu Mulai Bermain .....	87
Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Menu Evaluasi.....	87



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
Lampiran 01. Surat-surat Penelitian.....	106
Lampiran 02. Hasil <i>Need Assement</i> .....	118
Lampiran 03. Hasil Wawancara Pengumpulan Data .....	119
Lampiran 04. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Motivasi Belajar Siswa .....	122
Lampiran 05. Hasil Rekapitulasi Kuesioner Pretest Motivasi Belajar .....	123
Lampiran 06. Hasil Rekapitulasi Test Kemampuan Metakognitif .....	129
Lampiran 07. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges I.....	137
Lampiran 08. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges II .....	146
Lampiran 09. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi Instrumen .....	155
Lampiran 10. Hasil Uji Soal Esai Kemampuan Metakognitif .....	159
Lampiran 11. Soal Tes Pengetahuan Metakognitif .....	163
Lampiran 12. Hasil Uji Angket/Kuesioner Motivasi Belajar Siswa .....	172
Lampiran 13. Kuesioner/Angket Motivasi Belajar .....	176
Lampiran 14. Hasil Uji Ahli Media .....	178
Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Materi .....	184
Lampiran 16. Hasil Perhitungan Analisis Kelayakan Media .....	190
Lampiran 17. Hasil Perhitungan Analisis Kelayakan Media .....	191
Lampiran 18. Hasil Uji Kelayakan Oleh Peserta Didik .....	192
Lampiran 19. Hasil Perhitungan Uji Kepraktisan .....	199
Lampiran 20. Hasil Uji Keefektifan .....	200
Lampiran 21. Modul Ajar .....	206
Lampiran 22. Revisi Produk .....	216
Lampiran 23. Hasil Produk .....	219
Lampiran 24. Dokumentasi.....	226

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif dan Motivasi Belajar pada Materi Luas Bangun Datar Kelas V 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 risiko/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, 16 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,

