

**PENGEMBANGAN *GAME MATH HUNT*
BERORIENTASI *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MUATAN PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN
METAKOGNITIF SISWA KELAS III DI
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANJAR TEGAL**



**OLEH:
EZRA ELISA PURBA
NIM 2111021007**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**



**PENGEMBANGAN *GAME MATH HUNT*
BERORIENTASI *PROBLEM BASED LEARNING*
PADA MUATAN PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN
METAKOGNITIF SISWA KELAS III DI
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 BANJAR TEGAL**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Pendidikan Teknologi Pendidikan**



**OLEH
EZRA ELISA PURBA
NIM 2111021007**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

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

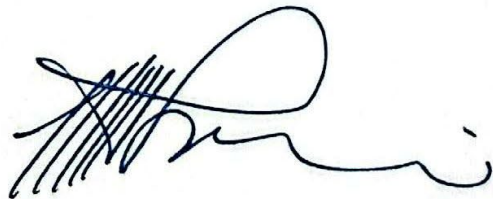
Menyetujui,

Pembimbing I,



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

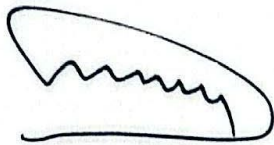
Pembimbing II,



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP 198807082014041003

Skripsi oleh Ezra Elisa Purba
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 03 Juli 2025

Dewan Penguji



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

(Ketua)



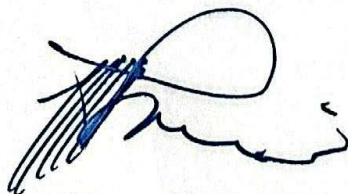
Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP 197204202001121001

(Anggota)



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

(Anggota)



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
NIP 198807082014041003

(Anggota)

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

Pada :

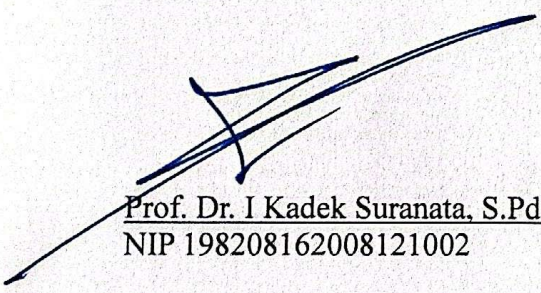
Hari : Kamis

Tanggal : 03 Juli 2025

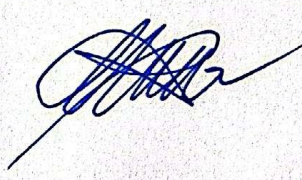
Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Prof. Dr. I 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 Widiyana, S.Pd., M.Pd.
NIP 198507052010121007

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Game *Math Hunt* Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tegal**”. Penyusunan skripsi ini menjadi salah satu ketentuan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Pendidikan Ganesha. Penulis menyadari bahwa proses yang telah dilalui selama penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini, dengan sepenuh hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas segala sarana belajar dan perlengkapan pendukung lainnya sehingga penulis dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan pendidikan selama di UNDIKSHA.
2. Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Pembimbing 1, Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S. dan Dosen Pembimbing 2, Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penulisan skripsi.
5. Ketut Shuarsana, S.Pd, sebagai kepala sekolah SD Negeri 2 Banjar Tegal yang sudah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah.
6. Putu Eka Supryadi, M.Pd, selaku wali kelas III SD Negeri 2 Banjar Tegal yang telah meluangkan waktu untuk membantu dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penelitian ini.

7. Siswa-siswa kelas III SD Negeri 2 Banjar Tegal yang telah berkontribusi dalam proses penelitian.
8. Keluarga yang selalu mendoakan dari kampung halaman, terutama mamak dan bapak yang selalu mengusahakan kebutuhan penulis diperantauan, menyemangati disetiap proses dan selalu memberikan nasihat disetiap keputusan penulis.
9. Sahabat-sahabat yang jauh keberadaannya, terimakasih selalu mendukung dan memotivasi saat penulis sedang tidak baik-baik saja.
10. Rekan-rekan Kampus Mengajar Angkatan ke-7 yang telah memberikan pengalaman dan pelajaran hidup yang mengesankan.
11. Teruntuk teman dekat; Dwitayani, Rohni, dan Virna yang menjadi bagian dari perjalanan selama hidup merantau, terima kasih sudah mau berteman dengan penulis, meluangkan waktunya dan menegur dengan bijak ketika berbuat salah.
12. Seluruh teman mahasiswa khususnya dari prodi Teknologi Pendidikan angkatan 2021 yang menjadi teman seperjuangan diperkuliahan sampai saat ini yang menjadi akhir dari semua kisah di UNDIKSHA.
13. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Sheila on 7, Roni Sihite atas lagu-lagunya yang telah menghibur dan menyemangati ketika menulis skripsi ini.
14. Semua pihak yang terlibat dalam membantu penyusunan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Singaraja, 03 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Pembatasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	15
1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan	16
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	16
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	16
1.6.2 Manfaat Praktis.....	17
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	18
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	18
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	19
1.9.1 Asumsi Pengembangan.....	19
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	20
1.10 Definisi Istilah	20

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS..... 22

2.1 Kajian Teori	22
2.1.1 Media Pembelajaran	22
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	23
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	24
2.1.4 Indikator Pemilihan Media Pembelajaran.....	25
2.1.5 <i>Game</i>	27
2.1.6 Genre <i>Game</i>	28
2.1.7 Fitur-Fitur <i>Game</i>	30
2.1.8 <i>Game</i> Edukasi.....	31
2.1.9 Tujuan <i>Game</i> Edukasi.....	32
2.1.10 Karakteristik <i>Game</i> Edukasi.....	33
2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan <i>Game</i> Edukasi	33
2.1.12 Metakognitif	34
2.1.13 Pengetahuan Metakognitif.....	37
2.1.14 Pengalaman Metakognitif.....	39
2.1.15 Pengukuran Keterampilan Metakognitif.....	40
2.1.16 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	42
2.1.17 Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i>	45
2.1.18 Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	45
2.1.18 <i>Math Hunt</i>	46
2.1.19 Pembelajaran Matematika SD	47
2.1.20 Tujuan Pembelajaran Matematika SD	48
2.1.21 Materi Muatan Pelajaran Matematika.....	49
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	50

2.3 Kerangka Berpikir	56
2.4 Perumusan Hipotesis	59
BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1 Model Penelitian Pengembangan	60
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	62
3.3 Uji Coba Produk	65
3.3.1 Desain Uji Coba	65
3.3.2 Subjek Uji Coba	65
3.3.3 Jenis Data	67
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	67
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Hasil Penelitian	81
4.1.1 Rancang Bangun Pengembangan Game Edukasi	81
4.1.2 Validitas Produk	93
4.1.2.1 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran	93
4.1.2.2 Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran	94
4.1.2.3 Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran	96
4.1.3 Respon Pengguna	99
4.1.3.1 Hasil Penilaian Guru	99
4.1.3.2 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan	99
4.1.3.3 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	100
4.1.4 Efektivitas Media <i>Game</i> Edukasi	102
4.1.4.1 Uji Coba Instrumen Test	102
4.1.4.2 Uji Prasyarat	103

4.1.4.3 Uji Hipotesis (Uji-t Sampel Berkorelasi).....	105
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	106
4.2.1 Rancang Bangun Pengembangan <i>Game Math Hunt</i>	106
4.2.2 Validitas Pengembangan.....	108
4.2.3 Kepraktisan <i>Game Math Hunt</i>	111
4.2.4 Efektivitas <i>Game Math Hunt</i>	112
4.3 Implikasi Penelitian.....	113
BAB V PENUTUP.....	115
5.1 Rangkuman.....	115
5.2 Simpulan.....	116
5.3 Saran.....	118
DAFTAR RUJUKAN.....	120
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	132
RIWAYAT HIDUP.....	186
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2. 1 Komponen Metakognitif dalam Pemecahan Masalah.....	41
Tabel 2. 2 Kekurangan dan Kelebihan PBL.....	44
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi	68
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	69
Tabel 3. 3 isi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	69
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Pengguna	70
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi <i>Pretest-Posttest</i> Soal <i>Essay</i>	70
Tabel 3. 6 Hasil Validitas Butir <i>Test</i>	73
Tabel 3. 7 Hasil Reabilitas Butir <i>Test</i>	73
Tabel 3. 8 asil Uji Taraf Kesukaran Butir <i>Test</i>	74
Tabel 3. 9 Hasil Uji Daya Beda <i>Test</i>	75
Tabel 3. 10 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	76
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	83
Tabel 4. 2 Fasilitas Pendukung Pembelajaran.....	84
Tabel 4. 3 Struktur Storyboard Pengembangan <i>Game Math Hunt</i>	85
Tabel 4. 4 Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	93
Tabel 4. 5 Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	94
Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran	95
Tabel 4. 7 Tampilan Revisi dari Ahli Desain Pembelajaran.....	96
Tabel 4. 8 Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	97
Tabel 4. 9 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran	98
Tabel 4. 10 Tampilan Revisi dari Ahli Media Pembelajaran.....	98
Tabel 4. 11 Penilaian Uji Coba Perorangan.....	99
Tabel 4. 12 Komentar dan Saran Uji Perorangan.....	100
Tabel 4. 13 Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	100
Tabel 4. 14 Komentar dan Saran Uji Kelompok Kecil	101
Tabel 4. 15 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Soal <i>Essay</i>	104
Tabel 4. 16 Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Soal <i>Essay</i>	104
Tabel 4. 17 Hasil Uji Hipotesis <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Soal <i>Essay</i>	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir <i>Game Math Hunt</i>	58
Gambar 3. 1 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	61
Gambar 4. 1 Tampilan Awal <i>Game Math Hunt</i>	88
Gambar 4. 2 Tampilan Menu <i>Game Math Hunt</i>	89
Gambar 4. 3 Tampilan Petunjuk <i>Game Math Hunt</i>	89
Gambar 4. 4 Tampilan Materi <i>Game Math Hunt</i>	90
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Game</i>	91
Gambar 4. 6 Tampilan Evaluasi <i>Game Math Hunt</i>	91
Gambar 4. 7 Tampilan Profil <i>Game Math Hunt</i>	92



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi Awal.....	133
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian (Skripsi)	134
Lampiran 3. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	135
Lampiran 4. Surat Telah Melakukan Uji Coba Produk.....	136
Lampiran 5. Surat Pengantar <i>Judges</i> (Ahli Isi Pembelajaran).....	137
Lampiran 6. Surat Pengantar Uji <i>Judges</i> (Ahli Desain Pembelajaran).....	138
Lampiran 7. Surat Pengantar Uji <i>Judges</i> (Ahli Media Pembelajaran).....	139
Lampiran 8. Surat Keterangan Uji Validitas (Ahli Isi Pembelajaran).....	140
Lampiran 9. Surat Keterangan Uji Validitas (Ahli Desain Pembelajaran).....	141
Lampiran 10. Surat Keterangan Uji Validitas (Ahli Media Pembelajaran)	142
Lampiran 11. Hasil Validitas Ahli Isi Pembelajaran	143
Lampiran 12. Hasil Validitas Ahli Desain Pembelajaran.....	146
Lampiran 13. Hasil Validitas Ahli Media Pembelajaran.....	148
Lampiran 14. Uji Coba Respon Guru	150
Lampiran 15. Uji Coba Respon Siswa Perorangan.....	152
Lampiran 16. Uji Coba Respon Siswa Kelompok Kecil	154
Lampiran 17. Lembar Uji Soal.....	156
Lampiran 18. Perhitungan Hasil Uji Validitas Soal <i>Essay</i>	156
Lampiran 19. Perhitungan Hasil Uji Reabilitas Soal <i>Essay</i>	157
Lampiran 20. Perhitungan Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal <i>Essay</i>	158
Lampiran 21. Perhitungan Hasil Uji Daya Beda Soal <i>Essay</i>	159
Lampiran 22. Soal <i>Essay</i>	160
Lampiran 23. Lembar <i>Prestest</i> Soal.....	164
Lampiran 24. Lembar <i>Posttest</i> Soal.....	166
Lampiran 25. Modul Ajar.....	168
Lampiran 26. Nilai <i>Pretest</i>	170
Lampiran 27. Nilai <i>Posttest</i>	171
Lampiran 27. <i>Flowchart Game Math Hunt</i>	172
Lampiran 28. Rubrik Penilaian Soal <i>Essay</i>	173

Lampiran 28. Dokumentasi Uji Validitas Media.....	182
Lampiran 29. Dokumentasi Sekolah.....	183
Lampiran 30. Panduan <i>Game Math Hunt</i>	184



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Game Math Hunt* Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Muatan Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Tegal” 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, 03 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Ezra Elisa Purba

NIM 2111021007