

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI MENGGUNAKAN ANDROID
BERBANTUAN *ADOBE FLASH* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 1 PADANGBULIA**

SKRIPSI

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



**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

Menyetujui:

Pembimbing I



Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP 196012311986031022

Pembimbing II



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP 198905282023211018

Skripsi oleh Putu Mahadipta ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 28 Juli 2025

Dewan Penguji



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

(Ketua)

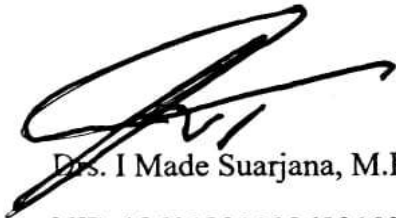
NIP. 198912132015042003



Ni Made Dainivetri Sinta Sari, M.Pd.

(Anggota)

NIP. 198411172024212001



Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

(Anggota)

NIP. 196012311986031022



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

(Anggota)

NIP. 198905282023211018

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat - syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan

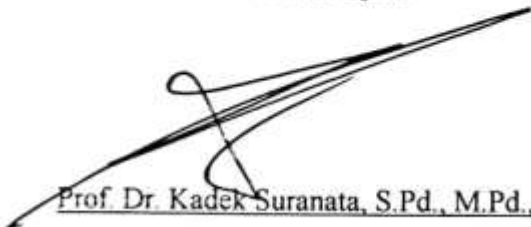
Pada

Hari : Senin

Tanggal : 28 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian



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

NIP. 198208162008121002

Sekretaris Ujian

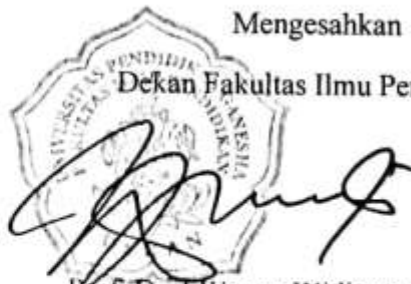


Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198604272009122003

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 Menggunakan Android Berbantuan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Padangbulia.” berserta seluruh isinya adalah 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 apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Juli 2025
Yang Membuat Pernyataan

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp featuring a Garuda bird and a signature.

Putu Mahadipta

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tak terhingga, skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi Menggunakan Android Berbantuan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Padangbulia”** dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, yang sudah memberikan kesempatan penulis untuk mengikuti pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan yang telah diberikan sehingga proses pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd. Kons. Sebagai Wakil Dekan I di Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian ini.
4. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas motivasi dan semangat yang diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan berbagai kebijakan yang mendukung selama menempuh pendidikan di prodi PGSD.

6. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah menyetujui dan membantu memberikan bimbingan, semangat serta dukungan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
7. I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd., selaku pembimbing II yang penuh kesabaran, kecermatan, dan telah banyak memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini.
8. Bapak/Ibu Dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah banyak dalam memberikan masukan menyusun skripsi ini.
9. Kepala sekolah SD Negeri 1 Padangbulia yang telah memberikan bantuan dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
10. Guru wali kelas V di SD Negeri 1 Padangbulia atas segala bantuan dan kerjasamanya selama melaksanakan penelitian di sekolah.
11. Siswa/siswi kelas V di SD Negeri 1 Padangbulia yang telah berpartisipasi dan terlibat secara langsung dalam penelitian.
12. Orang tua, keluarga dan teman-teman yang telah menjadi support sistem utama yang selalu memberikan motivasi, doa dan semangat untuk memperlancar dalam menyusun skripsi ini.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati sangat diharapkan saran dan kritik yang konstruktif guna penyempurnaan karya-karya selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Singaraja, 10 Juli 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Pengembangan	7
1.6 Manfaat Pengembangan	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
1.8 Pentingnya Pengembangan	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
1.10 Definisi Istilah	13
 BAB II KAJIAN TEORI	 15
2.1 Kajian Teori	15

2.1.1	Definisi Pengembangan	15
2.1.2	Media Pembelajaran	17
2.1.3	Media Pembelajaran Berbasis Teknologi	27
2.1.4	Media Pembelajaran Berbasis Android	29
2.1.5	Pembelajaran Pecahan di Sekolah Dasar	35
2.1.6	Minat Belajar Siswa	38
2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	43
2.3	Kerangka Berfikir	46
2.4	Perumusan Hipotesis	49
BAB III METODE PENELITIAN		50
3.1	Model Penelitian Pengembangan	50
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	51
3.3	Uji Coba Produk	55
3.3.1	Desain Uji Coba	55
3.3.2	Subjek Uji Coba	56
3.3.3	Jenis Data	56
3.4	Metode Pengumpulan Data dan Instrumen	57
3.4.1	Metode Pengumpulan Data	57
3.4.2	Instrument Pengumpulan Data	58
3.4.3	Pengujian Instrument Pengumpulan Data	62
3.5	Metode Analisis Data	66
3.5.1	Analisis Kelayakan Media	66
3.5.2	Analisis Kepraktisan Media	68
3.5.3	Analisis Efektivitas Media	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		71
4.1	Hasil Penelitian	71

4.1.1	Rancang Bangun Media <i>Game</i> Edukasi Berbantuan <i>Adobe Flash</i>	71
4.1.2	Analisis Validitas Media <i>Game</i> Edukasi Berbantuan <i>Adobe Flash</i>	85
4.1.3	Analisis Kepraktisan Media <i>Game</i> Edukasi Berbantuan <i>Adobe Flash</i>	87
4.1.4	Analisis Efektivitas Media <i>Game</i> Edukasi Berbantuan <i>Adobe Flash</i>	89
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	93
4.3	Implikasi Penelitian	96
BAB V PENUTUP		98
5.1	Rangkuman	98
5.2	Kesimpulan	100
5.3	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		103
LAMPIRAN.....		110

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Meteri	59
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	60
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Uji Praktisi	60
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	61
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar	62
Tabel 3.6 Tabulasi Silang Menurut Gregory	63
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Validasi Isi	64
Tabel 3.8 Kriteria Koefisien Reliabilitas	66
Tabel 3.9 Tabulasi Silang Uji Gregory	67
Tabel 3.10 Kriteria Koefisien Validitas	68
Tabel 3.11 Kriteria Tingkat Kepraktisan Media	69
Tabel 4.1 Analisis Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	74
Tabel 4.2 Tampilan Storyboard	76
Tabel 4.3 Hasil Revisi Uji Media.....	85
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas	92
Tabel 4.5 Hasil Uji T Sampel Berkorelasi	92

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	48
Gambar 3.1 Desain <i>One Grup Pretest-Posttest</i>	55
Gambar 4.1 Pembuatan Cover Pengembang Media	79
Gambar 4.2 Tampilan Layout Home	79
Gambar 4.3 Tampilan Layout Petunjuk	80
Gambar 4.4 Tampilan Layout Tujuan Pembelajaran	80
Gambar 4.5 Tampilan Layout Materi Pecahan	81
Gambar 4.6 Tampilan Layout Materi Pecahan Berpenyebut Sama	81
Gambar 4.7 Tampilan Layout Materi Pecahan Berpenyebut Berbeda	82
Gambar 4.8 Tampilan Layout Quiz	82
Gambar 4.9 Tampilan Layout Game	83



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi Awal	109
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	110
Lampiran 3 Surat Pengantar Uji Judges	111
Lampiran 4 Surat Balasan	112
Lampiran 5 Hasil Uji Judges Instrumen Penelitian	114
Lampiran 6 Instrumen Uji Ahli Media	134
Lampiran 7 Instrumen Uji Ahli Materi	137
Lampiran 8 Instrumen Uji Praktisi	140
Lampiran 9 Instrumen Uji Respon	143
Lampiran 10 Instrumen Uji Efektivitas	146
Lampiran 11 Analisis Uji Instrumen	149
Lampiran 12 Analisis Validitas Butir Soal	151
Lampiran 13 Analisis Reliabilitas	151
Lampiran 14 Analisis Kelayakan Media	152
Lampiran 15 Analisis Kepraktisan	153
Lampiran 16 Hasil Uji Ahli Media	155
Lampiran 17 Hasil Uji Ahli Materi	161
Lampiran 18 Hasil Uji Praktisi	167
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian	171