

**PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP
DI SMP NEGERI 6 TEJAKULA**



OLEH
NILUH NOVI ARYANI
1815051025

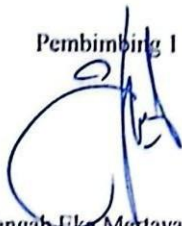
**PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
2025**

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing 1



I Nengah Ika Mertayasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 199503022019031006

Pembimbing 2



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd
NIP. 198709072015041001

Skripsi oleh Ni Luh Novi Aryani ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 23 Juni 2025

Dewa Penguji



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom.
NIP. 199311172019031014

(Ketua)



P Wayan Arta Suyasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198711092015041001

(Anggota)



Dr. I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198709072015041001

(Anggota)



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006

(Anggota)

Diterima Oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna Memenuhi Syarat-Syarat Untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari :
Tanggal :

Mengetahui,

Ketua Ujian



Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 198211112008121001

Sekretaris Ujian



Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198502152008122007

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP. 197912012006041001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Game Pembelajaran Interaktif Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP N 6 Tejakula" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip 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 dikemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 23 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



Ni Luh Novi Aryani
NIM.1815051025

KATA PERSEMBAHAN

TERIMA KASIH YANG TERAMAT DALAM SAYA UCAPKAN KEPADA

IDA SANG HAYANG WIDHI WASA

Atas Asung Kertha Wara Nugraha beliau, skripsi ini dapat terselesaikan

SKRIPSI INI SAYA DEDIKASIKAN KEPADA:

KEDUA ORANG TUA TERCINTA

(Ketut Trisaya & Ni Ketut Budiartini)

Yang telah membesarkan, membimbing dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang dan keiklasan serta selalu memberikan saya semangat, motivasi, dukungan dan yang paling penting doa dalam setiap langkah saya untuk menempuh jenjang Pendidikan.

SAUDARA TERSAYANG

(I Made Yudiastawan)

Yang selalu mendukung dan memberikan semangat ketika saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan skripsi ini

SELURUH STAF DOSEN PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

Yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya: Bapak

I Gede Partha Sindu, S.Pd., M.Pd dan I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Seluruh rekan mahasiswa Prodi Pendidikan Teknik Informatika khususnya

Angkatan 2018 serta rekan-rekan kelompok belajar yang selalu memberikan

semangat dan doa agar bisa melewati kendala-kendala yang dihadapi selama
pekuliahan dan pengerjaan skripsi

MOTTO

**BERSINARLAH DENGAN CAHAYAMU TANPA MELIHAT CAHAYA
ORANG LAIN KARENA MANUSIA PUNYA PROSES BERBEDA
JANGAN MENYERAH CARI CAHAYAMU**



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Ida Sang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya penulis bisa menyelesaikan Laporan Penelitian yang berjudul “ Pengembangan Game Pembelajaran Interaktif Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP N 6 Tejakula”. Tujuan penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan program sarjana Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapat dukungan dan motivasi serta doa dari banyak pihak sehingga dapat menyelesaikannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan ungkapan rasa terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengikuti Pendidikan di Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T. selaku dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan.
3. Dr.phil., Dessy Sri Wahyuni S.Kom.,M.Eng., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika.
4. I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. I Gede Partha Sindu, S.Pd.,M.Pd., selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, masukan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh staf dosen dan petugas di lingkungan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini.

7. Ni Kadek Supartha, S.Pd.,M.Pd., selaku kepala SMP Negeri 6 Tejakula yang telah mengizinkan penulis untuk meneliti di SMP Negeri 6 Tejakula.
8. Luh Surya Widiastih, S.Pd., selaku guru pengampu mata pelajaran IPA SMP Negeri 6 Tejakula yang telah bersedia sebagai Narasumber dalam penelitian ini.
9. Para peserta didik kelas VII di SMP Negeri 6 Tejakula yang telah terlibat banyak sebagai subyek penelitian saya.
10. Bapak Ketut Trisaya & Ni Ketut Budiartini yang merupakan kedua orang tua saya yang telah membantu memotivasi saya.
11. Adik saya I Made Yudiastawan, dan tentunya seluruh keluarga besar saya yang selalu memberikan semangat.
12. Seluruh rekan-rekan mahasiswa prodi Pendidikan Teknik Informatika yang terlibat yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karenanya saran dan juga kritikan sangat diperlukan untuk perbaikan skripsi ini kedepannya. Akhir kata, semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya.

Singaraja, 23 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

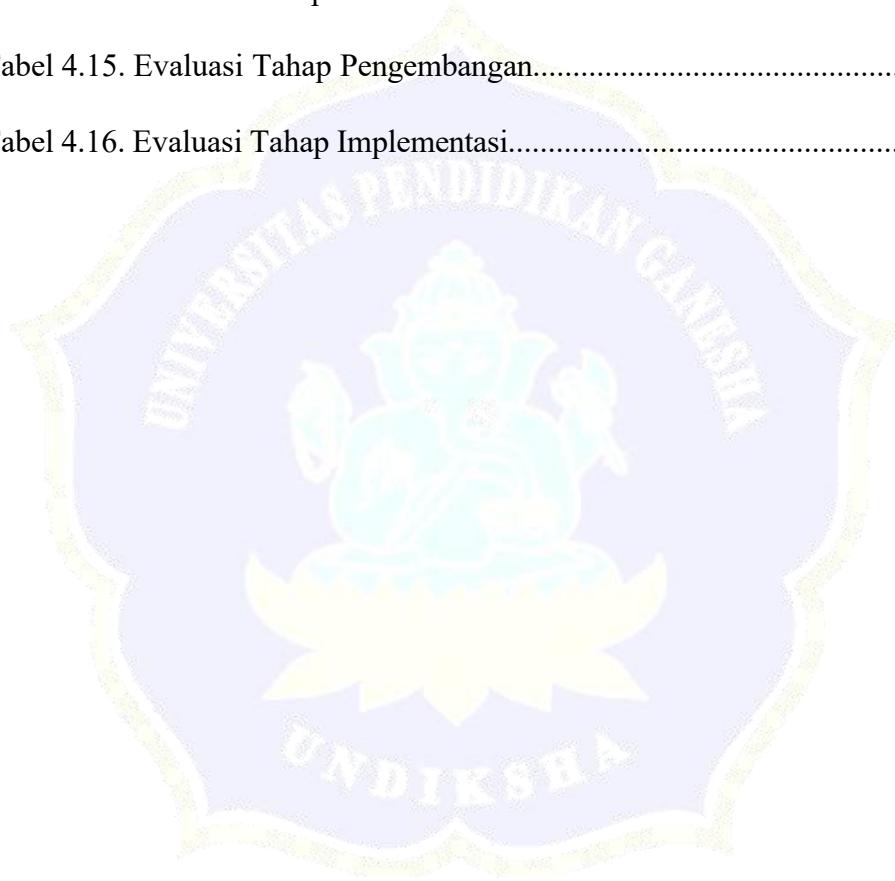
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
BAB I.....	8
12.1. Latar Belakang.....	8
12.2. Rumusan Masalah.....	11
12.3. Tujuan Penelitian.....	11
12.4. Batasan Masalah Penelitian.....	11
12.5. Manfaat Penelitian.....	11
12.5.1. Manfaat Teoritis.....	11
12.5.2. Manfaat Praktis.....	12
BAB II.....	13
2.1. Kajian Pustaka.....	13
2.2. Landasan Teori.....	20
2.2.1. Game Pembelajaran.....	20
2.2.2. <i>Contract 2</i>	22
2.2.3. Kerangka Berpikir.....	22
2.2.4. Metode Penelitian.....	24
BAB III.....	26
3.1. Jenis Penelitian.....	26
3.2. Subyek Penelitian.....	26
3.3. Model Penelitian.....	26
3.4. Prosedur Penelitian.....	27
3.4.1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	27
3.4.2. Desain (<i>Design</i>).....	28
3.4.3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	36
3.4.4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	37
3.4.5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	39
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.6. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
3.6.1. Validasi Ahli Isi.....	40
3.6.1. Validasi Ahli Media.....	41

3.7. Analisis Data.....	42
3.7.4. Analisis Data Kevalidan Game Pembelajaran Interaktif.....	42
3.7.5. Uji Perorangan, Kelompok Kecil dan Kelompok Besar.....	44
3.7.6. Uji Efektifitas.....	45
3.7.7. Analisis Respon Guru Serta Siswa.....	46
BAB IV.....	48
4.1. Hasil.....	48
4.1.1. Hasil Tahap Analisis.....	48
4.1.2. Hasil Tahap Desain.....	49
4.1.3. Hasil Tahap Pengembangan.....	50
4.1.4. Hasil Tahap Implementasi.....	53
4.1.5. Hasil Tahap Evaluasi.....	80
4.2. Pembahasan.....	84
BAB V.....	99
5.1. Kesimpulan.....	99
5.2. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101
Pertemuan pertama.....	121
Pertemuan Kedua.....	121
Pertemuan Kelima.....	122
PEMAHAMAN BERMAKNA.....	122
PERTANYAAN PEMANTIK.....	122
PERSIAPAN PEMBELAJARAN.....	122
KEGIATAN PEMBELAJARAN.....	123
Pertemuan pertama (2 JP).....	123

DAFTAR TABEL

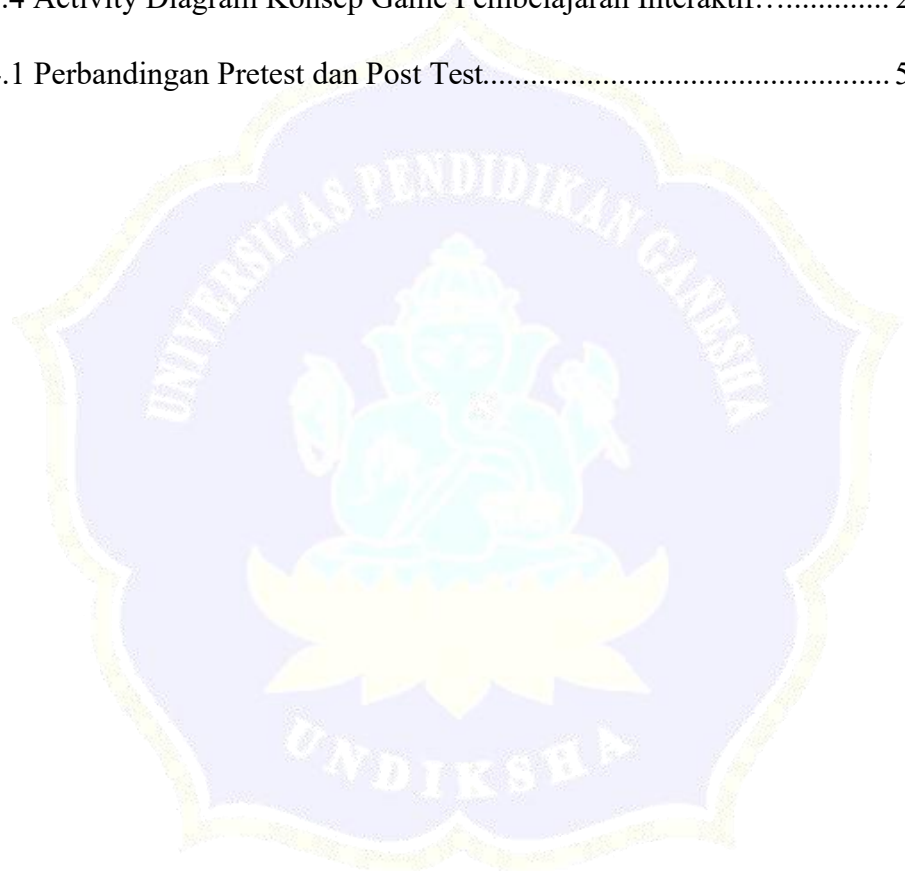
Tabel 3.1. Rancangan Antarmuka Game pembelajaran Interaktif.....	21
Tabel 3.2. Uji Validas.....	26
Tabel 3.3. Tabel Uji Perorangan, Kelompok Kecil, Lapangan.....	27
Tabel 3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	28
Tabel 3.5. Kisi - kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	29
Tabel 3.6. Kisi - kisi Angket Uji Ahli Media.....	30
Tabel 3.7. Tabulasi penilaian Pakar.....	31
Tabel 3.8. Kriteria Tingkat Validasi Uji Ahli.....	31
Tabel 3.9. Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5.....	32
Tabel 3.10. Kriteria Gain.....	33
Tabel 3.11. Rubrik Penilaian Respon Guru serta Siswa.....	33
Tabel 3.12. Kriteria Penggolongan Respon Guru dan Siswa.....	34
Tabel 4.1 Hasil Pengembangan Game pembelajaran interaktif.	38
Tabel 4.2. Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	40
Tabel 4.3. Tabulasi Penilaian Ahli Isi Pembelajaran.....	43
Tabel 4.4. Hasil Uji Ahli media.....	45
Tabel 4.5. Tabulasi Uji Ahli Media.....	47
Tabel 4.6. Perbandingan Hasil Posttest dan Pretest.....	52
Tabel 4.7. Perbandingan KKM dengan Hasil Posttest.....	55
Tabel 4.8. Kriteria Keberhasilan.....	56
Tabel 4.9. Hasil Uji Respon Siswa.....	57
Tabel 4.10. Kriteria Gain.....	59

Tabel 4.11. Kriteria pergolongan respon siswa.....	59
Tabel 4.11. Uji respon guru.....	60
Tabel 4.12 Kriteria Pergolongan Respon Guru.....	62
Tabel 4.13. Evaluasi Tahap Analisis.....	63
Tabel 4.14. Evaluasi Tahap Desain.....	64
Tabel 4.15. Evaluasi Tahap Pengembangan.....	64
Tabel 4.16. Evaluasi Tahap Implementasi.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	14
Gambar 3.1. Siklus Model pengembangan ADDIE.....	16
Gambar 3.2 Flowchart Konsep Game Pembelajaran Interaktif.....	18
Gambar 3.3 Use Case Konsep Game Pembelajaran Interaktif.....	19
Gambar 3.4 Activity Diagram Konsep Game Pembelajaran Interaktif.....	20
Gambar 4.1 Perbandingan Pretest dan Post Test.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian Di SMP N 6 Tejakula

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian dari SMP N 6 Tejakula

Lampiran 3 : Angket Respon Guru

Lampiran 4 : Kisi-Kisi Angket Siswa

Lampiran 5 : Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Lampiran 6 : Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Lampiran 7 : Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

Lampiran 8 : Hasil Respon Angket Kebutuhan Siswa

Lampiran 9 : RPPH Klasifikasi Mahkluk Hidup

Lampiran 10 : Rancangan Pengembangan Game Pembelajaran

Lampiran 11 : Kisi-kisi Angket Uji Ahli Isi Pembelajaran

Lampiran 12 : Uji Ahli Isi Pembelajaran

Lampiran 13 : Kisi-kisi Angket Uji Ahli Desain dan Media

Lampiran 14 : Hasil Uji Ahli Media dan Desain

Lampiran 15 : Kisi-kisi Uji Respon Siswa

Lampiran 16 : Angket Uji Respon Siswa

Lampiran 17 : Hasil Angket Respon Siswa

Lampiran 18 : Kisi-kisi angket respon guru

Lampiran 19 : Angket Uji respon guru

Lampiran 20 : Hasil Angket Uji Respon Guru

Lampiran 21 : Kisi-kisi angket perorangan

Lampiran 22 : Angket uji coba perorangan

Lampiran 23 : hasil angket uji coba perorangan

Lampiran 24 :kisi-kisi angket uji coba kelompok kecil

Lampiran 25 : Angket uji coba kelompok kecil

Lampiran 26 :Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Lampiran 27 : Kisi-kisi angket uji lapangan

Lampiran 28 : Angket uji coba lapangan

Lampiran 29 : Hasil Uji coba lapangan

Lampiran 30 : Dokumentasi kegiatan

