

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI
"EDUSHROOM" BERORIENTASI KEBUDAYAAN
LOKAL PADA MATERI FUNGI SISWA FASE E SMA
NEGERI 2 SINGARAJA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI PERIKANAN DAN KELAUTAN
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2025



**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI
”*EDUSHROOM*” BERORIENTASI KEBUDAYAAN
LOKAL PADA MATERI *FUNGI* SISWA FASE E SMA
NEGERI 2 SINGARAJA**

SKRIPSI

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

**Oleh
Pingky Fitria Syahrani
NIM 2113041008**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN BIOLOGI DAN PERIKANAN KELAUTAN
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2025

SKRIPSI

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



PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi oleh Pingky Fitria Syahrani

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal

Dewan Penguji,



Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19671013 199403 1 001

(Ketua)



Ni Putu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860307 201504 2 001

(Anggota)



Prof. Dr. Desak Made Citrawathi, M.Kes
NIP. 19580831 1982032002

(Anggota)



Ajeng Purnama Heny, M.Pd
19730801 1998031001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

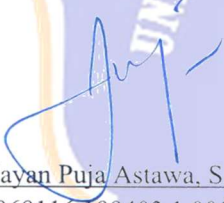
Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 13 Agustus 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian, Sekretaris Ujian,



Dr. I Wayan Puja Astawa, S.Pd., M.Stat.Sci Ni Putu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd
NIP. 1969116 199403 1 001 NIP. 19860307 201504 2 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,



Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc.
NIP. 19671013 199403 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media *Game* Edukasi “EDUSHROOM” Berorientasi Kebudayaan Lokal Pada Materi Fungi Siswa Fase E SMA Negeri 2 Singaraja” 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 resiko/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, 11 Agustus 2025
Yang membuat pernyataan,



Pingky Fitria Syahrani
NIM 2113041008

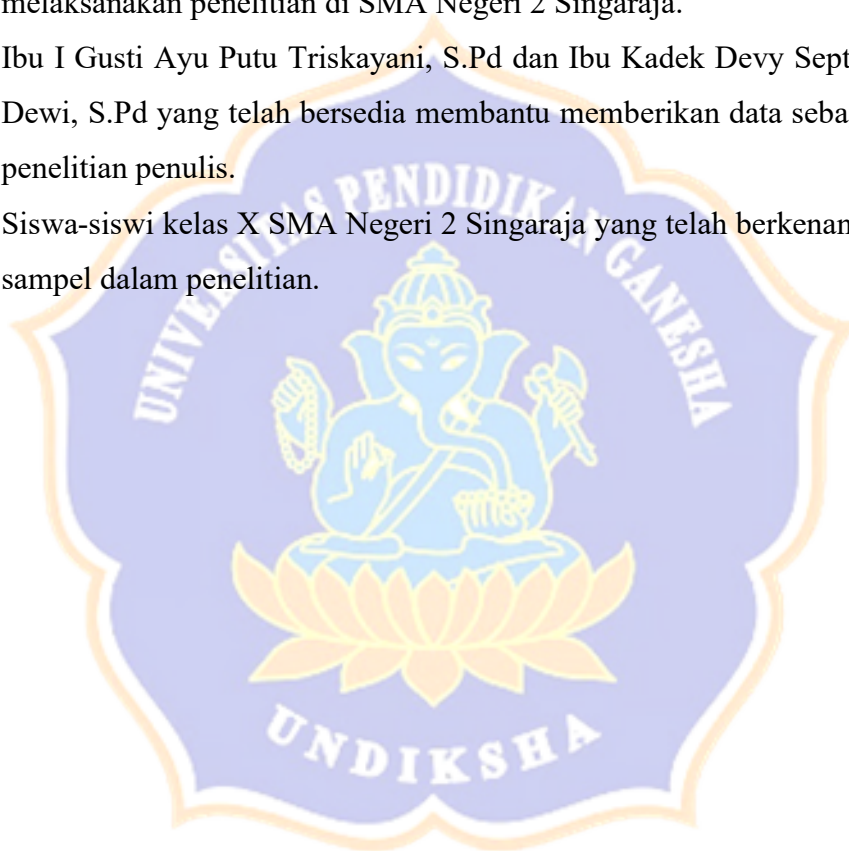
PRAKATA

Puji syukur dipanjarkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya, skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Game* Edukasi “*Edushroom*” Berorientasi Kebudayaan Lokal Siswa Fase E SMA Negeri 2 Singaraja” dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, sangat banyak mendapat bantuan baik berupa bimbingan, dorongan, arahan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, diucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam atas arahan dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai rencana.
2. Ketua Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama penulis menempuh pendidikan di Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Biologi yang telah memberikan bimbingan dan dukungan selama penulis menempuh pendidikan di Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan.
4. Dr. I Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc selaku dosen pembimbing I dan Ibu Ni Putu Sri Ratna Dewi, S.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Desak Made Citrawathi, M.Kes selaku dosen penguji I dan Ibu Ajeng Purnama Heny, M.Pd selaku dosen penguji II atas segala masukan dan saran yang diberikan untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak/Ibu Dosen, Laboran serta Staff Pegawai di Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan yang telah memberikan bantuan, melayani, serta memotivasi penulis selama perkuliahan dan juga selama melaksanakan penelitian.

7. Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si selaku pembimbing akademik selama penulis menempuh pendidikan di Jurusan Biologi dan Perikanan Kelautan.
8. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd selaku ahli media I dan Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd selaku ahli media II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan media yang dikembangkan.
9. Dr. I Made Bawa Maulana, S.Pd., M.Pd selaku kepala sekolah SMA Negeri 2 Singaraja yang sudah mengizinkan dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Singaraja.
10. Ibu I Gusti Ayu Putu Triskayani, S.Pd dan Ibu Kadek Devy Septiani Asri Dewi, S.Pd yang telah bersedia membantu memberikan data sebagai dasar penelitian penulis.
11. Siswa-siswi kelas X SMA Negeri 2 Singaraja yang telah berkenan menjadi sampel dalam penelitian.



DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah.....	11
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Pengembangan.....	12
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	13
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	15
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
1.10 Definisi Istilah.....	17
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 18
2.1 Kajian Teori.....	18
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang relevan.....	47
2.3 Kerangka Berpikir.....	51

BAB III METODE PENELITIAN.....	54
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	54
3.2 Model Penelitian Pengembangan	54
3.3 Prosedur Penelitian Pengembangan	55
3.4 Uji coba Produk.....	59
3.3.1 Desain Uji Coba.....	59
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	60
3.3.3 Jenis data.....	60
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan data.....	61
3.5 Teknik Analisis data	64
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Hasil Penelitian.....	65
4.1.1 Spesifikasi Rancang Produk	65
4.1.2 Hasil Validitas Produk.....	90
4.1.3 Hasil Kepraktisan Produk.....	92
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	94
4.2.1 Rancang Bangun Media <i>Game</i> Edukasi	95
4.2.2 Validitas Media <i>Game</i> Edukasi	100
4.2.3 Kepraktisan Media <i>Game</i> Edukasi	105
4.3 Implikasi Penelitian	107
 BAB V PENUTUP.....	116
5.1 Simpulan.....	116
5.2 Saran	117
 DAFTAR RUJUKAN	116
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	128
RIWAYAT HIDUP.....	185

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	43
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	61
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru Biologi.....	61
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Penilaian Validitas oleh Ahli Media.....	62
Tabel 3. 4 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media.....	62
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Validitas Oleh Ahli Materi.....	62
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media.....	63
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kepraktisan Oleh Siswa.....	63
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Kepraktisan.....	63
Tabel 3. 9 Skor relevansi.....	65
Tabel 3. 10 Tabulasi Silang.....	65
Tabel 3. 11 Indeks Kesepakatan Validator.....	66
Tabel 3. 12 Tabel Skor Kepraktisan.....	66
Tabel 3. 13 Kriteria Kepraktisan.....	66
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kurikulum.....	66
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	67
Tabel 4. 3 Hasil Analisis Kebutuhan Belajar.....	67
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i> media.....	69
Tabel 4. 5 Revisi produk dari ahli media.....	85
Tabel 4. 6 Revisi produk dari ahli materi.....	86
Tabel 4. 7 Hasil uji validitas media.....	91
Tabel 4. 8 Analisis nilai validitas media.....	91
Tabel 4. 9 Hasil uji validitas materi.....	91
Tabel 4. 10 Analisis nilai validitas media.....	92
Tabel 4. 11 Hasil penilaian kepraktisan uji perorangan.....	93
Tabel 4. 12 Hasil penilaian kepraktisan uji kelompok kecil.....	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	53
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan ADDIE	55
Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Pengembangan	58
Gambar 4. 1 Halaman Utama <i>Game</i> Edukasi	74
Gambar 4. 2 Daftar Referensi <i>Game</i> Edukasi.....	75
Gambar 4. 3 Profil Pengembang <i>Game</i> Edukasi.....	75
Gambar 4. 4 Perkenalan <i>Game</i> Edukasi.....	76
Gambar 4. 5 Petunjuk Penggunaan <i>Game</i> Edukasi.....	77
Gambar 4. 6 Tampilan Pilihan Level	77
Gambar 4. 7 Bagian Pematik Materi.....	78
Gambar 4. 8 Kotak Materi	79
Gambar 4. 9 Pemaparan Materi	80
Gambar 4. 10 Evaluasi	81
Gambar 4. 11 Halaman Password dan Umpan Balik Evaluasi	81
Gambar 4. 12 Halaman Utama Evaluasi Akhir.....	82
Gambar 4. 13 Evaluasi Akhir.....	83
Gambar 4. 14 Umpan Balik Evaluasi Akhir dan Halaman Penutup.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Studi Pendahuluan.....	128
Lampiran 2 Surat Keterangan Observasi	129
Lampiran 3 Jadwal Penelitian	130
Lampiran 4 Dokumentasi Studi Pendahuluan.....	131
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru.....	132
Lampiran 6 Butir Pertanyaan Angket Kebutuhan Peserta Didik	134
Lampiran 7 Hasil Penyebaran Angket	135
Lampiran 8 Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 10	140
Lampiran 9 Angket Penilaian Uji Validitas Media.....	141
Lampiran 10 Angket Penilaian Uji Validitas Materi	142
Lampiran 11 Angket Uji Kepraktisan Oleh Peserta Didik.....	143
Lampiran 12 Hasil Validitas Instrumen	144
Lampiran 13 Buku Pedoman Penggunaan Media.....	150
Lampiran 14 Surat Izin Penelitian.....	151
Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Ahli Materi	152
Lampiran 16 Hasil Uji Validitas Media	157
Lampiran 17 Hasil Uji Kepraktisan Perorangan oleh Siswa.....	165
Lampiran 18 Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Kecil oleh Siswa	172
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	181
Lampiran 20 Link dan Qr Code Media <i>Game</i> Edukasi.....	182
Lampiran 21 Surat Ketersediaan Penggunaan Produk.....	183
Lampiran 22 Surat Keterangan Penelitian	184