

# **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS 5 SD NEGERI 2 TINGGARSARI**

## **SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN (TP) (S1)  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRé - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSRé
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

# SKRIPSI

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



Pembimbing I	Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. NIP.195605201983031002
Pembimbing II	Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. NIP.198908082024211004



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh Carles Juniko Saragih ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 25 Mei 2026

### Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. NIP.198202142008121004
Anggota	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP.198104142006041001
Anggota	Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. NIP.195605201983031002
Anggota	Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. NIP.198908082024211004



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

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

### Menyetujui

Ketua Ujian	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP.198208162008121002
Sekretaris Ujian	Dr. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd. NIP.198807062015041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Tinggarsari Kabupaten Buleleng” 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 Juni 2026

Yang membuat pernyataan

  
  
Carlo   
062EDANX410910498

## PRAKATA

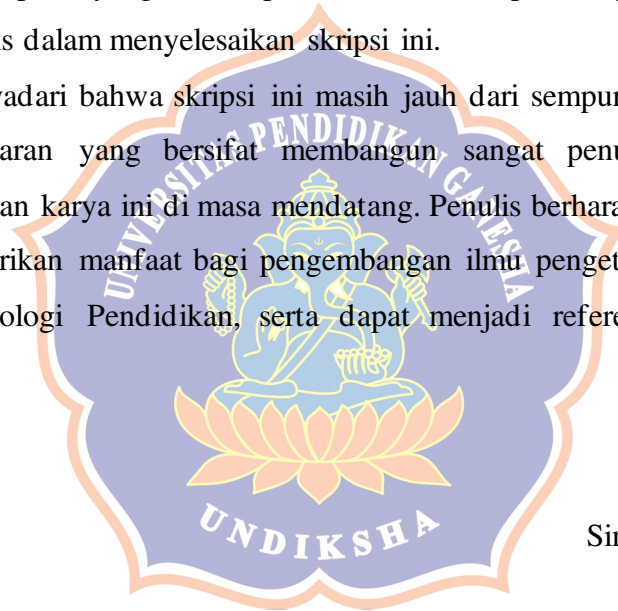
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 2 Tinggarsari Kabupaten Buleleng”** tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan berbagai fasilitas dan layanan akademik selama proses perkuliahan.
3. Dr. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd, selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan arahan dan dukungan selama penulis menempuh pendidikan.
4. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran, serta memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan saran yang sangat berharga kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, masukan, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, serta wawasan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Kepala SD Negeri 2 Tinggarsari, guru, serta seluruh siswa yang telah memberikan izin, bantuan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian.
8. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan moral maupun material, serta semangat yang tiada henti kepada penulis.
9. Seluruh keluarga, sahabat, dan teman-teman yang telah memberikan bantuan, motivasi, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Teknologi Pendidikan, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.



Singaraja, 30 Mei 2026

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	8
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
1.10 Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Media Pembelajaran.....	12
2.2 Taksonomi Media Pembelajaran.....	18
2.3 Jenis-Jenis Multimedia.....	18
2.4 Prinsip-Prinsip Multimedia.....	20
2.5 Game Edukasi Interaktif.....	21
2.6 Kajian Penelitian Relevan.....	33
2.7 Kerangka Pengembangan.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Desain Penelitian.....	45

3.2	Model Pengembangan .....	46
3.3	Uji Coba Produk.....	50
3.3.1	Desain Uji Coba .....	50
3.3.2	Subjek Uji Coba .....	51
3.3.3	Jenis Data .....	53
3.3.4	Instrumen Pengumpulan Data .....	53
3.3.5	Metode dan Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		59
4.1	Hasil Penelitian.....	59
4.1.1	Proses Pengembangan Game Edukasi.....	59
4.1.2	Validitas Pengembangan Game Edukasi.....	74
4.1.3	Hasil Analisis Data.....	84
4.1.4	Revisi Produk.....	85
4.2	Pembahasan hasil penelitian.....	89
4.3	Implikasi Penelitian .....	92
BAB V PENUTUP.....		94
5.1	Rangkuman.....	94
5.2	Simpulan.....	95
5.3	Keterbatasan Penelitian .....	96
5.4	Saran .....	96
DAFTAR PUSTAKA.....		98
LAMPIRAN.....		103
RIWAYAT HIDUP.....		128

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Storyboard Perancangan.....	48
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media .....	54
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran .....	54
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran .....	55
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil .....	56
Tabel 3. 6 Konvensi Tingkat pencapaian dengan skala 5 .....	58
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran (Subtema 1) ..	61
Tabel 4. 2 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran (Subtema 2) ..	62
Tabel 4. 3 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran (Subtema 3) ..	63
Tabel 4. 4 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran (Subtema 4) ..	63
Tabel 4. 5 Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran (Subtema 5) ..	64
Tabel 4. 6 Storyboard Media Pembelajaran .....	67
Tabel 4. 7 Hasil Review ahli isi .....	74
Tabel 4. 8 Tabel Hasil Riview Ahli Media Pembelajaran.....	76
Tabel 4. 9 Tabel Hasil Riview Ahli Desain Pembelajaran .....	78
Tabel 4. 10 Tabel Hasil Riview uji perorangan .....	81
Tabel 4. 11 Tabel Hasil Review uji kelompok kecil .....	83
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Data.....	84
Tabel 4. 13 Masukan dan revisi ahli media Pembelajaran .....	86
Tabel 4. 14 Masukan dan Revisi ahli Desain Pembelajaran .....	87

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pengembangan.....	44
---------------------------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE.....	46
Gambar 4. 1 Flowcard Media.....	66
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman awal Media Pembelajaran .....	69
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Petunjuk media .....	70
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Materi.....	71
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman .....	71
Gambar 4. 6 Uji coba Perorangan .....	80
Gambar 4. 7 Uji Coba Kelompok Kecil .....	82
Gambar 4. 8 Hasil Revisi dari ahli media Pembelajaran.....	86
Gambar 4. 9 Hasil Revisi dari ahli desain pembelajaran .....	87



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Observasi Awal .....	104
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	105
Lampiran 3 Daftar Nama dan nilai Siswa Kelas 5 .....	107
Lampiran 4 Dokumentasi .....	108
Lampiran 5 Surat izin uji Instrumen .....	110
Lampiran 6 Surat Izin Uji Judges.....	111
Lampiran 7 Surat izin Validasi media pembelajaran .....	112
Lampiran 8 Hasil Validasi ahli Media Pembelajaran.....	113
Lampiran 9 Hasil validasi ahli Desain Pembelajaran.....	114
Lampiran 10 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran .....	115
Lampiran 11 Daftar Nama Responden Uji Coba .....	119
Lampiran 12 Hasil Uji Coba Perorangan .....	120
Lampiran 13 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	123

