

**PENGEMBANGAN NUSANTARA CHRONICLES
GAME EDUKATIF BERBASIS CODING DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR
KRITIS SISWA PADA MATERI SEJARAH DAN
BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**PUTU ANANDA FEBRY MAHARANI
2111031227**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD) (S1)
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
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.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**



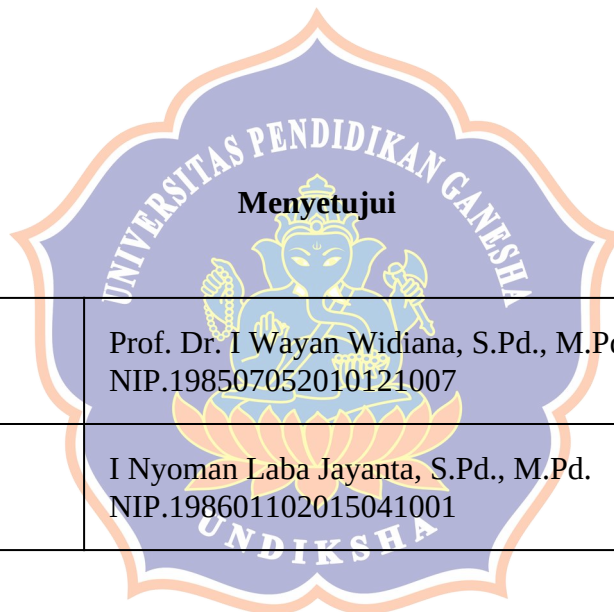
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi 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.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

SKRIPSI

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



Pembimbing I	Prof. Dr. I Wayan Widiyana, S.Pd., M.Pd. NIP.198507052010121007
Pembimbing II	I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. NIP.198601102015041001



- 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.

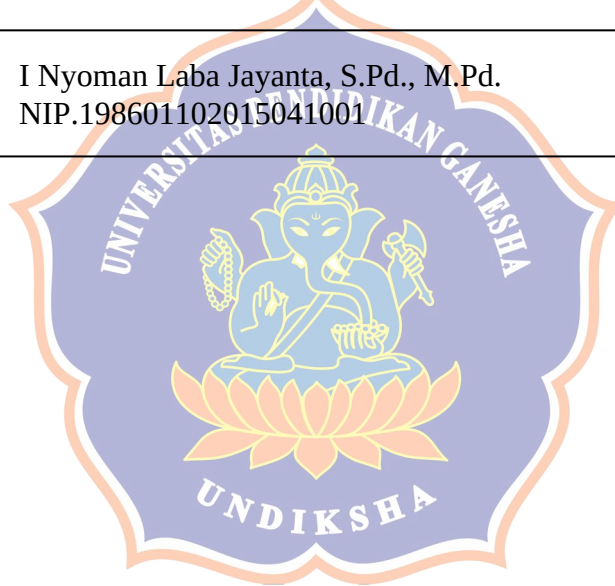


**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Skripsi oleh Putu Ananda Febry Maharani ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 29 Januari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd. NIP.197612142009122002
Anggota	I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. NIP.199405182024061001
Anggota	Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. NIP.198507052010121007
Anggota	I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. NIP.198601102015041001



- 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.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

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	I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. NIP.199405182024061001



- 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.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan dihadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa, karena atas asung kerta wara nugraha-Nya, skripsi yang berjudul “Pengembangan Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar” dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar kesarjanaan dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam penyusunan skripsi ini ditemukan banyak kesulitan, terutama karena terbatasnya kemampuan yang dimiliki. Namun skripsi ini dapat terselesaikan karena kerja keras dan bantuan serta bimbingan semua pihak, sehingga kesulitan-kesulitan tersebut dapat diatasi. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Widiani, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas arahan dan kebijaksanaan yang telah diberikan, sekaligus pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, petunjuk, dan motivasi yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
3. Bapak I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar sekaligus sebagai Pembimbing II yang telah memberikan berbagai kebijakan, serta dengan penuh ketulusan dan kesabaran memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan petunjuk sejak awal hingga selesainya skripsi ini.
4. Bapak I Nyoman Tri Esaputra, S.E, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan-kebijakan yang telah diberikan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah mendidik dan mengajar saat duduk di bangku kuliah.
6. Bapak/Ibu Kepala SD di gugus 4 Kecamatan Tejakula yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya.

7. Orang Tua tercinta, Bapak Ketut Nuridin, S.Pd dan Ibu Nyoman Sunantari atas segala cinta kasih, pengorbanan, semangat, doa, dan dukungan secara moral maupun material.
8. Kakak-kakak terhebat saya, Ngurah Putu Prasetya Adi Bhuana, Made Rahayu Adi Pujastuti, Ketut Wulan Paramesti Dewi dan Ni Luh Tina Andriani atas segala kasih sayang, pengorbanan dan waktu yang telah diberikan sepenuhnya untuk mendukung Pendidikan dan Kesehatan saya.
9. Ponakan-Ponakan tercinta saya, Ngurah Putu Andrasatya Brahmastra, Ayu Kadek Feby Calysta Dewi dan Gede Arkatama Putra Jaya yang telah memberikan semangat dan kebahagiaan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Sahabat-sahabat saya yang telah banyak membantu memberikan semangat Ketika menghadapi masa-masa terberat dalam penyusunan skripsi, diantaranya : Kadek Aryanti, Sabina Andari, Luh Gede Putri Maharani, Desak Ayu Made Dian Anggita, Putu Sintya Wulandari, Ni Wayan Astri Antari, Putu Lanny Kristina Putri dan keluarga besar Gugus Jurnal dan Publikasi FIP Undiksha serta sahabat-sahabat saya lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
11. Rekan-rekan BEM FIP Undiksha periode 2024/2025 dan semua pihak yang telah mendukung serta turut menemani perjalanan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan tepat waktu.

Disadari akan keterbatasan yang dimiliki, bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi penulisan maupun isi skripsi ini, maka dari itu diharapkan adanya bentuk saran dan perbaikan dari pembaca untuk dijadikan bahan evaluasi dimasa yang akan datang. Diharapkan semoga skripsi ini bisa memberi manfaat bagi pembaca.

Singaraja, 23 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN LOGO	ii
SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
1.8 Pentingnya Comma Hair.....	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.10 Definisi Istilah	11
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS.....	 13
2.1 Kajian Teori.....	13
1. Teori <i>The Cone Of Experience</i> Edgar Dale	13
2. Teori Kognitif Piaget.....	14
3. Kemampuan Berpikir Kritis	15
4. <i>Coding</i>	19
5. Media Pembelajaran.....	21
6. Game Edukatif.....	22
7. Game Edukatif Berbasis <i>Coding</i>	24

8. Sejarah dan Budaya	26
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	27
2.4 Kerangka Pikir.....	28
2.5 Perumusan Hipotesis	29
BAB III METODELOGI PENELITIAN	31
3.1 Model Penelitian	31
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	31
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	32
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	32
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	34
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	34
3.3 Uji Coba Produk.....	35
3.3.1 Desain Uji Coba.....	35
3.3.2 Subjek Uji Coba	36
3.3.3 Jenis Data	36
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	36
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	36
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data	37
3.4.3 Uji Coba Instrumen	43
3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Rancang Bangun Media Nusantara <i>Chronicles Game</i>	53
4.1.2 Hasil Analisis Uji Validitas Media Nusantara <i>Chronicles Game</i>	58
4.1.3 Hasil Analisis Uji Kepraktisan Media Nusantara <i>Chronicles Game</i>	59
4.1.4 Hasil Analisis Uji Keefektifan Media Nusantara <i>Chronicles Game</i> ..	60
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	62
4.3 Implikasi Penelitian.....	64
BAB V PENUTUP	66
5.1 Simpulan.....	66

5.2 Saran.....	66
DAFTAR RUJUKAN	68
LAMPIRAN.....	74



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Data Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN 9 Bondalem	4
Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kritis	18
Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data	37
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran	38
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	39
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan/Respon Siswa.....	41
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis.....	42
Tabel 3. 6 Tabulasi Silang Menurut Gregory	44
Tabel 3. 7 Kriteria Koefisiensi Validasi Isi	44
Tabel 3. 8 Kategori Validitas Butir Soal.....	45
Tabel 3. 9 Kriteria Reliabilitas Tes	46
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes	47
Tabel 3. 11 Kriteria Daya Pembeda	48
Tabel 3. 12 Kriteria Koefisiensi Validasi Isi	49
Tabel 3. 13 Panduan Konversi Kepraktisan Media.....	50
Tabel 4. 1 Rancang Bangun Media Nusantara <i>Chronicles Game</i>	54
Tabel 4. 2 Perhitungan Kelayakan Media dan Materi	58
Tabel 4. 3 Perhitungan Kelayakan Media dan Materi	60
Tabel 4. 4 Hasil Uji Homogenitas Berpikir Kritis	61
Tabel 4. 5 Hasil Uji-T Berkorelasi Berpikir Kritis	61



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 <i>The Cone of Experience</i>	13
Gambar 2. 2 Kerangka Pikir.....	29
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	31
Gambar 3. 2 Desain Uji Coba Kepraktisan Media Interaktif.....	34



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi, Ijin Penelitian dan Balasan.....	76
Lampiran 2 Tes Awal Berpikir Kritis	80
Lampiran 3 Surat Pengantar Uji Judges.....	84
Lampiran 4 Surat Keterangan Uji Judges	85
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	90
Lampiran 6 Instrumen Validasi Ahli Media	93
Lampiran 7 Instrumen Uji Kepraktisan.....	96
Lampiran 8 Instrumen Berpikir Kritis.....	100
Lampiran 9 Hasil Uji Validasi Instrumen Keefektifan	104
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	110
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Media	118
Lampiran 12 Hasil Perhitungan Validasi	125
Lampiran 13 Perhitungan Uji Validasi Butir dan Reliabilitas	126
Lampiran 14 Hasil Uji Kepraktisan	129
Lampiran 15 Perhitungan Uji Kepraktisan	130
Lampiran 16 Nilai Pretest-Posttest Berpikir Kritis.....	131
Lampiran 17 Hasil Uji Efektifitas Berpikir Kritis Menggunakan SPSS.....	132
Lampiran 18 Modul Ajar	134
Lampiran 19 Produk Akhir	142
Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan	147



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "*Pengembangan Nusantara Chronicles Game Edukatif Berbasis Coding Dalam Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Sejarah Dan Budaya Kelas V Sekolah Dasar*" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan maupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau terdapat klaim terhadap keaslian karya tersebut.

Singaraja, 23 Desember 2025

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a 10,000 Rupiah Indonesian banknote. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SEPULUH RIBU RUPIAH', '10000', 'TEL. 10000', 'MATERI', and 'KEMPEL'. The serial number '10010ANX188073278' is visible at the bottom of the note.

Putu Ananda Febry Maharani

NIM 2111031227