

**PENGEMBANGAN EDUCATIONAL GAMES
BERBASIS GAMES BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP
MATERI PERUBAHAN WUJUD ZAT MUATAN
IPAS SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI



**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.



- 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
- Cetak 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

Menyetujui

Pembimbing I	Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd. NIP.198501232008122004
Pembimbing II	Dr. I Wayan Sujana, M.Fil.H NIP.197202052024211001

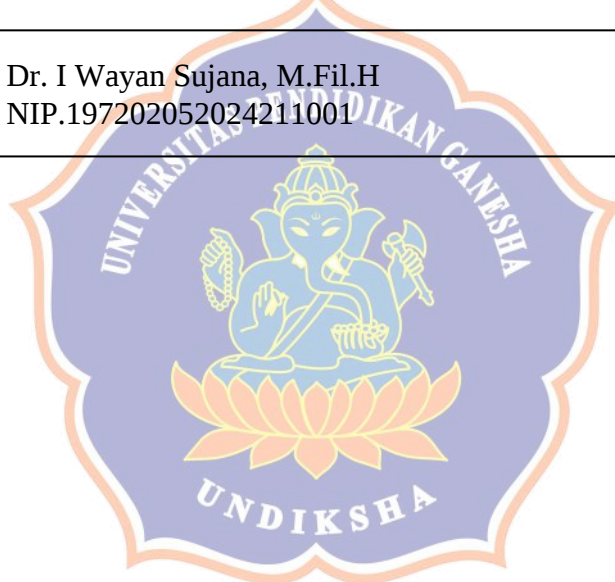


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi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

Skripsi oleh Ni Putu Yuna Intania ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 09 Juli 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. Komang Sujendra Diputra, S.Pd., M.Pd. NIP.198802122014041002
Anggota	Chindytia, M.Pd. NIP.199106172024212002
Anggota	Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd. NIP.198501232008122004
Anggota	Dr. I Wayan Sujana, M.Fil.H NIP.197202052024211001



- 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.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Educational Games* Berbasis *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Zat Muatan IPAS Siswa Kelas IV SD” 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, 9 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Ni Putu Yuna Intania



PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa beserta seluruh manifestasinya, karena atas berkat dan rahmat-Nya skripsi yang berjudul “**Pengembangan *Educational Games* Berbasis *Games Based Learning* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Materi Perubahan Wujud Zat Muatan IPAS Siswa Kelas IV SD**” dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha. Terelesaikannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat, melalui kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, S.Pd., M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha, atas berbagai kebijakan yang diterapkan terkait dengan kelancaran proses studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. I Wayan Widian, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, atas kebijakan serta arahnya selama proses penyusunan skripsi ini.
3. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama menjalani studi di jurusan Pendidikan Dasar.
4. I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., selaku Koorprodi Pendidikan Guru Sekolah yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama menjalani studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd., selaku Ketua Direktur SDP Undiksha Denpasar yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
6. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For., selaku Wakil Direktur SDP Undiksha Denpasar yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan

motivasi kepada penulis sehingga proses studi dapat diselesaikan dengan baik.

7. Dr. Putu Ari Darmayanti, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, dorongan, motivasi, masukan, serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga proses studi dapat terselesaikan dengan baik.
8. Dr. I Wayan Sujana, S.Ag., M.Fil.H., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan arahan, dorongan, motivasi, masukan, serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga proses studi dapat terselesaikan dengan baik.
9. Chindytia, S.Pd., M.Pd., selaku Validator II Instrumen dan Ahli Materi/ Isi Pembelajaran II, serta menjadi Pembimbing Akademik Mahasiswa yang telah memberikan bimbingan, arahan, dorongan, motivasi, memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi serta memberikan masukan selama mengikuti studi di Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
10. Arina Zaida Ilma, S.Pd., Gr., M.Pd., selaku Ahli Materi/ Isi Pembelajaran II, yang telah memberikan masukan dan saran yang diberikan selama proses penyusunan instrumen dan media pembelajaran.
11. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd., selaku Ahli Rancang Bangun, Desain Instruksional, dan Media Pembelajaran, yang telah memberikan arahan, masukan dan saran yang diberikan dalam penyempurnaan media pembelajaran.
12. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf pegawai di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan ilmu, bantuan dan pelayanan yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
13. Ibu Ni Made Sulistrisiana Dewi, S.Pd., M.Pd., selaku Kepala SD No. 2 Werdi Bhuwana, yang telah memberikan izin serta dukungan dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian di SD No. 2 Werdi Bhuwana yang dipimpin dan mendampingi penulis selama melakukan penelitian.

14. Bapak I Putu Tampayana, S.Pd., selaku wali kelas IV di SD No. 2 Werdi Bhuwana yang telah membimbing, memberikan arahan dan motivasi serta mendampingi penulis dalam melakukan penelitian di SD No. 2 Werdi Bhuwana.
15. Seluruh siswa-siswi kelas IV dan V di SD No. 2 Werdi Bhuwana yang telah berpartisipasi secara aktif dalam membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
16. Kepada Orang Tua tercinta penulis, I Nyoman Gede Susanta dan Ni Made Supadmini. Terima kasih atas setiap doa yang tak pernah putus mengiringi setiap langkah penulis, kasih sayang yang tak pernah berkurang dalam setiap keadaan, serta pengorbanan yang tak akan pernah terhitung jumlahnya. Segala dukungan, perhatian, nasihat, dan kerja keras yang telah diberikan menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini. Skripsi ini adalah salah satu wujud kecil dari perjuangan, pengorbanan, dan harapan yang selama ini kalian titipkan kepada penulis. Di balik setiap halaman yang tersusun, terdapat doa, cinta, dan ketulusan yang selalu menguatkan penulis untuk terus melangkah. Semoga pencapaian ini dapat menjadi kebanggaan kecil yang mampu membahagiakan kalian serta menjadi bentuk rasa syukur dan bakti penulis atas segala yang telah diberikan. Terima kasih telah menjadi alasan terbesar penulis untuk terus berjuang, bangkit ketika lelah, dan tidak menyerah dalam meraih cita-cita. Semoga Tuhan senantiasa memberikan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada kalian atas segala cinta dan pengorbanan yang telah diberikan tanpa batas.
17. Kepada Adik Perempuan penulis, Ni Made Winda Berliana. Terimakasih atas doa, dukungan serta kebersamaan yang selalu memberikan semangat dalam setiap proses yang penulis lalui. Kehadiranmu menjadi salah satu alasan bagi penulis untuk terus berusaha menjadi pribadi yang lebih baik. Semoga pencapaian ini dapat menjadi motivasi untuk terus bermimpi, berjuang dalam meraih cita-cita yang diinginkan.

18. Kepada Sahabat tercinta penulis, Reza, Dek Sri, Karisma, dan Cahya. Yang telah hadir dan menjadi bagian dari perjalanan penulis selama menempuh pendidikan, dari awal semester hingga saat ini. Terima kasih atas setiap dukungan, semangat, doa, tawa, dan kebersamaan yang telah diberikan, baik di saat suka maupun duka. Kehadiran kalian menjadi salah satu alasan yang membuat setiap proses dan tantangan terasa lebih ringan untuk dijalani. Terima kasih karena selalu ada untuk mendengarkan keluhan, memberikan motivasi saat penulis merasa lelah, serta menemani berbagai proses hingga akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Semoga persahabatan yang telah terjalin tetap terjaga dengan baik dan membawa kebahagiaan serta kesuksesan bagi kita semua. Terima kasih untuk setiap cerita, pengalaman, dan perjalanan menyenangkan yang telah dilalui bersama. Kenangan tersebut akan selalu menjadi bagian berharga dalam perjalanan hidup penulis.
19. Terimakasih kepada seluruh rekan-rekan kelas V, yang sudah kebersamaan penulis selama masa perkuliahan kurang lebih 4 tahun ini yang memberikan dukungan serta semangat dalam menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
20. Seluruh rekan-rekan mahasiswa seperjuangan yang selalu memberikan semangat, motivasi, dukungan serta kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini hingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.
21. Kepada diri penulis sendiri. Terima kasih karena telah bertahan sejauh ini. Terima kasih karena memilih untuk tetap melangkah meskipun sering kali merasa lelah, ragu, dan ingin menyerah. Tidak mudah menjalani semua proses ini, tetapi kamu berhasil melewatinya satu per satu dengan segala usaha dan doa yang menyertai setiap langkahmu. Terima kasih karena tidak menyerah pada keadaan, karena tetap berusaha bangkit ketika merasa gagal, dan karena selalu mencoba melakukan yang terbaik meskipun tidak semuanya berjalan sesuai harapan. Skripsi ini bukan hanya tentang lembaran demi lembaran yang berhasil diselesaikan, tetapi juga tentang perjalanan panjang yang membuktikan bahwa kamu lebih kuat dari yang

selama ini kamu kira. Hari ini, izinkan dirimu untuk berbangga, tidak perlu menjadi sempurna untuk sampai di titik ini, karena keberanian untuk terus bertahan dan melanjutkan langkah adalah pencapaian yang luar biasa. Terima kasih telah percaya pada diri sendiri, meskipun terkadang dunia terasa berat. Untuk diriku, terima kasih sudah berjuang. Kamu hebat, dan kamu pantas merayakan setiap usaha yang telah membawamu sampai di sini.

Disadari bahwa penyusunan skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan belum mencapai tingkat kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan, khususnya pada bidang Pendidikan.

Singaraja 08 Juni 2026

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	I
HALAMAN LOGO	II
HALAMAN JUDUL	III
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	IV
ABSTRAK.....	V
<i>ABSTRACT</i>	VI
PRAKATA	VII
DAFTAR ISI.....	XII
DAFTAR TABEL.....	XVII
DAFTAR GAMBAR.....	XX
DAFTAR LAMPIRAN	XXI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	16
1.3 Pembatasan Masalah	16
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	17
1.5 Tujuan Penelitian	17
1.6 Manfaat Penelitian	18
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	18
1.6.2 Manfaat Praktis.....	18
1.7 Spesifikasi Produk.....	19
1.8 Pentingnya Pengembangan	20

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	21
1.9.1 Asumsi Pengembangan	21
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	21
1.10 Definisi Istilah	21
BAB II KAJIAN TEORI	23
2.1 Kajian Teori	23
2.1.1 Pemahaman Konsep	23
2.1.1.1 Pengertian Pemahaman Konsep	23
2.1.1.2 Indikator Pemahaman Konsep	25
2.1.1.3 Faktor – Faktor yang mempengaruhi Pemahaman Konsep	27
2.1.1.4 Upaya untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep	28
2.1.2 Media Pembelajaran	31
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	31
2.1.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	33
2.1.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	36
2.1.2.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran	38
2.1.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	41
2.1.3 <i>Educational Games</i>	44
2.1.3.1 Pengertian <i>Educational Games</i>	44
2.1.3.2 Karakteristik <i>Educational Games</i>	47
2.1.3.3 Keunggulan <i>Educational Games</i>	48
2.1.3.4 Kelemahan <i>Educational Games</i>	49
2.1.4 <i>Games Based Learning</i>	50
2.1.4.1 Pengertian <i>Games Based Learning</i>	50

2.1.4.2 Sintaks <i>Games Based Learning</i>	52
2.1.4.3 Karakteristik <i>Games Based Learning</i>	53
2.1.4.4 Keunggulan <i>Games Based Learning</i>	54
2.1.4.5 Kelemahan <i>Games Based Learning</i>	55
2.1.5 Materi Perubahan Wujud Zat Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	56
2.1.5.1 Pengertian Perubahan Wujud Zat	56
2.1.5.2 Tujuan Perubahan Wujud Zat	59
2.1.5.3 Karakteristik Perubahan Wujud Zat di SD	60
2.1.5.4 Ruang Lingkup dan Materi Perubahan Wujud Zat di SD	61
2.1.5.5 Capaian Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat di SD	63
2.1.6 Pengembangan	64
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	66
2.3 Kerangka Pengembangan	75
2.4 Kerangka Berpikir	77
2.5 Perumusan Hipotesis	80
BAB III METODE PENELITIAN	82
3.1 Model Penelitian Pengembangan	82
3.2 Prosedur dan Deskripsi Model Pengembangan	84
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	84
3.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	86
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	86
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementatiton</i>)	87
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	88

3.3 Subyek Penelitian	89
3.4 Metode Pengumpulan Data dan Instrumen	89
3.4.1 Metode Pengumpulan Data	89
3.4.2 Instrumen Penelitian	92
3.5 Metode Analisis Data	102
3.5.1 Uji Produk	102
3.5.2 Prasyarat Analisis	114
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	129
4.1 Hasil Penelitian	129
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba Produk Pengembangan	129
4.1.1.1 Rancang Bangun Pengembangan <i>Educational Games</i> Berbasis <i>Games Based Learning</i>	130
4.1.1.2. Kualitas Pengembangan <i>Educational Games</i> berbasis <i>Games Based Learning</i>	148
4.1.1.3. Hasil Efektivitas Pengembangan <i>Educational Games</i> berbasis <i>Games Based Learning</i>	171
4.1.2. Hasil Analisis Penelitian	182
4.1.2.1. Hasil Analisis Kualitas Rancang Bangun Pengembangan <i>Educational Games</i> berbasis <i>Games Based Learning</i>	182
4.1.2.2. Hasil Analisis Data Kualitas Pengembangan <i>Educational</i> <i>Games</i> berbasis <i>Games Based Learning</i>	182
4.1.3. Revisi Produk	184
4.1.3.1. Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Rancang Bangun	184
4.1.3.2. Revisi Berdasarkan Masukan Ahli Isi Pembelajaran	185

4.1.3.3. Revisi Berdasarkan Masukkan Ahli Desain	186
4.1.3.4. Revisi Berdasarkan Masukkan Ahli Media Pembelajaran	187
4.1.3.5. Revisi Berdasarkan Masukkan Uji Coba Perorangan	188
4.1.3.6. Revisi Berdasarkan Masukkan Uji Coba Kelompok Kecil	189
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	189
4.2.1. Pembahasan Rancang Bangun Pengembangan <i>Educational Games</i> Berdasarkan <i>Games Based Learning</i>	189
4.2.2. Pembahasan Kualitas Pengembangan <i>Educational Games</i> berbasis <i>Games Based Learning</i>	193
4.2.2.1. Pembahasan Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	194
4.2.2.2. Pembahasan Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	196
4.2.2.3. Pembahasan Penilaian Ahli Media Pembelajaran	197
4.2.2.4. Pembahasan Penilaian Uji Coba Perorangan	199
4.2.2.5. Pembahasan Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	200
4.2.3. Pembahasan Efektivitas Pengembangan <i>Educational Games</i> berbasis <i>Games Based Learning</i>	201
BAB V LUARAN PENELITIAN	204
5. 1. Simpulan	204
5. 2. Saran	205
DAFTAR RUJUKAN	207
LAMPIRAN	212

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Media	93
Tabel 3.2 Kriteria skor validasi Ahli Media	94
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi	95
Tabel 3.4 Kriteria skor validasi Ahli Materi	95
Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	96
Tabel 3.6 Kriteria skor validasi Ahli Desain Pembelajaran	97
Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Penilaian Guru	98
Tabel 3.8 Kriteria skor Angket Penilaian Guru	98
Tabel 3.9 Kisi - Kisi Angket Validasi Peserta Didik	99
Tabel 3.10 Kriteria skor Angket Peserta Didik	100
Tabel 3.11 Kisi - Kisi Instrumen Butir Tes Pilihan Ganda	100
Tabel 3.12 Kategori Penilaian Skala Likert	111
Tabel 3.13 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	113
Tabel 3.14 Tabel Tabulasi Silang <i>Gregory</i>	116
Tabel 3.15 Kriteria untuk Menentukan Validitas Isi	117
Tabel 3.16 Kriteria Reliabilitas Tes Kompetensi Pengetahuan IPAS	120
Tabel 3.17 Kriteria Indeks Kesukaran Butir	122
Tabel 3.18 Kriteria Daya Beda	123
Tabel 3.19 Rumus Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	124
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun	144
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun	146
Tabel 4.3 Masukkan, Saran dan Komentar Ahli Racang Bangun	148

Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	149
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahl Isi Pembelajaran	150
Tabel 4.6 Masukan, Saran dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	152
Tabel 4.7 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	153
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	154
Tabel 4.9 Masukkan, Saran dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	156
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	157
Tabel 4.11 Masukkan, Saran, dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	159
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	160
Tabel 4.13 Masukkan, Saran dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	162
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Perorangan	162
Tabel 4.15 Komentar Siswa Uji Coba Perorangan	165
Tabel 4.16 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	166
Tabel 4.17 Komentar Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	170
Tabel 4.18 Uji Normalitas Hasil Tes 1 (<i>Pre-test</i>)	173
Tabel 4.19 Uji Normalitas Hasil Tes 2 (<i>Post-test</i>)	174
Tabel 4.20 Uji Homogenitas Tes 1 dan Tes 2	176
Tabel 4.21 Rangkuman Uji Homogenitas	176
Tabel 4.22 Hasil Tes Kompetensi Pengetahuan	178
Tabel 4.23 Korelasi Antar Variabel	179
Tabel 4.24 Rangkuman Hasil Korelasi Antar Variabel	180
Tabel 4.25 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji - t	181
Tabel 4.26 Persentase Hasil Uji Coba Media <i>Educational Games</i> berbasis <i>Games Based Learning</i>	183

Tabel 4.27 Komentar Bersifat Merevisi dari Subjek Uji Coba.....	184
---	-----



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir	80
Gambar 3. 1 Pengembangan <i>ADDIE</i>	84
Gambar 3.2 Rancangan Uji Coba Produk	104
Gambar 4. 1 Rancang Bangun <i>Educational Games</i> Berbasis <i>Games Based Learning</i>	133
Gambar 4. 2 <i>Flowchart Educational Games</i> Berbasis <i>Games Based Learning</i>	134
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i>	135
Gambar 4.4 Media Pembelajaran <i>Educational Games</i>	137
Gambar 4.5 Penyusunan Konten	138
Gambar 4.6 Uji Ahli Isi Pembelajaran	139
Gambar 4.7 Uji Ahli Rancang Bangun, Desain & Media Pembelajaran	140
Gambar 4.8 Uji Coba Perorangan	141
Gambar 4.9 Uji Coba Kelompok Kecil	141
Gambar 4.10 Pelaksanaan <i>Pre-test</i>	142
Gambar 4.11 Penggunaan Media	142
Gambar 4.12 Pelaksanaan <i>Post-test</i>	143
Gambar 4.13 Isi Rancang Bangun	185
Gambar 4.14 Revisi Soal Evaluasi	186
Gambar 4.15 Revisi Desain Pembelajaran	187
Gambar 4.16 Revisi Media Pembelajaran	188
Gambar 4.17 Hasil Akhir Produk	193

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi.....	213
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian.....	214
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	215
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Wali Kelas IV SD No. 2 Werdi Bhuwana.....	216
Lampiran 5. Perangkat Pembelajaran (Modul Ajar).....	217
Lampiran 6. Hasil Penilaian Instrumen Uji Ahli Rancang Bangun, Materi/Isi Pembelajaran, Desain Intruksional, Media Pembelajaran, Uji Perorangan dan Kelompok Kecil (Jugdes I).....	247
Lampiran 7. Hasil Penilaian Instrumen Uji Ahli Rancang Bangun, Materi/Isi Pembelajaran, Desain Intruksional, Media Pembelajaran, Uji Perorangan dan Kelompok Kecil (Jugdes II).....	255
Lampiran 8. Perhitungan Validitas Isi Instrumen.....	263
Lampiran 9. Hasil Penilaian Rancang Bangun Judges I.....	268
Lampiran 10. Hasil Penilaian Rancang Bangun Judges II.....	272
Lampiran 11. Hasil Penilaian Materi/ Isi Pembelajaran Judges I.....	280
Lampiran 12. Hasil Penilaian Materi/ Isi Pembelajaran Judges II.....	280
Lampiran 13. Hasil Penilaian Desain Intruksional Judges I.....	283
Lampiran 14. Hasil Penilaian Desain Intruksional Judges II.....	287
Lampiran 15. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Judges I.....	291
Lampiran 16. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Judges II.....	295
Lampiran 17. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan.....	299

Lampiran 18. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	300
Lampiran 19. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil.....	302
Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil.....	303
Lampiran 21. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Instrumen.....	306
Lampiran 22. Lembar Soal Uji Coba Instrumen.....	308
Lampiran 23. Lembar Jawaban Hasil Uji Coba Instrumen.....	326
Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil Validitas Butir Tes.....	327
Lampiran 25. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Butir Tes.....	328
Lampiran 26. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Tes.....	329
Lampiran 27. Rekapitulasi Uji Daya Beda Tes.....	330
Lampiran 28. Daftar Hadir Subjek <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	331
Lampiran 29. Lembar Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	332
Lampiran 30. Lembar Jawaban Hasil <i>Pre-test</i>	345
Lampiran 31. Lembar Jawaban Hasil <i>Post-test</i>	346
Lampiran 32. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i>	347
Lampiran 33. Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i>	348
Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian.....	349