

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUCAPLAY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan

Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH

NI KOMANG AYU SUANDENIK

NIM 2211031680

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

SINGARAJA

2026



- 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

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

Menyetujui

Pembimbing I	Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. NIP.197108152001121001
Pembimbing II	I Wayan Ardana, M.Pd. NIP.198706102024211001

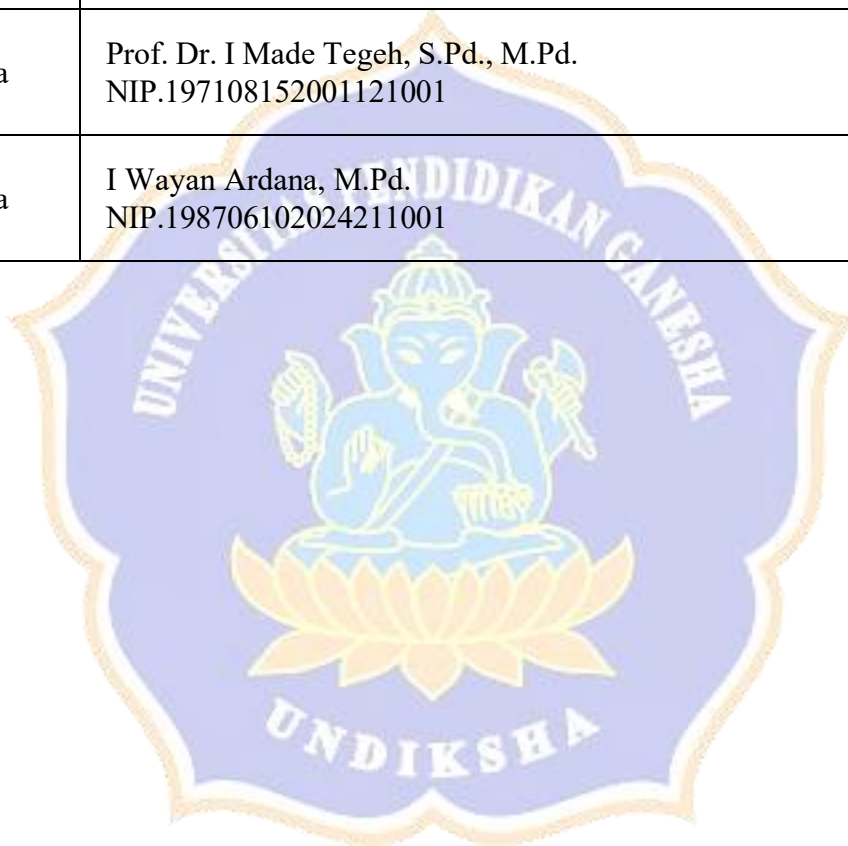


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi 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 Ni Komang Ayu Suandenik ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 06 Juli 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. NIP.195912311984031009
Anggota	Dr. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd. NIP.198807062015041001
Anggota	Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. NIP.197108152001121001
Anggota	I Wayan Ardana, M.Pd. NIP.198706102024211001



- 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
- Cetakn 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 Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Siswa Kelas IV SDN Sekaan” 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, 2 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Ni Komang Ayu Suandenik



- 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 BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat rahmat-Nya skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game *Educaplay* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pancasila Siswa Kelas IV SDN Sekaan” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam proses penyusunan skripsi ini, diperoleh bantuan berupa arahan, bimbingan, saran, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijaksanaannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiwana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijaksanaannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
3. Prof. Dr. Kadek Suranata, M.Pd.,Kons., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
4. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan-kebijakan yang telah diberikan.
5. I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., selaku Koorprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan-kebijakan yang telah diberikan.
6. Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I yang banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
7. I Wayan ardana M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, pengalaman, motivasi, serta dukungan selama penyusunan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat waktu.
8. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd. dan I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., yang telah bersedia menjadi *judges* serta ahli materi untuk uji validitas instrumen dan menilai materi dalam penelitian ini.



9. I Wayan Suantara, S.Pd., M.Pd. dan Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd., selaku ahli media yang telah bersedia menilai produk yang dikembangkan.
10. I Nyoman Sandika Yasa, S.Pd., selaku Kepala SDN Sekaan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. I Ketut Diarsa, S.Pd., selaku Wali Kelas IV SDN Sekaan yang telah membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian di kelas.
12. Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa hormat, cinta, dan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Bapak I Nyoman Birawan dan Ibu Ni Ketut Redi, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta pengorbanan yang tiada henti dalam setiap langkah perjalanan hidup dan pendidikan saya. Terima kasih atas segala kerja keras, kesabaran, dan kepercayaan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Skripsi ini juga saya persembahkan kepada sahabat dan teman terkasih, Ni Komang Indriyani Putri dan Ni Komang Lusiani, yang telah memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta kebersamaan yang penuh makna selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas segala bantuan, doa, perhatian, dan kenangan indah yang telah dibagikan.

Disadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga dengan kerendahan hati memohon maaf sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan dalam skripsi ini dan juga diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca untuk lebih menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Akhir kata di sampaikan terima kasih.

Singaraja, 2 Juli 2026

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Pengembangan.....	10
1.6 Spesifikasi Produk Yang di Harapkan	10
1.7 Asumsi dan Keterbatasan.....	13
1.8 Definisi Istilah.....	15
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 18
2.1. Kajian Teori.....	18
2.1.1 Teori Kognitif Jean Piaget.....	18
2.1.2 Teori Konstruktivisme	23
2.1.3 Rancang Bangun.....	25
2.1.4 Validitas	27
2.1.5 Kepraktisan.....	28
2.1.6 Gamifikasi	29
2.1.7 Media Pembelajaran Berbasis Game	31
2.1.8 Game Educaplay.....	32



2.1.8 Game Educaplay.....	32
2.1.9 Minat Belajar	35
2.1.10 Mata Pelajaran Pancasila.....	40
2.1.11 Integrasi Media Game Educaplay dalam Pembelajaran Pancasila.....	41
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	43
2.3 Kerangka Pengembangan	50
2.4 Kerangka Berpikir.....	52
 BAB III METODE PENELITIAN	 56
3.1 Prosedur dan Deskripsi Model Pengembangan.....	56
3.2 Model Penelitian Pengembangan	59
3.3 Subyek Penelitian	60
3.4 Metode Pengumpulan Data dan Instrumen	61
3.5 Metode Analisis Data	68
3.5.1 Uji Produk.....	69
3.5.2 Prasyarat Analisis	70
3.5.3 Uji Hipotesis.....	70
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 73
4.1 Hasil Penelitian	73
4.1.1 Produk Penelitian.....	74
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	89
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	101
4.3 Implikasi Penelitian	112
 BAB V PENUTUP	 115
5.1 Simpulan	115
5.2 Saran.....	117
 DAFTAR PUSTAKA.....	 119
LAMPIRAN	126
RIWAYAT HIDUP	236



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Pengaruh Pendekatan Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa	7
Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	61
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Angket Minat Belajar Siswa	64
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	64
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	65
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Respons Guru.....	66
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Respons Siswa	66
Tabel 3.7 Skala Likert.....	69
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran	75
Tabel 4.2 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif Pancasila Kelas IV Berbasis Educaplay	78
Tabel 4.3 Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Pancasila Kelas IV Berbasis Educaplay	83
Tabel 4.4 Hasil Validitas Ahli Media.....	90
Tabel 4.5 Hasil Validitas Ahli Materi	91
Tabel 4.6 Hasil Kepraktisan Respons Guru	93
Tabel 4.7 Hasil Kepraktisan Respons Siswa	94
Tabel 4.8 Nilai Pretest dan Posttest	95
Tabel 4.9 Hasil Analisis Deskriptif Data Pretest dan Posttest	96
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Data	99
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>Paired sample t-test</i>	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan	51
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	54
Gambar 2.3 Perumusan Hipotesis	54
Gambar 3.1 Prosedur dan Deskripsi Model Pengembangan	56
Gambar 4.1 Grafik Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i> Minat Belajar Siswa	97



- 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.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran. 1 Surat Permohonan Izin Melaksanakan Observasi.....	127
Lampiran. 2 Surat Pengantar Penelitian	128
Lampiran. 3 Surat Pengantar Uji Instrumen	129
Lampiran. 4 Pertanyaan Wawancara Wali Kelas V SD.....	130
Lampiran. 5 Soal Uji Efektivitas Test Minat Belajar Siswa	131
Lampiran. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Judges I	133
Lampiran. 7 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Judges II.....	135
Lampiran. 8 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Materi Judges I.....	137
Lampiran. 9 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Materi Judges II	144
Lampiran. 10 Hasil Uji Validitas Instrumen Kepraktisan Judges I	151
Lampiran. 11 Hasil Uji Validitas Instrumen Kepraktisan Judges II.....	155
Lampiran. 12 Hasil Uji Validitas Instrumen Efektivitas Minat Belajar Judges I	159
Lampiran. 13 Hasil Uji Validitas Instrumen Efektivitas Minat Belajar Judges II	161
Lampiran. 14 Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Kepraktisan Media	163
Lampiran. 15 Hasil Perhitungan Uji Efektivitas	168
Lampiran. 16 Hasil Uji Butir Soal	172
Lampiran. 17 Hasil Uji Realibitas.....	173
Lampiran. 18 Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar	174
Lampiran. 19 Modul Ajar	176
Lampiran. 20 Lembar Hasil Uji Ahli Media I.....	192
Lampiran. 21 Lembar Hasil Uji Ahli Media II	198
Lampiran. 22 Lembar Hasil Uji Ahli Materi I	201
Lampiran. 23 Lembar Hasil Uji Ahli Materi II.....	204
Lampiran. 24 Hasil Uji Kepraktisan Guru	207
Lampiran. 25 Hasil Uji Kepraktisan Siswa.....	223
Lampiran. 26 Dokumentasi Penelitian	230
Lampiran. 27 Sertifikat HKI	233

