

**PENGEMBANGAN GAME EDUKATIF BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SD**

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.



**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
- 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	Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. NIP.195910101986031003
Pembimbing II	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP.198104142006041001

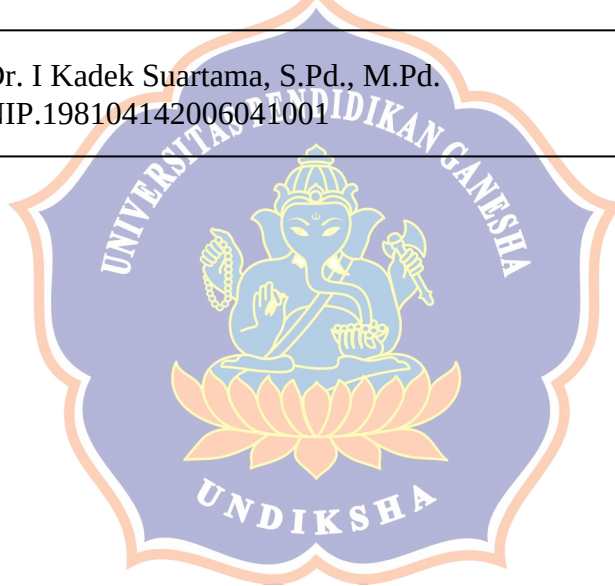


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi 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 Muhamad Rafli Zumaris ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Juli 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. NIP.198202142008121004
Anggota	Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. NIP.197108152001121001
Anggota	Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. NIP.195910101986031003
Anggota	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP.198104142006041001



- 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	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 Edukatif Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V 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 ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja, 20 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,

Muhamad Rafli Zumaris
NIM. 2211021026

PRAKATA

Puji dan syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun memperoleh banyak bantuan, baik berupa moral maupun material, dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini serta telah memberikan segala sarana prasarana dan perlengkapan pendukung lainnya selama penulis menuntut ilmu di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, atas motivasi serta fasilitas yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, atas motivasi dan dukungan yang diberikan dalam penyusunan proposal ini.
4. Dr. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan, atas bimbingan dan motivasi yang diberikan selama proses penyusunan proposal ini.
5. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu dengan sabar selama menuntun penulis di balik setiap halaman yang direvisi, memberikan saran, masukan, dan motivasi untuk selalu melangkah maju.
6. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi.

7. Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd, selaku Penguji I yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi penyempurnaan karya ini.
8. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku Penguji II yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang membangun demi penyempurnaan karya ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pendidikan yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu serta memberikan bekal ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan. Setiap pengalaman dan pembelajaran yang diberikan menjadi bekal berharga dalam membentuk cara berpikir, bersikap, dan melangkah, baik dalam dunia akademik maupun kehidupan.
10. Kepala Sekolah dan guru kelas SD Negeri 5 Penarukan yang telah memberikan izin dan kesempatan, serta dukungan berupa motivasi dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian skripsi ini.
11. Seluruh siswa SD Negeri 5 Penarukan yang telah terlibat serta membantu dan berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan penelitian ini.
12. Kedua orang tua saya tercinta yang selalu memberikan doa, cinta, dan dukungan yang tidak pernah putus, yang menjadi kekuatan terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan karya ini.
13. Saudara-saudara saya tercinta atas doa dan dukungan moril maupun materil selama masa studi hingga terselesaikannya penelitian ini.
14. Seluruh keluarga besar, teman-teman, serta sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, doa, dan kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini.
15. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi dalam penyusunan karya ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidik

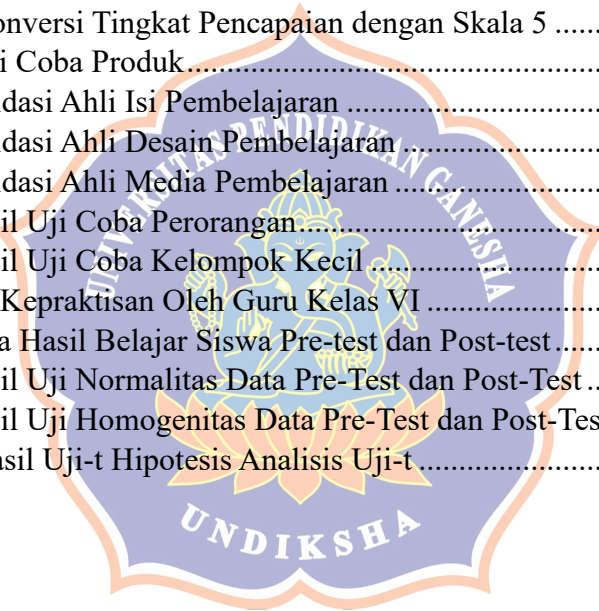
DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan	11
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	12
1.6.1 Manfaat Teoritis	12
1.6.2 Manfaat Praktis	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	14
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	15
1.8.1 Asumsi Pengembangan	15
1.8.2 Keterbatasan Pengembangan	15
1.9 Definisi Istilah	16
BAB II KAJIAN TEORI.....	17
2.1 kajian Teori	17
2.1.1 Media Pembelajaran	17
2.1.2 Game Edukatif	21
2.1.3 Teori Konstruktivisme dan Problem Based Learning	28
2.1.4 Game Edukatif Berbasis Problem Based Learning.....	30
2.1.5 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	37
2.1.6 Pemahaman Siswa	41
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	43
2.3 Kerangka Pengembangan	49
2.4 Kerangka Berpikir	50

2.5 Perumusan Hipotesis Penelitian	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
3.1 Model Penelitian Pengembangan	53
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	55
3.3 Subyek Penelitian	61
3.4 Metode pengumpulan data dan Instrumen	62
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	62
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	63
3.5 Metode Analisis Data	79
3.5.1 Uji Produk.....	81
3.5.2 Prasyarat Analisis.....	84
3.5.3 Uji Hipotesis	85
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	87
4.1 Hasil Penelitian.....	87
4.1.1 Rancang Bangun Pengembangan Game Edukatif	87
4.1.2 Validitas Game Edukatif	102
4.1.3 Kepraktisan Game Edukatif	117
4.1.4 Efektivitas Pengembangan Game Edukatif	119
4.1.4.1 Uji Prasyarat.....	121
4.1.4.2 Uji Hipotesis	123
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	125
4.2.1 Rancang Bangun Pengembangan Game Edukatif	125
4.2.2 Pembahasan Validitas Game Edukatif	127
4.2.3 Pembahasan Kepraktisan Game Edukatif.....	130
4.2.4 Pembahasan Efektivitas Game Edukatif.....	132
4.3 Implikasi Penelitian.....	135
BAB V PENUTUP.....	137
5.1 Simpulan.....	137
5.2 Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN.....	149

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Storyboard Game Edukatif.....	57
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Kuisisioner Ahli Isi Materi.....	63
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Kuisisioner Ahli Desain Pembelajaran.....	65
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	66
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil	68
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Tes	71
Tabel 3. 7 Hasil Validitas Butir Soal	73
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Reliabilitas Tes	75
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal.....	75
Tabel 3. 10 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes.....	76
Tabel 3. 11 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Tes	76
Tabel 3. 12 Kriteria Nilai Daya Pembeda	78
Tabel 3. 13 Hasil Uji Daya Pembeda	78
Tabel 3. 14 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	80
Tabel 3. 15 Uji Coba Produk.....	81
Tabel 4. 1 Validasi Ahli Isi Pembelajaran	102
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Desain Pembelajaran	105
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media Pembelajaran	108
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Perorangan.....	111
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	114
Tabel 4. 6 Uji Kepraktisan Oleh Guru Kelas VI	118
Tabel 4. 7 Data Hasil Belajar Siswa Pre-test dan Post-test.....	121
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Data Pre-Test dan Post-Test	122
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Data Pre-Test dan Post-Test.....	123
Tabel 4. 10 Hasil Uji-t Hipotesis Analisis Uji-t	124



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pengembangan Model ADDIE	49
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir	51
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	54
Gambar 3. 2 Flowchart Alur Game Edukatif	56
Gambar 4. 1 Cover Game Edukatif.....	93
Gambar 4. 2 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	94
Gambar 4. 3 Halaman Panduan Pengguna	94
Gambar 4. 4 Halaman Alur Permainan	95
Gambar 4. 5 Halaman Pemaparan Masalah	96
Gambar 4. 6 Halaman Peta Game (6 Level)	96
Gambar 4. 7 Halaman Materi pada Setiap Level (1-6)	97
Gambar 4. 8 Halaman Evaluasi Formatif 1	97
Gambar 4. 9 Halaman evaluasi Formatif 2	98
Gambar 4. 10 Halaman Feedback Setiap Level (1-6)	98
Gambar 4. 11 Halaman Evaluasi (multiple choice)	99
Gambar 4. 12 Halaman evaluasi (pick one)	99
Gambar 4. 13 Halaman Refleksi	100
Gambar 4. 14 Halaman Kesimpulan	100
Gambar 4. 15 Kegiatan Pre-test dan Implementasi Game Edukatif	120
Gambar 4. 16 Kegiatan Pemberian Post-Test	121



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Observasi Awal	149
Lampiran 2 Foto izin observasi awal dan penelitian kepada kepala sekolah.....	150
Lampiran 3 Foto Wawancara dengan Guru Wali Kelas V	150
Lampiran 4 Surat Uji Judges Ahli Media.....	151
Lampiran 5 Hasil Uji Judges Ahli Media.....	152
Lampiran 6 Surat Uji Judges Ahli Desain.....	154
Lampiran 7 Hasil Uji Judges Ahli Desain.....	155
Lampiran 8 Hasil Uji Judges Ahli Isi.....	158
Lampiran 9 Hasil Uji Kepraktisan	159
Lampiran 10 Surat Ijin Penelitian	161
Lampiran 11 Soal Pretest dan Posttest	162
Lampiran 12 Uji Coba Perorangan	164
Lampiran 13 Uji Coba Kelompok Kecil	167
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	169
Lampiran 15 Sertifikat HKI Game Edukatif.....	171
Lampiran 16 LoA Artikel Penelitian.....	172

