

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
*PETUALANGAN DI DUNIA SAINS (PEDUSA)***



**OLEH:
GEDE SUKA RADITYA
NIM. 1613071034**

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN IPA
JURUSAN FISIKA DAN PENGAJARAN IPA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**



**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
PETUALANGAN DI DUNIA SAINS (PEDUSA)**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan IPA**

**Oleh
Gede Suka Raditya
NIM 1613071034**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA
JURUSAN FISIKA DAN PENGAJARAN IPA\
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2021

SKRIPSI

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

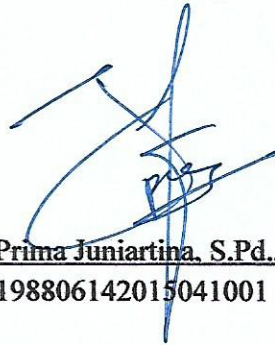
Menyetujui

Pembimbing I,



Dr. A.A.I.A Rai Sudiatmika, M.Pd.
NIP. 196006221986032001

Pembimbing II,



Putu Prima Juniartina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198806142015041001

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI

Skripsi oleh Gede Suka Raditya dengan judul **"PENGEMBANGAN GAME
EDUKASI PETUALANGAN DI DUNIA SAINS (PEDUSA)"** telah
dipertahankan di depan dewan penguji,
pada tanggal 8 Maret 2021

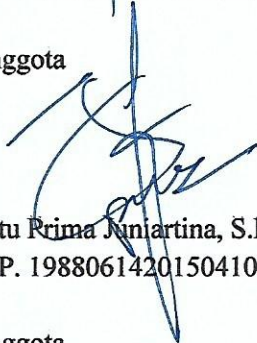
Dewan Penguji,

Ketua



Dr. A.A.I.A Rai Sudiatmika, M.Pd.
NIP. 196006221986032001

Anggota



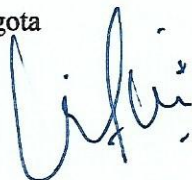
Putu Prima Juniartina, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198806142015041001

Anggota



Dr. Ni Made Pujani, M.Si.
NIP.196311041988032001

Anggota



Ni Luh Pande Latria Devi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015042002

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Senin
Tanggal : 8 Maret 2021

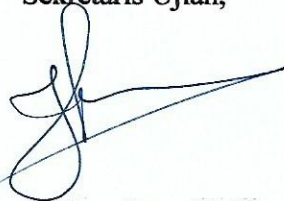
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Wayan Sukra Warpala, S.Pd., M.Sc
NIP. 19670131994031001

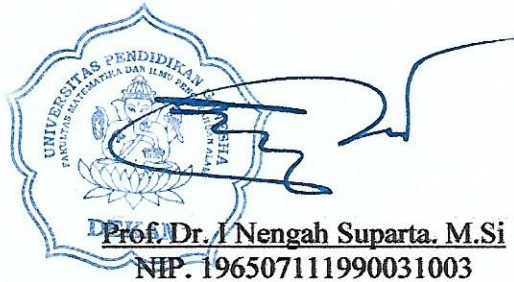
Sekretaris Ujian,



Dr. I Nyoman Suardana, M.Si
NIP. 196611231993031001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si
NIP. 196507111990031003

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan *Game* Edukasi Petualangan di Dunia Sains (PEDUSA)" beserta seluruh isinya benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan cara 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 keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 8 Maret 2021

Yang membuat pernyataan,



Gede Suka Raditya

NIM. 1613071034

PRAKATA

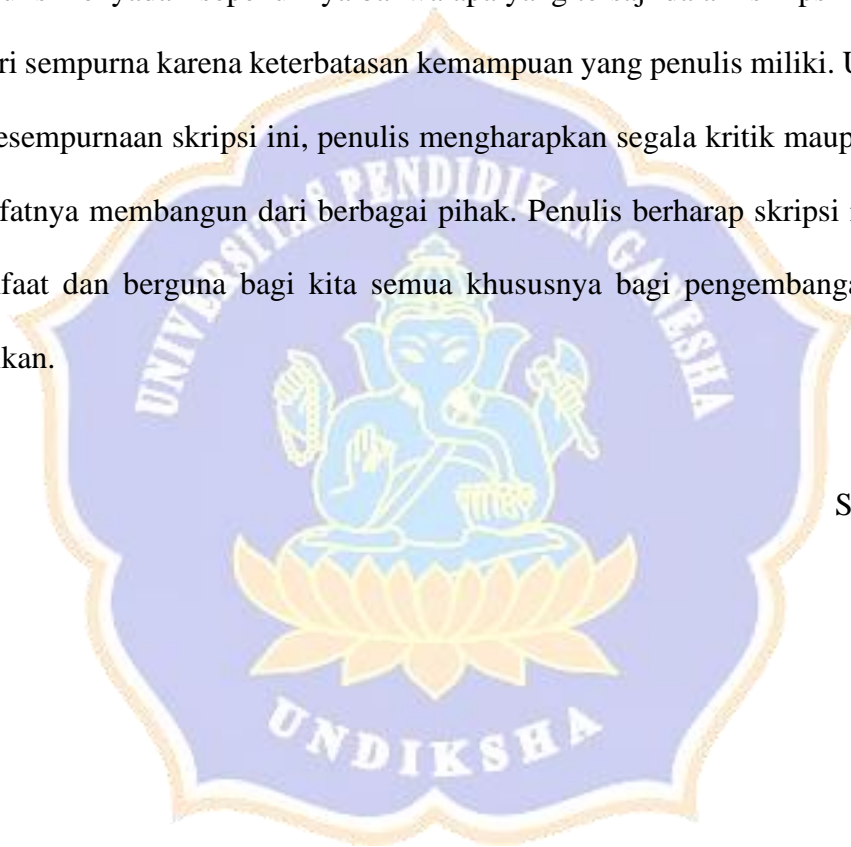
Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi Petualangan di Dunia Sains (PEDUSA)”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nengah Suparta, M.Si., selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Dr. Ni Made Pujani, M.Si., selaku Ketua Jurusan Fisika dan Pengajaran IPA atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. I Nyoman Suardana, M.Si., selaku Kepala Program Studi S1 Pendidikan IPA yang atas motivasi dan saran yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. A.A. Istri Agung Rai Sudiatmika, M. Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Putu Prima Juaniartina, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Guru Mata Pelajaran IPA SMPN 2 Kubutambahan yang telah bersedia memberikan data dan membantu dalam proses penelitian serta uji coba yang penulis lakukan di lapangan.
7. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.



Singaraja,
Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
ABSTRAK.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Pengembangan.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	8
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.10 Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1 Game.....	12
2.2 RPG Maker MV.....	15
2.3 Media Belajar mandiri.....	16
2.4 Kajian Penelitian yang Relevan.....	17
2.5 Kerangka Pengembangan.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	22
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	22
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	22
3.3 Uji Coba Produk.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Hasil Penelitian.....	36

4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	48
4.3	Implikasi Penelitian	54
BAB V	PENUTUP	55
5.1	Rangkuman.....	55
5.2	Simpulan.....	56
5.3	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kualifikasi Penilaian Skala Lima.....	33
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Validitas Desain Media.....	33
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Validitas Materi	33
Tabel 3. 4 Kualifikasi Penilaian Validitas.....	34
Tabel 3. 5 Kriteria Penilaian Keterbacaan	34
Tabel 3. 6 Kualifikasi Penilaian Keterbacaan	35
Tabel 4. 1 Perbandingan aplikasi <i>game</i> maker	40
Tabel 4. 2 Hasil Perbaikan Produk Berdasarkan Masukan Ahli Materi	44
Tabel 4. 3 Hasil Perbaikan Produk Berdasarkan Masukan Ahli Media.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Menu Awal Game Edukasi	41
Gambar 4. 2 Petunjuk navigasi game.....	41
Gambar 4. 3 Kompetensi Dasar Pembelajaran	42
Gambar 4. 4 Intro Game.....	42
Gambar 4. 5 Menu Input Nama	42
Gambar 4. 6 Area atau map Game	42
Gambar 4. 7 Fitur pertarungan sebagai hiburan.....	42
Gambar 4. 8 Penyampaian Materi.....	42
Gambar 4. 9 Fitur Ujian	42



DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pengembangan.....	21
Bagan 3. 1 Tahapan Model Pengembangan.....	23
Bagan 3. 2 Desain Uji Coba.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kutipan KI dan KD IPA Terpadu SMP kelas VII.....	60
Lampiran 2. Lembar Wawancara Guru IPA	66
Lampiran 3. Lembar Wawancara Siswa	68
Lampiran 4. Lembar Validasi Materi.....	83
Lampiran 5. Hasil Validasi Materi.....	86
Lampiran 6. Lembar Validasi Desain/tampilan Media.....	89
Lampiran 7. Hasil Validasi Desain/tampilan Media	92
Lampiran 8. Lembar Uji Keterbacaan.....	95
Lampiran 9. Hasil Respon Uji Keterbacaan Oleh Siswa	98

