

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
DRAG AND DROP BERBASIS ANDROID UNTUK
TOPIK ALAT PERNAPASAN MANUSIA DAN
HEWAN KELAS V SD**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2021

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
DRAG AND DROP BERBASIS ANDROID UNTUK
TOPIK ALAT PERNAPASAN MANUSIA DAN
HEWAN KELAS V SD**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
Ni Komang Tryani Darma Pratiwi
NIM 1711031313**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2021

SKRIPSI

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



Pembimbing I,

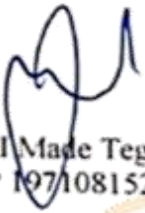
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198408282009122005

Pembimbing II,


Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd
NIP. 198403272015041001

Skripsi oleh Ni Komang Tryani Darma Pratiwi ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada hari/ tanggal 13 Agustus 2021


Dewan Penguji,


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP 197108152001121001

(Ketua)


I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd
NIP 198601122015041001

(Anggota)


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP 198408282009122005

(Anggota)


Gede Wiru Bayu, S.Pd., M.Pd
NIP 198403272015041001

(Anggota)




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

Pada:


Hari : Jumat
Tanggal : 13 Agustus 2021




Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001


Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan


Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi *Drag and Drop* Berbasis Android Untuk Topik Alat Pernapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD” beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataannya ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika dalam karya saya, atau ada klaim atas keaslian karya saya ini.



Singaraja, 13 Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan,



Ni Komang Tryani Darma Pratiwi

NIM 1711031313

PRAKATA

Puji syukur dihadapan Tuhan Yang Maha Esa, atas Asung Kerta Wara Nugrah-Nya, skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Edukasi *Drag and Drp* Berbasis Android Untuk Topik Alat Pernapasan Manusia dan Hewan Kelas V SD” dapat dibuat serta terselesaikan.

Skripsi ini dibuat serta disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi agar memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Proses penyusunan skripsi ini mendapatkan bantuan dari banyak pihak, baik berupa material ataupun moral. Oleh sebab itu, diucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan dukungan penyusunan dan penelitian skripsi ini.
2. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang memberikan dukungan penyusunan dan penelitian skripsi ini.
3. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd, selaku kordinator Bidang Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan pengarahan pelaksanaan penelitian skripsi ini.
4. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang sudah berusaha keras penuh kesabaran, kecermatan, dan ketelitian di tengah kesibukan beliau untuk membimbing, memotivasi, mengarahkan, memberi petunjuk, saran serta kritik untuk penulis dari awal penyusunan hingga selesainya skripsi ini
5. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membimbing, mengarahkan, memberikan petunjuk, memotivasi, memberikan kritik serta saran yang bermanfaat dari penyusunan sampai selesainya skripsi ini.
6. Bapak, Ibu dosen, serta staff pegawai dilingkungan kampus FIP Undiksha yang memberikan bimbingan selama penyusunan skripsi.
7. Orang tua penulis serta seluruh anggota keluarga yang memberikan dukungan serta motivasi selama penulis menyusun skripsi.
8. Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan yang membantu serta memberikan dukungan untuk penulis.

9. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas bantuannya selama penyusunan skripsi ini.

Semua yang disajikan di skripsi ini disadari masih belum sempurna, karena keterbatasan serta kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, sangat diperlukan saran dan kritik dari pembaca untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat untuk kita semua serta bagi perkembangan dunia pendidikan salah satunya pendidikan SD di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Singaraja, 13 Agustus 2021



DAFTAR ISI

HALAMAN

SAMPUL	
LOGO	
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	iv
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
1.8 Pentingnya Pengembangan	8
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.9.1 Asumsi Pengembangan.....	9
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	9
1.10 Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11

2.1 Kajian Teori	11
2. 1.1 Media Pembelajaran	11
2.1.2 Konsep Gamifikasi	12
2.1.3 <i>Game</i> Edukasi.....	13
2.1.4 <i>Construct 2</i>	14
2.1.5 Android.....	16
2.1.6 Mata Pelajaran IPA.....	17
2.1.7 Materi Alat Pernapasan Manusia dan Hewan.....	18
2.1.8 <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i>	21
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	22
2.3 Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	26
3.2 Prosedur Penelitian.....	27
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	27
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	27
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	28
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	29
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	29
3.3 Subjek Uji Coba Produk	30
3.3.1 Objek Uji Coba.....	31
3.3.2 Jenis Data	31
3.3.3 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	31
3.3.4 Metode dan Teknik Analisis Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil Penelitian	39
4. 1.1 Penyajian Data.....	39
4.1.2 Hasil Analisis Data	48
4.1.3 Revisi Produk.....	52
4.2 Pembahasan.....	54

4.3 Implikasi.....	63
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Rangkuman	65
5.2 Simpulan	67
5.3 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	75
RIWAYAT HIDUP	
PERNYATAAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Oleh Ahli Materi.....	33
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Oleh Ahli Media	33
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Respon Praktisi (Guru)	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Respon Siswa.....	34
Tabel 3.5 Tabulasi Silang.....	35
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Validitas Isi	35
Tabel 3.7 Penilaian Skala Lima	37
Tabel 3.8 Kriteria Validitas Produk	38
Tabel 4.1 Tabulasi Silang Ahli Materi.....	40
Tabel 4.2 Tabulasi Silang Ahli Media	40
Tabel 4.3 Tabulasi Silang Praktisi	41
Tabel 4.4 Tabulasi Silang Siswa	42
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	43
Tabel 4.6 Kritik dan Saran Ahli Materi	44
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Ahli Media	45
Tabel 4.8 Saran Ahli Media	46
Tabel 4.9 Hasil Review Praktisi.....	47
Tabel 4.10 Saran Praktisi	48
Tabel 4.11 Hasil Review Siswa	48
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Indeks Validitas Aiken Ahli Materi dan Media.....	49
Tabel 4.13 Revisi Produk Oleh Ahli Materi	52
Tabel 4.14 Revisi Produk Oleh Ahli Media.....	53
Tabel 4.15 Revisi Produk Oleh Praktisi.....	54
Tabel 4.16 Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Menu <i>Game</i> Edukasi	14
Gambar 2.2 Isi Materi <i>Game</i> Edukasi.....	14
Gambar 2.3 APK <i>Construct 2</i>	15
Gambar 2.4 Lembar Kerja <i>Construct 2</i>	16
Gambar 2.5 Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 3.2 Bagan Prosedur Pengembangan Produk Media Pembelajaran	30
Gambar 4.1 Bagian Awal <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i>	57
Gambar 4.2 Bagian Main Menu <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i>	58
Gambar 4.3 Halaman KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran.....	58
Gambar 4.4 Bagian Penjabaran Materi dalam <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i>	58
Gambar 4.5 Bagian Kuis Menu Bermain <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i>	59
Gambar 4.6 Pembuatan <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i> di <i>Construct 2</i>	59
Gambar 4.7 Pembuatan <i>Game</i> Edukasi <i>Drag and Drop</i> ke APK.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Observasi Awal Penelitian	76
Lampiran 02. Surat Pengantar dari Sekolah.....	81
Lampiran 03. Hasil Kuesioner Guru	86
Lampiran 04. Surat Keterangan Uji <i>Judges</i> I.....	91
Lampiran 05. Hasil Uji <i>Judges</i> I	92
Lampiran 06. Surat Keterangan Uji <i>Judges</i> II	100
Lampiran 07. Hasil Uji <i>Judges</i> II.....	101
Lampiran 08. Surat Keterangan Uji Ahli Materi I.....	109
Lampiran 09. Hasil Uji Ahli Materi I	110
Lampiran 10. Surat Keterangan Ahli Materi II.....	113
Lampiran 11. Hasil Uji Ahli Materi II	114
Lampiran 12. Surat Keterangan Ahli Media I.....	117
Lampiran 13. Hasil Uji Ahli Media I.....	118
Lampiran 14. Surat Keterangan Ahli Media II	120
Lampiran 15. Hasil Uji Ahli Media II.....	121
Lampiran 16. Surat Keterangan Uji Praktisi I.....	123
Lampiran 17. Hasil Uji Praktisi I	124
Lampiran 18. Surat Keterangan Uji Praktisi II	125
Lampiran 19. Hasil Uji Praktisi II.....	126
Lampiran 20. Hasil Uji Siswa	129
Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan Observasi di SD	139
Lampiran 22. Dokumentasi Uji Praktisi dan Siswa	140
Lampiran 23. Riwayat Hidup	143
Lampiran 24. Pernyataan Keaslian Tulisan	144