


**GAME EDUCATION MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK
SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 PAKET AGUNG TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI



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

**Oleh
I Made Dwi Guna
NIM 1511021026**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2019**

SKRIPSI

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

Menyetujui:

Pembimbing I,

d.n.



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 19560520 198303 1002

Pembimbing II,



Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd.
NIP. 19550818 198303 1002

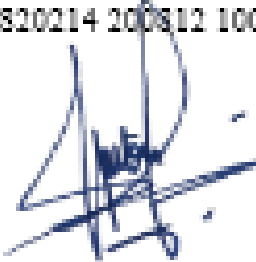
Skripsi oleh I Made Dwi Guna telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal, rabu 16 oktober 2019

Dewan Penguji,



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 19820214 200812 1004

(Ketua)



Luk Putu Patrini Mahadewi, S.Pd., M.S.
NIP. 19820910 200501 2001

(Anggota)

dan



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd..
NIP. 19560520 198303 1002

(Anggota)



Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd.
NIP. 19550818 198303 1002

(Anggota)

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

Pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 23 oktober 2019

Mengetahui;

Ketua Panitia,



Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815 200112 1001

Sekretaris Ujian,



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19720420 200112 1001

Mengesahkan;
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,



Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 19591231 198403 1009

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatnyalah, penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “*game education* mata pelajaran matematika untuk siswa kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung”. 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 terimakasih kepada :

1. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan rencana.
2. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi dengan rencana.
3. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian proposal penelitian ini.
4. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi penulis dalam penyelesaian proposal penelitian ini.
5. Drs. Ketut Pudjawan, M. Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan dorongan, arahan, petunjuk dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
6. Staf dan dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia memberikan data.
7. Mahasiswa di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membantu memberikan data untuk proposal penelitian ini.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu menyusun proposal penelitian ini.

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

Singaraja, 30 September 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1.7 Pentingnya Pengembangan	8
1.8 Asumsi dan Keterbatasan pengembang	9
1.9 Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	11
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Media	11
2.1.2 Pembelajaran	12
2.1.3 Media Pembelajaran	12
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.5 Multimedia Pembelajaran	14
2.1.6 Elemen Multimedia Pembelajaran	16

2.1.7 <i>Game Education</i>	18
2.1.8 Hasil Belajar	20
2.1.9 Hakikat Pembelajaran.....	21
2.1.10 Model Model Pengembangan.....	22
2.2 Kaijan Hasil Penelitian yang Relevan	25
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Perumusan Hipotesis	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Model Penelitian Pengembangan	32
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	33
3.3 Uji Coba Produk	35
3.3.1 Desain Uji Coba	36
3.3.2 Subjek Uji Coba	36
3.3.3 Jenis Data.....	38
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	39
3.3.5 Uji Coba Instrumen Pengumpulan Data.....	46
3.3.6 Metode dan Teknik Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Hasil Penelitian.....	61
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba	61
4.1.2. Hasil Analisis Data	92
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	98
4.2.1 Analisis Efektivitas Pengembangan Produk.....	99
4.2.2 Pembahasan Rancang Bangun <i>Game</i>	109
4.2.3 Validitas <i>Game</i>	110
4.2.3 Efektivitas <i>Game</i>	113
4.3 Implikasi Penelitian	114
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	116
5.1 Rangkuman	116
5.2 Simpulan.....	120

5.3 Saran	121
DAFTAR RUJUKAN	122
LEMPIRAN	128
RIWAYAT HIDUP	202
PERNYATAAN.....	203



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Mata Pelajaran	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	44
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan, Kelompok Kecil Dan Lapangan	45
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Penyusunan Instrumen Soal-Soal Tes Pilihan Ganda Untuk Uji Efektivitas Produk	45
Tabel 3.6 Tabulasi Matriks	48
Tabel 3.7 Tabulasi Silang 2 X 2	48
Tabel 3.8 Hasil Validitas Butis Tes	48
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas	50
Tabel 3.10 Hasil Reliabilitas	51
Tabel 3.11 Hasil Uji Taraf Kesukaran	53
Tabel 3.12 Hasil Daya Beda Tes	54
Tabel 3.13 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	56
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) Dan Indikator Mata Pelajaran	65
Tabel 4.2 Uji Validitas Instrumen	82
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Ahli Pelajaran	84
Tabel 4.4 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	84
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Desain Pembelajaran	85
Tabel 4.6 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	86
Tabel 4.7 Hasil Evaluasi Ahli Media Pembelajaran	86
Tabel 4.8 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	87
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Perorangan	88
Tabel 4.10 Masukkan, Saran Dan Komentar Uji Perorangan	89
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Kelompok Kecil	89
Tabel 4.12 Masukkan, Saran Dan Komentar Uji Kelompok Kecil	90
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Uji Lapangan	91

Tabel 4.14 Persentase Hasil Validitas Pengembangan <i>Game education</i>	93
Tabel 4.15 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	94
Tabel 4.16 Masukkan, Saran Dan Komentar Ahli Media.....	96
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Siswa	102
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> Siswa	103
Tabel 4.19 Perbandingan Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siswa	104
Tabel 4.20 Data Skor <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Siswa	104
Tabel 4.21 Korelasi Antar Variabel	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Bangan Alir Kerangka Berpikir	30
Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>Hannafin And Peck</i>	32
Gambar 4.1 Model Pengembangan <i>Hannafin And Peck</i>	62
Gambar 4.2 <i>Flowchart Game education</i>	66
Gambar 4.3 <i>Storyboard Game education</i>	73
Gambar 4.4 Tampilan Sampul <i>Game education</i>	75
Gambar 4.5 Tampilan Level <i>Game education</i>	76
Gambar 4.6 Tampilan Anak Level <i>Game education</i>	77
Gambar 4.7 Tampilan Soal <i>Game education</i>	77
Gambar 4.8 Tampilan Jawaban Salah Pada Saat Melengkapi Jawaban Pada Soal.....	78
Gambar 4.9 Tampilan Jawaban Pada Saat Menjawab Soal Di Akhir.....	78
Gambar 4.10 Tampilan Jawaban Benar	79
Gambar 4.11 Tampilan KD.....	79
Gambar 4.12 Tampilan Indikator.....	80
Gambar 4.13 Tampilan Tujuan Pembelajaran	80
Gambar 4.14 Tampilan Pengembang.....	81
Gambar 4.15 Video Penjelasan Dimasuk Kedalam <i>Game</i> Dan <i>Icon Tombol Game</i>	94
Gambar 4.16 Revisi Penambahan <i>Feedback</i>	95
Gambar 4.17 Revisi Cover CD	95
Gambar 4.18 Revisi Video Penjelasan.....	95
Gambar 4.19 Revisi Cover Buku Petunjuk	96
Gambar 4.20 Revisi Redaksi Petunjuk	97
Gambar 4.21 Revisi Revisi Redaksi KD, Indikator, Tujuan Pembelajaran.	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01 Surat Observasi.....	130
Lampiran 02. Pedoman wawancara	131
Lampiran 03. Angket Analisis Kebutuhan Siswa	132
Lampiran 04 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	134
Lampiran 05 Nama Nama Siswa Kelas IV SD N 1 Paket Agung.....	140
Lampiran 06 Dokumentasi Observasi.....	141
Lampiran 07 <i>Flowchart</i>	143
Lampiran 08 <i>Storyboard</i>	144
Lampiran 09 Surat Pengantar Uji Validitas Soal	152
Lampiran 010 Surat keterangan Uji Validitas Soal.....	153
Lampiran 011 Soal Validitas butis tes	154
Lampiran 012 Jawaban Soal Validitas butis tes.....	159
Lampiran 013 Surat Pengantar validitas instrumen	160
Lampiran 014 Surat keterangan validitas instrumen.....	161
Lampiran 015 Hasil Validitas Instrumen Penguji 1.....	162
Lampiran 016 Hasil Validitas Instrumen Penguji 2.....	166
Lampiran 017 Surat Pengantar Ahli Isi.....	168
Lampiran 018 Surat Pengantar Ahli Media Pembelajaran.....	169
Lampiran 019 Surat Pengantar Ahli Desain Pembelajaran.....	170
Lampiran 020 Hasil Kuesioner Ahli Desain Pembelajaran	173
Lampiran 021 Hasil Kuesioner Ahli Media Pembelajaran	174
Lampiran 022 Hasil Kuesioner Ahli Isi Pembelajaran	175
Lampiran 023 Hasil Uji Coba Perorangan	177
Lampiran 024 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	179
Lampiran 025 Hasil Uji Coba Lapangan.	181
Lampiran 026 Nama subjek uji coba perorangan kelompok kecil dan lapangan.....	182

Lampiran 027 Laporan Produk	184
Lampiran 028 Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	189
Lampiran 029 Hasil Soal <i>Pre-Test</i>	193
Lampiran 030 Hasil Soal <i>Post-Test</i>	194
Lampiran 031 dokumen validitas butir soal.....	185
Lampiran 032 Dokumentasi Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil...	196
Lampiran 033 Dokumentasi Uji Coba Lapangan Dan Implementasi	197
Lampiran 034 Dokumentasi Menjawab Soal <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i>	199
Lampiran 010 Surat keterangan Penelitian.	201

