

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
GAME EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**



Oleh:

**FATKHIL AZIZATUNNISA**

**1107617248**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2021**

## **ABSTRACT**

*This research and development aims to produce Interactive Learning Media products based on educational games in science learning for grade IV elementary schools. From the data from the needs analysis test, the researcher found several problems: 1) Lack of variety of learning media used by teachers 2) Interactive learning has not yet been created 3) Decreased learning motivation of students due to not actively involved in learning. It can be concluded that teachers need the development of learning media that can create two-way and fun learning so that students can be more enthusiastic in learning. This research and development uses the ADDIE research model. Due to the Covid-19 pandemic, this product was tested on only two media experts, one material expert, as well as one-to-one and small group user test. The results of this trial obtained an average score of 97% from material experts, 87% from media experts. The user trial results are 93% for the one to one and 97% for the small group. This shows that the development of interactive learning media is included in the "Very Good (SB)" category so that it is suitable for use in science learning Theme 7 grade IV Elementary School.*

**Keywords: Development Teaching Media Research, Educational Games, Natural Science, Elementary School**

## ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukatif Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. Dari data hasil uji coba analisis kebutuhan, peneliti menemukan beberapa permasalahan 1) Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru 2) Belum terciptanya pembelajaran interaktif 3) Menurunnya motivasi belajar peserta didik dikarenakan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang dapat membuat terciptanya pembelajaran dua arah dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat lebih antusias mengikuti pembelajaran. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dikarenakan adanya pandemik *Covid-19*, produk ini diuji cobakan hanya pada dua ahli media, satu ahli materi, serta uji pengguna *one to one* dan *small group*. Hasil uji coba ini memperoleh skor rata-rata 97% dari ahli materi, 87% dari ahli media. Hasil uji coba pengguna 93% untuk tahap *one to one* dan 97% untuk tahap *small group*. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif ini termasuk ke dalam kategori “**Sangat Baik (SB)**” sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA Tema 7 “*Indahnya Keragaman di Negeriku*” kelas IV Sekolah Dasar..

**Kata Kunci : Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran, *Game* Edukatif, IPA, Sekolah Dasar**



## LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

### LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI/ KARYA INOVATIF

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis  
Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar  
Nama Mahasiswa : Fatkhil Azizatunnisa  
Nomor Registrasi : 1107617248  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Tanggal Ujian : 5 Agustus 2021

Pembimbing I

Tunjungsari Sekarngtyas, M. Pd  
NIP 198711162015042002

Pembimbing II

Uswatun Hasanah, M. Pd  
NIDK 8865090018

#### Panitia Ujian/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

| Nama  | Tanda Tangan | Tanggal           |
|---|--------------|-------------------|
| Prof. Dr Fahrurrozi, M.Pd<br>(Penanggungjawab)*     |              | 06 September 2021 |
| Dr. Wirda Hanim, M.Psi<br>(Wakil Penanggungjawab)** |              | 06 September 2021 |
| Dr. Gusti Yarmi, M.Pd<br>(Ketua Penguji)***         |              | 26 Agustus 2021   |
| Drs. Sutriso, M. Si<br>(Anggota)****                |              | 14 Agustus 2021   |
| Drs. Juhana Sakmal, M. Pd<br>(Anggota)****          |              | 24 Agustus 2021   |

#### Catatan:

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

## LEMBAR KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Fatkhil Azizatunnisa

No. Reg : 1107617248

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukatif Pada Pembelajaran Materi Gaya IPA Kelas IV Sekolah Dasar" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian Pengembangan selama bulan Oktober 2020 sampai dengan Juni 2021.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain sebelumnya dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan ini tidak benar.

Bekasi, 07 Juli 2021



Fatkhil Azizatunnisa

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI  
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

### LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fatkhil Azizatunnisa  
NIM : 1107617248  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : fatkhilaztnisa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi    Tesis    Disertasi    Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukatif pada

Pembelajaran IPA Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 14 September 2021

( Fatkhil Azizatunnisa )



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini dengan baik. Shalawat serta salam terlimpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan hingga ke zaman yang terang benderang ini. Proposal penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar” disusun untuk memenuhi kebutuhan mengajukan skripsi.

Pertama, saya ucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan saya nikmat sehat dan kelancaran sehingga saya dapat menyusun proposal penelitian ini. Terima kasih juga kepada Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd selaku Dekan FIP UNJ, Ibu Dr. Gusti Yarmi, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta Bapak Dr. Anan Sutisna, M.pd selaku wakil Dekan Bidang Pendidikan yang telah mengesahkan dan memberikan dukungan kepada para mahasiswa agar dapat mengajukan proposal penelitian skripsi.

Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada Ibu Tunjungsari Sekaringtyas, M. Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu Uswatun Hasanah, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dalam penyusunan, penulisan, dan penyelesaian proposal penelitian ini sebagai bagian dari pengajuan skripsi.

Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada keluarga saya tercinta yang telah memberikan doa, dorongan, motivasi, dan semangat selama saya menyusun proposal penelitian ini. Saya ucapkan terima kasih juga kepada sahabat dan teman-teman saya yang sudah memberikan dorongan, semangat, dan motivasi serta senantiasa menemani saya dalam penyusunan proposal penelitian ini.

Peneliti menyadari dalam penyusunan proposal penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan berbagai bentuk kritik dan saran sebagai bentuk penyempurnaan dari Bapak/Ibu penguji. Semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan baik untuk guru, siswa, mahasiswa, ataupun masyarakat umum lainnya yang difungsikan untuk menambah informasi dan wawasan pengetahuan.



## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| ABSTRAK .....  | ii   |
| LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI.....      | iii  |
| LEMBAR KEASLIAN KARYA.....                                 | iv   |
| MOTTO.....   | vi   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                                  | vii  |
| KATA PENGANTAR .....                                       | ix   |
| DAFTAR ISI .....   | xi   |
| DAFTAR TABEL .....   | xiv  |
| DAFTAR GAMBAR .....  | xv   |
| DAFTAR BAGAN .....   | xvi  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                      | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                     | 1    |
| A. Analisis Masalah .....                                  | 1    |
| B. Identifikasi Masalah .....                              | 6    |
| C. Batasan Masalah .....                                   | 7    |
| D. Rumusan Masalah.....                                    | 7    |
| E. Tujuan Penelitian .....                                 | 8    |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....                                | 9    |
| A. Landasan Teori.....                                     | 9    |
| 1. Media Pembelajaran.....                                 | 9    |
| 2. Media Pembelajaran Interaktif .....                     | 11   |
| 3. <i>Game</i> Edukatif .....                              | 12   |
| 4. Motivasi Belajar .....                                  | 17   |
| 5. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Menurut K13..... | 19   |
| 6. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD.....            | 22   |

|  |   |    |
|--|---|----|
| B.   | Penelitian Yang Relevan.....              | 23 |
| C.   | Kerangka Berpikir .....                   | 25 |
| BAB III STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN ..... |   | 27 |
| A.   | Strategi Pengembangan .....               | 27 |
| 1.   | Tujuan Penelitian .....                   | 27 |
| 2.   | Tempat dan Waktu Penelitian.....          | 27 |
| 3.   | Metode Penelitian .....                   | 27 |
| 4.   | Responden .....                           | 28 |
| B.   | Prosedur Pengembangan.....                | 36 |
| 1.   | Analisis .....                            | 36 |
| 2.   | Desain.....                               | 38 |
| 3.   | Pengembangan .....                        | 41 |
| 4.   | Implementasi .....                        | 42 |
| 5.   | <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....        | 42 |
| C.   | Teknik Evaluasi.....                      | 43 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN .....                    |   | 46 |
| A.   | Kerangka Model Teoritis.....              | 46 |
| 1.   | Nama Produk.....                          | 46 |
| 2.   | Karakteristik Produk.....                 | 46 |
| 3.   | Deskripsi Pembuatan Produk .....          | 48 |
| B.   | Hasil Pengembangan Uji Coba Produk.....   | 49 |
| 1.   | <i>Analysis</i> (Analisis).....           | 49 |
| 2.   | <i>Design</i> (Desain) .....              | 51 |
| 3.   | <i>Development</i> (Pengembangan) .....   | 53 |
| 4.   | <i>Implementation</i> (Implementasi)..... | 61 |

|  |    |
|--|----|
| 5. Evaluasi .....  | 66 |
| C. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan .....                                | 68 |
| 1. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game</i> Edukatif..... | 68 |
| 2. Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game</i> Edukatif .....   | 75 |
| 3. Kekurangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game</i> Edukatif .....  | 75 |
| 4. Keterbatasan Penelitian.....  | 76 |
| BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....                                     | 77 |
| A. Kesimpulan .....  | 77 |
| B. Implikasi.....  | 79 |
| C. Saran .....   | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA.....  | 82 |
| LAMPIRAN.....  | 88 |





## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator .....                                  | 22 |
| Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Validasi Media Oleh Ahli Media.....                         | 31 |
| Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Media Oleh Ahli Materi.....                        | 33 |
| Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Media Oleh Responden Pengguna (Peserta Didik)..... | 34 |
| Tabel 3. 4 Tabel Instrumen Pengumpulan Data.....                                 | 36 |
| Tabel 3. 5 Storyline <i>Game</i> “Dery the Explorer” .....                       | 39 |
| Tabel 3. 6 Skala Penilaian Likert.....   | 44 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Sketsa <i>Game</i> .....  | 16 |
| Gambar 4. 1 Contoh Gambar Sketsa Awal Sebelum Dikembangkan .....              | 53 |
| Gambar 4. 2 Gambar Produk Setelah Dikembangkan dan Divalidasi Ahli ....       | 61 |
| Gambar 4. 3 Gambar <i>Game</i> Sebelum Revisi Ahli Media Pertama.....         | 67 |
| Gambar 4. 4 Gambar <i>Game</i> Setelah Direvisi Oleh Ahli Media Pertama ..... | 67 |



## DAFTAR BAGAN

|   |    |
|---|----|
| Bagan 3. 1 Bagan Model ADDIE.....                           | 42 |
| Bagan 3. 2 Garis Rentan Skor .....                          | 45 |
| Bagan 4. 1 Garis Rentan Skor Uji Ahli Media Pertama.....    | 55 |
| Bagan 4. 2 Garis Rentan Skor Uji Ahli Media Kedua.....      | 57 |
| Bagan 4. 3 Garis Rentan Skor Uji Ahli Materi .....          | 59 |
| Bagan 4. 4 Garis Rentan Skor Uji Responden One to One ..... | 64 |
| Bagan 4. 5 Garis Rentan Skor Uji Responden Small Group..... | 66 |





## DAFTAR LAMPIRAN

|   |     |
|---|-----|
| Lampiran 1 Produk Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Game</i> Edukatif.....                  | 88  |
| Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru Kelas dan Observasi Siswa Kelas IV SD.<br>(Analisis Kebutuhan)..... | 92  |
| Lampiran 3 Data Hasil Kuisisioner Siswa Kelas IV Melalui Observasi .....                            | 98  |
| Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Ahli .....  | 103 |
| Lampiran 5 Data Validasi Ahli dan Uji Coba Pengguna .....   | 112 |
| Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian <i>One to One</i> dan <i>Small Group</i> .....                    | 148 |
| Lampiran 7 Materi Macam Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari.....                                       | 153 |

