

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN *FILTER GAME* EDUKASI BERBASIS *INSTAGRAM*
PADA MUATAN IPA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**



Oleh:

SAPHIRA YASMIN ANGGRAINI

1107617257

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

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2021

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Muatan IPA Materi Organ Pencernaan Kelas V Sekolah Dasar. Dari data hasil uji coba menggunakan analisis kebutuhan, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dialami 1) Peserta didik mengalami kejenuhan dan sulit fokus saat pembelajaran 2) Media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik 3) Peserta didik aktif menggunakan *smartphone*. Dapat disimpulkan bahwa guru membutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga peserta didik tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian dari pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dikarenakan adanya *pandemic covid-19* media pembelajaran berbasis *game* edukasi ini diuji cobakan hanya pada ahli media, ahli materi, uji coba pengguna *small group*, dan *field test* secara *online*. Hasil uji coba ini memperoleh skor rata-rata 98% untuk ahli materi, 80% dan 85% untuk ahli media. Hasil uji coba pengguna 95,2% untuk tahap *small group*, dan 95,8% untuk tahap *field test*. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi termasuk ke dalam kategori “**Sangat Baik (SB)**” sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Tema 3 “Organ Pencernaan” Kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci : Game Edukasi, Ilmu Pengetahuan Alam, Sekolah Dasar

ABSTRACT

This research and development aims to produce learning media based on educational game for class V science learning elementary school. From the data from the needs analysis trial results, researchers discovered several problems experienced 1) students experience boredom and difficulty focusing on learning, 2) a monotonous and uninteresting media of learning, 3) students are active using smartphones. It may be concluded that teachers need a media development of learning that can help learning to be more fun so that students are drawn and enthusiastic to follow the learning. Research from this development uses ADDIE research model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Due to the pandemic covid-19 learning media based on educational games is being tested only by media experts, materials experts, small group user trials, and field tests online. The result of this trial obtained and average score of 98% for materials expert, 80% and 85% for media experts. The results of the user trial is 92,5% for the small group testing phase and 95,5% for the field test phase. This shows that the educational game based on instagram for class V science learning elementary school is included in "Very Good (SB)" category, so that it is suitable for use in learning natural science (IPA) theme 3 "Digestive Organs" Class V in Elementary School.

Keywords : Educational Game, Natural Science, Elementary School.

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

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

Judul : Pengembangan *Filter Game* Edukasi Berbasis
Instagram Pada Muatan IPA di Kelas V Sekolah Dasar
Nama Mahasiswa : Saphira Yasmin Anggraini
Nomor Registrasi : 1107617257
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Tanggal Ujian : 5 Agustus 2021

Pembimbing I

Drs. A. R. Supriatna, M.Pd
NIP. 19650122199403100

Pembimbing II

Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd
NIP. 196604081993031002

Panitia Ujian/ Sidang Skripsi/ Karya Inovatif

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr Fahrurrozi, M.Pd (Penanggungjawab)*		06 September 2021
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggungjawab)**		06 September 2021
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd (Ketua Penguji)***		26 Agustus 2021
Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd (Anggota)****		23 Agustus 2021
Dra. Evita Adnan, M.Psi (Anggota)****		22 Agustus 2021

Catatan:

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

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

Nama : Saphira Yasmin Anggraini
No. Reg : 1107617257
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "Pengembangan *Filter Game* Edukasi Berbasis *Instagram* Pada Muatan IPA di Kelas V Sekolah Dasar" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan pada bulan Oktober 2020 sampai dengan Juli 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 sebenarnya dan bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan ini tidak benar.

Depok, 10 Juli 2021


Saphira
Saphira Yasmin Anggraini

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

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Saphira Yasmin Anggraini
NIM : 1107617257
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : saphirayasminanggraini@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 *Filter Game* Edukasi Berbasis *Instagram* Pada Muatan IPA di
Kelas V 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

Penulis

(Saphira Yasmin Anggraini)

MOTTO

“But perhaps you hate a thing and it is good for you, and perhaps you love a thing and it is bad for you, Allah knows while you know not.”

-QS. Al Baqarah: 216-



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kepada peneliti dan memberikan kekuatan sehingga peneliti mampu menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Pertama untuk diri saya sendiri. Terima kasih sudah berjuang walaupun banyak badai menghadang, rintangan, dan cobaan. Terima kasih sudah selalu percaya bahwa semua akan terlewati dan indah pada waktunya.

Kedua, untuk orang tua dan keluarga tercinta saya yang tidak pernah berhenti untuk mendoakan dan memberikan semangat dalam hal apapun kepada saya, serta memberikan dukungan terhadap apapun yang saya jalani. Terima kasih atas segalanya saya ucapkan.

Ketiga, untuk Kelvin Susanto, sahabat, dan teman-teman tercinta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena terlalu banyak. Terima kasih atas kata-kata semangat, dukungan, bantuan, dan doa yang tidak pernah berhenti untuk saya. Terima kasih karena selalu ada untuk saya kapanpun saya butuhkan, terima kasih atas segala perhatian dan pengertiannya, terima kasih sudah ber-*progress* bersama-sama. Terima kasih banyak.

Keempat, untuk dosen pembimbing I yaitu Pak Supriatna dan dosen pembimbing II Pak Dudung yang telah membimbing, memberikan masukan, memberikan kritik, saran, dan arahan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini untuk mendapat gelar sarjana. Terima kasih atas bimbingannya Pak Pri dan Pak Dudung.



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 *Filter Game* Edukasi Berbasis *Instagram* Pada Muatan IPA di Kelas V 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. Terimakasih juga kepada Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ, Ibu Gusti Yarmi, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku wakil Dekan Bidang Pendidikan yang telah mengesahkan dan memberikan dukungan kepada para mahasiswanya agar dapat mengajukan proposal penelitian skripsi.

Selanjutnya saya ucapkan terima kasih kepada Bapak Drs. A. R. Supriatna, M. Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Drs. Dudung Amir Soleh, 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 semua pihak yang telah memberikan dukungan moral maupun materil sehingga proposal penelitian ini dapat diselesaikan, terima kasih kepada keluarga saya tercinta yang telah memberikan doa, dorongan, dan semangat. Saya ucapkan terima kasih juga kepada sahabat dan teman-teman saya yang sudah memberikan *support*, motivasi, serta senantiasa menemani saya dalam penyusunan proposal penelitian ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal penelitian ini sebaik mungkin, peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan berbagai bentuk kritik dan saran yang membangun dari Bapak/Ibu penguji guna menyempurnakan segala kekurangan. Semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan baik untuk guru, siswa, mahasiswa, maupun masyarakat umum lainnya yang difungsikan untuk menambah informasi dan wawasan pengetahuan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Ruang Lingkup.....	10
G. Fokus Pengembangan.....	10
BAB II.....	12
KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Konsep Pengembangan Model.....	12
B. Landasan Teori.....	17
1. <i>Game</i> Edukasi.....	17
2. <i>Filter Instagram</i>	20

3.	Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.....	25
4.	Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.....	28
C.	Penelitian Relevan.....	29
D.	Kerangka Berpikir.....	31
BAB III.....		35
STRATEGI DAN PROSEDUR PENGEMBANGAN.....		35
A.	Strategi Pengembangan.....	35
1.	Tujuan.....	35
2.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
3.	Metode.....	35
4.	Responden.....	36
B.	Prosedur Pengembangan.....	42
1.	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	43
2.	Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	44
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	45
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	46
5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	46
C.	Teknik Evaluasi.....	47
BAB IV.....		50
HASIL PENELITIAN.....		50
A.	Kerangka Model Teoritis.....	50
1.	Nama Produk.....	50
2.	Karakteristik Produk.....	50
3.	Deskripsi Pembuatan Produk.....	51
B.	Hasil Pengembangan Uji Coba Produk.....	52
1.	<i>Analysis</i> (Analisis).....	52
2.	<i>Design</i> (Desain).....	55
3.	<i>Development</i> (Pengembangan).....	56
4.	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	65
5.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	74
C.	Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan.....	79

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi.....	79
2. Kelebihan.....	85
3. Kekurangan.....	85
4. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V.....	87
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Implikasi.....	90
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN 1.....	96
LAMPIRAN 2.....	122
LAMPIRAN 3.....	132
LAMPIRAN 4.....	142
LAMPIRAN 5.....	178
LAMPIRAN 6.....	200



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi untuk Ahli Materi.....	39
Tabel 3. 2 Kisi-kisi untuk Ahli Media.....	40
Tabel 3. 3 Kisi-kisi untuk Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.....	41
Tabel 3. 4 Tabel Instrumen Pengumpulan Data.....	42
Tabel 3. 5 Skala Penilaian Likert.....	47
Tabel 3. 6 Perhitungan Analisis Data.....	48
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Media Pertama.....	57
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media Kedua.....	60
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 4. 4 Hasil Uji Pengguna <i>Small Group</i>	66
Tabel 4. 5 Hasil Uji Pengguna <i>Field Test</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampilan <i>User Interface</i>	45
Gambar 3. 2 Algoritma.....	46
Gambar 4. 1 <i>Insight Filter</i> Kuis Organ Pencernaan.....	74
Gambar 4. 2 Ukuran <i>Layer</i> Kuis Sebelum Revisi.....	75
Gambar 4. 3 Ukuran <i>Layer</i> Kuis Setelah Revisi.....	76
Gambar 4. 4 Tampilan Video Demo Sebelum Revisi.....	77
Gambar 4. 5 Tampilan Video Demo Setelah Revisi.....	78



DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1 Bagan Model ADDIE.....	43
Bagan 3. 2 Garis Rentan Skor.....	49
Bagan 4. 1 Garis Rentan Skor Uji Ahli Media Pertama.....	58
Bagan 4. 2 Garis Rentan Skor Uji Ahli Media Kedua.....	61
Bagan 4. 3 Garis Rentan Skor Uji Ahli Materi.....	64
Bagan 4. 4 Garis Rentan Skor Uji Pengguna <i>Small Group</i>	67
Bagan 4. 5 Garis Rentan Skor Uji Pengguna <i>Field Test</i>	72

