

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKATIF BERBASIS  
*MICROSOFT POWERPOINT* UNTUK MATA  
PELAJARAN IPS BAGI SISWA KELAS V SD**



**Oleh:**

**Frista Diah Ramadhani**

**1101617031**

**Teknologi Pendidikan**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam  
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2022**

## ABSTRAK

**Frista Diah Ramadhani**, Pengembangan Game Edukatif Berbasis Microsoft PowerPoint untuk Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD. Skripsi. Jakarta: Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. 2022.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa *game* edukatif berbasis *microsoft powerpoint* sebagai media pembelajaran pendukung untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengenai Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia bagi siswa Kelas V SD. Pengembangan mengacu pada model pengembangan produk DDD-E yang terdiri dari empat tahapan yaitu *decide*, *design*, *develop*, dan *evaluate*. Produk yang dihasilkan pada pengembangan ini telah melalui evaluasi formatif yang melibatkan ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan pengguna yaitu siswa. Hasil dari *expert review* sebagai berikut; ahli media sebesar 3,10 yang dikategorikan Baik; ahli desain pembelajaran sebesar 3,81 yang dikategorikan Sangat Baik; ahli materi 1 sebesar 3,96 yang dikategorikan Sangat Baik; dan ahli materi 2 sebesar 3,48 yang dikategorikan Sangat Baik. Hasil uji coba pengguna *one to one* memperoleh nilai 83,3% yang dikategorikan Sangat Baik; uji coba pengguna *small group* memperoleh nilai 93,3% yang dikategorikan Sangat Baik; evaluasi hasil belajar memperoleh nilai 93,75 dengan predikat nilai A atau Sangat Baik. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, maka *game* edukatif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas V SD.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Game Edukatif, Produksi Media Pembelajaran, Model DDD-E

## ABSTRACT

**Frista Diah Ramadhani**, *Development of Microsoft PowerPoint-Based Educational Games for Social Sciences (IPS) for Fifth Grade Elementary School Students. Essay. Jakarta: Educational Technology Study Program. Faculty of Education, State University of Jakarta. 2022.*

This development research aims to produce a product in the form of an educational game based on Microsoft PowerPoint as a supporting learning media for Social Sciences (IPS) subjects about the Events Around the Proclamation of Indonesian Independence in Fifth Grade Elementary School students. Development refers to the DDD-E product development model which consists of four stages, namely decide, design, develop, and evaluate. The products produced in this development have gone through formative evaluation involving media experts, learning design experts, material experts, and users, namely students. The results of the expert review are as follows; media experts of 3.10 categorized as Good; learning design expert of 3.81 which is categorized as Very Good; material expert 1 of 3.96 which is categorized as Very Good; and material expert 2 of 3.48 which is categorized as Very Good. The results of the onetoone user trial obtained a score of 83.3% which was included in the Very Good category; small group user trial got a score of 93.3% in the Very Good category; evaluation of learning outcomes obtained a value of 93.75 with the predicate A or Very Good. Based on the results of the evaluation that has been carried out, the educational game developed is suitable for use as a learning media which can help students in social sciences for fifth grade elementary school students.

**Keyword:** Development, Educational Games, Instructional Media Production, DDD-E Model

**SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN SKRIPSI**

Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Microsoft PowerPoint* untuk Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD

Nama Mahasiswa : Frista Diah Ramadhani

Nomor Registrasi : 1101617031

Tanggal Ujian : 27 January 2022

**Pembimbing I**

Dr. Eveline Siregar, M. Pd  
NIP. 195811191986022001

**Pembimbing II**

Dr. R.A. Murti Kusuma Wirasti, M.Si.  
NIP. 197311141998022991

**Panitia Ujian Skripsi:**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		25 Feb 2022
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		25 Feb 2022
Retno Widyaningrum, S.Kom, MM. (Ketua Penguji)***		21.02.2022
Dr. Khaerudin, M.Pd (Anggota / Penguji)****		16 Feb 2022
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd (Anggota / Penguji)****		04 feb 2022

**Catatan:**

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Anggota

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Frista Diah Ramadhani  
NIM : 1101617031  
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Game Edukatif Berbasis *Microsoft PowerPoint* untuk Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Januari 2021 – Desember 2022.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan dan bukan terjemahan karya orang lain.

Pernyataan ini saya buat sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2022

Yang Membuat Pernyataan



SEPULUH RIBU RUPIAH  
TEL. 20  
METERAI  
TEMPEL  
D7AJX599385390

Frista Diah Ramadhani



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 : Frista Diah Ramadhani  
NIM : 1101617031  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan  
Alamat email : fristadiah@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 Game Edukatif Berbasis Microsoft PowerPoint untuk Mata  
Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD

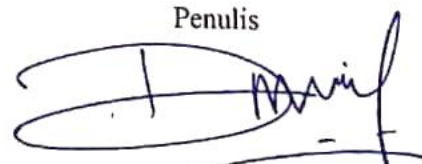
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis 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

  
( FRISTA DIAH RAMADHANI )

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*"Segala perjuangan hingga titik ini saya persembahkan pada dua orang paling berharga dalam hidup saya. Ayah dan Ibu. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna yang lebih memahami saya daripada diri saya sendiri. Dan juga untuk sahabat-sahabat baikkku. Terima kasih telah menyediakan pundak untuk menangis dan selalu siap sedia memberi bantuan. Serta, Terima kasih Bapak dan Ibu dosen karena telah rela meluangkan waktu untuk membimbing mewujudkan semuanya. Terima kasih."*

- Frista Diah Ramadhani -

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. dengan ridho-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang diajukan yaitu "Pengembangan *Game* Edukatif Berbasis *Microsoft PowerPoint* untuk Mata Pelajaran IPS bagi Siswa Kelas V SD". Skripsi ini diselesaikan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Tidak dapat dipungkiri usaha yang keras telah penulis salurkan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini. Dan tidak lupa bantuan dari berbagai pihak yang mendukung dan selalu memberikan masukan serta semangat kepada penulis. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom, M.M. selaku Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk dapat mengikuti sidang serta memberikan masukan yang membangun selama penyelesaian skripsi.
3. Ibu Dr. Eveline Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Ibu



Dr. R.A. Murti Kusuma Wirasti. M.Si selaku dosen pembimbing II yang selalu menyediakan waktu untuk memberikan arahan dan semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

4. Bapak Kunto Imbar, M.Pd selaku ahli media, Ibu Retno Widyaningrum, S.Kom, M.M. selaku ahli desain pembelajaran, Bapak Bayu Aji Suhendro, S.Pd dan Bapak Arifin Maksum, M.Pd selaku ahli materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan saran dan masukan kepada produk yang dikembangkan oleh penulis agar menjadi lebih baik.
5. Bapak Dr. Khaerudin, M.Pd dan Bapak Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran untuk skripsi ini agar lebih baik.
6. Ibu Wiwin Purwanti, M.Pd selaku kepala sekolah SDN Pejaten Timur 22 Pagi serta segenap guru dan siswa yang telah mengizinkan dan menerima penulis dengan sangat baik saat melaksanakan kegiatan penelitian.
7. Segenap dosen dan staf Program Studi Teknologi Pendidikan UNJ yang telah membantu, mendidik dan memberikan ilmu selama perkuliahan.
8. Bapak Sumpeno dan Ibu Sa'diah selaku orang tua penulis yang

selalu memahami dan selalu memberikan dukungan tanpa henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Hilma dan Nurul yang selalu meluangkan waktunya menjadi *moodbooster* dan mendengarkan keluh kesah dikala penulis lelah selama proses penyelesaian skripsi ini.

10. Nurlaelani dan Affely yang tidak ada hentinya memberikan semangat dan masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.

11. Apriyani, Ariyana, Imada, Nurul, Tias, Yeni, Widya dan teman-teman TP 2017 yang telah bersama-sama berjuang untuk menggapai gelar sarjana. Terima kasih telah berjuang bersama penulis, semoga kita semua bisa menggapai cita-cita dan harapan yang diimpikan.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan dan belum sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan saran dan masukan agar penyusunan skripsi ini dapat menjadi lebih baik lagi dan bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 16 Januari 2022



FDR

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACK</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERTANYAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Analisis Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Ruang Lingkup .....	10
D. Tujuan Pengembangan .....	10
E. Kegunaan Pengembangan.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>12</b>
A. Kajian Pengembangan .....	12
1. Pengertian Pengembangan .....	12
2. Klasifikasi Model Pengembangan .....	13
a. Model pengembangan berorientasi pada sistem .....	14
b. Model pengembangan berorientasi kelas .....	15
c. Model pengembangan berorientasi produk .....	15
3. Model – model pengembangan produk.....	16

a.	Model 4-D .....	17
b.	Model Hannafin & Peck .....	21
c.	Model DDD-E.....	25
B.	Kajian <i>Game</i> Edukatif.....	33
1.	Pengertian <i>Game</i> Edukatif .....	33
2.	Jenis – Jenis <i>Game</i> .....	34
3.	Karakteristik <i>Game</i> Edukatif.....	39
4.	Manfaat <i>Game</i> Edukatif .....	42
5.	Prinsip <i>Game</i> Edukatif .....	43
6.	Kriteria Pengembangan <i>Game</i> Edukatif.....	45
C.	Kajian <i>PowerPoint</i> .....	49
1.	Pengertian <i>PowerPoint</i> .....	49
2.	Kelebihan <i>PowerPoint</i> .....	50
3.	Format <i>PowerPoint</i> .....	52
4.	<i>Tools</i> yang Digunakan untuk Pengembangan <i>Game</i> Edukatif.....	54
D.	Kajian Pembelajaran IPS di SD.....	57
1.	Pembelajaran Sejarah dalam IPS .....	57
2.	Tujuan Pembelajaran Sejarah di SD .....	59
3.	Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kelas V SD .....	60
4.	Materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan .....	63
E.	Karakteristik Siswa Kelas V SD.....	70
1.	Tahapan Perkembangan Anak Usia 10-11 Tahun .....	70
2.	Karakteristik Anak Usia 10-11 Tahun.....	72
F.	Penelitian yang Relevan.....	75
G.	Rancangan Model .....	78
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>83</b>
A.	Tujuan Khusus Pengembangan .....	83
B.	Prosedur Pengembangan.....	83

1. Decide.....	83
2. Design.....	85
3. Develop.....	86
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....</b>	<b>93</b>
A. Nama Produk .....	93
B. Deskripsi Hasil Pengembangan .....	93
1. Decide.....	93
2. Design.....	97
3. Develop.....	101
C. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	120
D. Keterbatasan Pengembangan.....	124
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>125</b>
A. Kesimpulan.....	125
B. Saran.....	127
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>129</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>220</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Kesimpulan Model-Model Pengembangan Produk .....	32
Tabel 2. 2	Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS Kelas V SD ..	62
Tabel 2. 3	Rancangan Model <i>Game</i> Edukatif .....	82
Tabel 3. 1	Kategori Nilai <i>Expert Review</i> .....	91
Tabel 3. 2	Kategori Nilai Uji Coba Pengguna.....	92
Tabel 3. 3	Rentang Predikat .....	92
Tabel 4. 1	Hasil Penetapan Tujuan Pembelajaran.....	94
Tabel 4. 2	Hasil Penetapan Ruang Lingkup Materi dan Media .....	95
Tabel 4. 3	Revisi Penetapan Tujuan Pembelajaran .....	97
Tabel 4. 4	Revisi GBIM .....	100
Tabel 4. 5	Revisi Storyboard.....	100
Tabel 4. 6	Hasil Penilaian Ahli Media.....	112
Tabel 4. 7	Kritik dan Saran Ahli Media.....	112
Tabel 4. 8	Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran .....	113
Tabel 4. 9	Kritik dan Saran Ahli Desain Pembelajaran .....	113
Tabel 4. 10	Hasil Penilaian Ahli Materi .....	114
Tabel 4. 11	Kritik dan Saran Ahli Materi.....	115
Tabel 4. 12	Hasil Penilaian Ahli Materi .....	116
Tabel 4. 13	Kritik dan Saran Ahli Materi.....	116
Tabel 4. 14	Hasil Penilaian Uji Coba One to One .....	117
Tabel 4. 15	Kritik dan Saran Uji Coba One to One .....	117
Tabel 4. 16	Hasil Penilaian Uji Coba Small Group.....	118
Tabel 4. 17	Kritik dan Saran Uji Coba Small Group .....	118
Tabel 4. 18	Hasil Evaluasi Hasil Belajar .....	119

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Hasil Survey Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran .....	2
Gambar 2. 1	Model 4-D .....	17
Gambar 2. 2	Model Hannafin & Peck.....	21
Gambar 2. 3	Model DDD-E .....	25
Gambar 2. 4	<i>Flowchart</i> Tipe <i>Linear</i> .....	28
Gambar 2. 5	<i>Flowchart</i> Tipe <i>Pohon</i> .....	28
Gambar 2. 6	<i>Flowchart</i> Tipe <i>Bintang</i> .....	29
Gambar 2. 7	<i>Flowchart</i> Tipe <i>Cluster</i> .....	29
Gambar 2. 8	<i>Toolbar Home</i> dalam <i>PowerPoint</i> .....	54
Gambar 2. 9	<i>Toolbar Insert</i> dalam <i>PowerPoint</i> .....	55
Gambar 2. 10	<i>Toolbar Animation</i> dalam <i>PowerPoint</i> .....	56
Gambar 4. 1	Fitur <i>Shape</i> dan <i>Text Box</i> .....	101
Gambar 4. 2	Penggunaan Fitur <i>Shape</i> .....	101
Gambar 4. 3	Fitur <i>Animations</i> .....	102
Gambar 4. 4	Penggunaan Fitur <i>Animations</i> .....	102
Gambar 4. 5	Fitur <i>Hyperlink</i> .....	103
Gambar 4. 6	Fitur <i>Insert Picture, Video, dan Audio</i> .....	103
Gambar 4. 7	Fitur <i>Set Up Slide Show</i> .....	104
Gambar 4. 8	Contoh Penggunaan Fitur <i>VBA</i> .....	104
Gambar 4. 9	Halaman Awal.....	105
Gambar 4. 10	Halaman Permainan .....	106
Gambar 4. 11	Halaman Petunjuk Permainan .....	106
Gambar 4. 12	Halaman Tujuan Pembelajaran.....	107
Gambar 4. 13	Halaman Informasi .....	107
Gambar 4. 14	Halaman Rangkuman .....	108
Gambar 4. 15	Halaman Kartu Soal .....	109

Gambar 4. 16 Halaman Soal Jawaban Benar dan salah .....	109
Gambar 4. 17 Halaman Kartu Materi .....	110
Gambar 4. 18 Halaman Materi.....	110
Gambar 4. 19 Halaman Fakta Menarik .....	111
Gambar 4. 20 Poster Informasi dan Prosedur Pemanfaatan Produk .....	123





## DAFTAR LAMPIRAN

Surat Keterangan Penelitian .....	135
Daftar Pertanyaan Wawancara .....	137
Kisi-Kisi Instrumen .....	139
Validasi Instrumen .....	141
Garis Besar Isi Media (GBIM) .....	144
Jabaran Media (JM) .....	151
<i>Flowchart</i> .....	158
<i>Interface</i> .....	159
<i>Storyboard</i> .....	165
Kisi-Kisi Soal Tes .....	175
Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Media .....	177
Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Desain Pembelajaran .....	180
Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Materi .....	183
Instrumen Evaluasi Formatif Ahli Materi .....	186
Instrumen Evaluasi Formatif <i>One to One</i> .....	189
Instrumen Evaluasi Formatif <i>Small Group</i> .....	196
Soal Tes Hasil Belajar .....	215
Rekapitulasi Nilai Tes Hasil Belajar .....	218
Dokumentasi .....	219