

**PENGEMBANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN IPS
BERBASIS SMART APPS CREATOR MELATIH KEMAMPUAN
BERPIKIR KRITIS SISWA**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

NURUL RAGIL ANANDA

1107618162

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

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

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

PENGEMBANGAN APLIKASI *GAME* EDUKASI BERBASIS *SMART APPS CREATOR* PEMBELAJARAN IPS MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA

(2023)

Nurul Ragil Ananda

ABSTRAK

Pada pembelajaran IPS, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan di sekolah dasar, yaitu dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran, dan model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran konvensional yang hanya berpusat pada guru saja, sehingga hal tersebut dapat membuat peserta didik menjadi pasif, dan berdampak pada rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *game* edukasi berbasis *Smart Apps Creator* untuk melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D) yang mengadopsi model pengembangan Hannafin dan Peck. Kontribusi dari penelitian ini adalah bagaimana pengembangan *game* aplikasi dapat memengaruhi kemampuan berpikir kritis peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPS. Hasil uji validasi ahli media dan materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 87,88% dengan kategori Sangat Baik. Berdasarkan hasil uji coba *one to one*, *small group*, dan *field test* secara keseluruhan diperoleh persentase 93,59% dengan kategori Sangat Baik. Nilai *effect size* yang diperoleh sebesar 6,89 dengan kategori Besar. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dinyatakan bahwa aplikasi *game* edukasi berbasis *Smart Apps Creator* sangat baik untuk digunakan, dan efektif dalam melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, Kemampuan Berpikir Kritis

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME APPLICATIONS BASED
ON SMART APPS CREATOR SOCIAL STUDIES LEARNING TRAINING
STUDENTS' CRITICAL THINKING ABILITY**

(2023)

Nurul Ragil Ananda

ABSTRACT

In social studies learning, there are several problems found in elementary schools, namely with the lack of use of learning media, and the learning model used is a conventional learning model that is only teacher-centered, so that it can make students passive, and have an impact on low students' critical thinking skills. This research aims to develop an educational game application based on Smart Apps Creator to train students' critical thinking skills. This research is research and development (R&D) which adopts the development model of Hannafin and Peck. The contribution of this research is how application game development can influence students' critical thinking skills, especially in social studies learning. The results of the media and material expert validation test as a whole obtained a percentage of 87,88% in the Very Good category. Based on the results of the one to one, small group, and field test trials as a whole, a percentage of 93,59% was obtained in the Very Good category. The effect size value obtained was 6,89 in Big category. Based on the results of the research, it can be stated that the Smart Apps Creator based educational game application is very good to use, and effective in training students' critical thinking skills.

Keywords: Learning Media, Educational Games, Critical Thinking Ability

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN
SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran IPS Berbasis *Smart Apps Creator* Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Nama Mahasiswa : Nurul Ragil Ananda

Nomor Registrasi : 1107618162

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : 30 Januari 2023

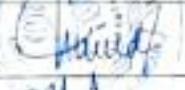
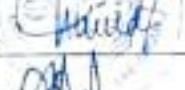
Pembimbing I

Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME
NIP. 196802251992032001

Pembimbing II

Dr. Ika Lestari, S.Pd, M.Si.
NIP. 198402272008122003

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		10 Februari 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		10 Februari 2023
Prof. Dr. Herlina, M.Pd (Ketua Penguji)***		9 Februari 2023
Yustia Suntari, M.Pd (Anggota)****		9 Februari 2023
Prayuningtyas Angger W., M.Pd (Anggota)****		8 Februari 2023

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan 1
- *** Ketua Penguji Sidang
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan Ketua Penguji

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

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

Nama : Nurul Ragil Ananda

Nomor Registrasi : 1107618162

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Smart Apps Crator Pembelajaran IPS Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”** merupakan:

1. Dibuat oleh saya sendiri dengan berdasarkan hasil pengembangan, uji validasi ahli, uji coba peserta didik, dan uji efektivitas yang telah dilakukan, dan
2. Bukan duplikasi dari skripsi yang dibuat oleh peneliti lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia bertanggung jawab jika pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 10 Januari 2023

Penulis,



Nurul Ragil Ananda



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 : Murul Ragil Ananda
NIM : 1107618162
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / PGSD
Alamat email : anurulragil@gmail.com

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

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

yang berjudul :

Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran IPS Berbasis Smart Apps

Creator Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif 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 , 21 Februari 2023

Penulis

(Murul Ragil Ananda)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah Yang Maha Esa. Atas berkat dan rahmat-Nya, skripsi penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis *Smart Apps Creator* Pembelajaran IPS Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa” dapat peneliti selesaikan. Rasa syukur peneliti panjatkan karena dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang terlibat dan membantu peneliti dengan arahan, kritik, dan saran yang diberikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Ir. Arita Marini, ME selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar membimbing peneliti selama bimbingan. Mohon maaf atas kesalahan yang telah dilakukan peneliti, semoga Ibu selalu diberikan kesehatan. Aamiin.

Tidak lupa juga peneliti berterima kasih kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta, seluruh dosen, dan civitas akademika Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada peneliti selama menempuh Pendidikan. Terima kasih juga kepada Bapak Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd. dan Bapak Prof. Dr. M. S. Sumantri, M. Pd., sebagai dosen ahli jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berkat sarannya, peneliti dapat menyelesaikan produk berupa media pembelajaran dengan baik.

Selanjutnya terima kasih kepada Bapak Nawi Santoso Wijaya, S.Pd. selaku Kepala SDN Lambangsari 04 dan Ibu Ngatinah, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Lambangsari 04 yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan banyak berkontribusi dalam penelitian ini. Lalu terima kasih juga kepada kedua orang tua peneliti yang selalu mendukung untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta teman-teman yang selalu memiliki waktu untuk peneliti, memberikan motivasi, dukungan dan saran kepada peneliti

hingga saat ini. Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti, diberikan balasan dengan sebaik-baik balasan di dunia dan di akhirat oleh Allah SWT. Aamiin.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
MOTTO DAN PERSEMBERAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIK	10
A. Hakikat Kemampuan Berpikir Kritis	10
1. Pengertian Berpikir Kritis	10
2. Kemampuan Berpikir Kritis	11
B. Hakikat Game Edukasi	15
1. Pengertian Game Edukasi	15
2. Game Edukasi Digital	16
3. Karakteristik Game Edukasi Digital	18
4. Manfaat Game Edukasi Digital	19
C. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	20
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD	20
2. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	22
3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Kurikulum 2013	24
D. Hakikat Smart Apps Creator	25
1. Pengertian Smart Apps Creator	25
2. Kelebihan Smart Apps Creator	26

3.	Pemanfaatan <i>Smart Apps Creator</i> dalam Pengembangan Media Pembelajaran IPS pada Materi Sikap Kepahlawanan.....	26
E.	Kajian Penelitian yang Relevan	27
F.	Rancangan Model.....	30
1.	Tema, KD, Indikator.....	30
2.	Desain Game Edukasi Melatih Kemampuan Berpikir Kritis	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		38
A.	Tujuan Penelitian	38
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	38
C.	Pendekatan dan Metode Penelitian	38
D.	Prosedur Pengembangan	39
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	41
1.	Observasi	41
2.	Wawancara.....	42
3.	Kuesioner	42
F.	Instrumen Penelitian	44
G.	Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN		58
A.	Nama Produk.....	58
B.	Klasifikasi Produk.....	58
1.	Spesifikasi Produk	58
2.	Pemanfaatan Produk	58
3.	Kelebihan Produk	59
4.	Kekurangan Produk	60
C.	Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk.....	60
1.	Analisis Kebutuhan	60
2.	Desain	61
3.	Pengembangan dan Implementasi	62
D.	Pembahasan.....	77
E.	Keterbatasan Penelitian	82
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		83
A.	Kesimpulan	83
B.	Implikasi.....	85
C.	Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	91
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	133

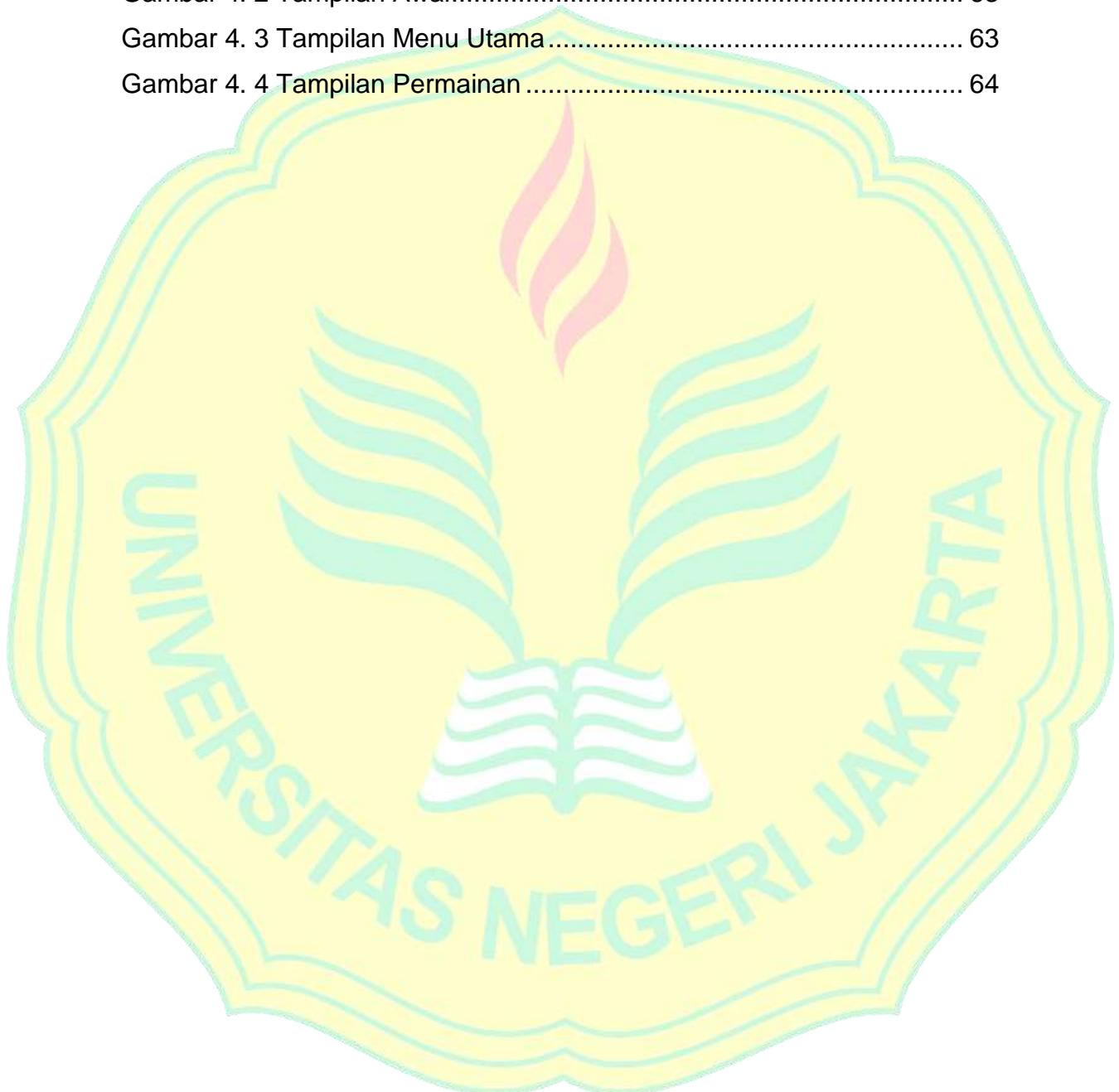


DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kritis menurut Ennis	13
Tabel 2. 2 Storyboard.....	31
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV	44
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IV.....	46
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif untuk Ahli Media	47
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Formatif untuk Ahli Materi.....	48
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Terbuka Siswa Tahap One to One	48
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Terbuka Siswa Tahap Small Group	49
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Terbuka Siswa Tahap Field Test	49
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	50
Tabel 3. 9 Deskripsi Skala Likert.....	51
Tabel 3. 10 Skor Kelayakan Produk.....	52
Tabel 3. 11 Kategori Penilaian Skala Guttman	53
Tabel 3. 12 Kriteria Tingkat Ketercapaian	54
Tabel 3. 13 Kriteria Penskoran Kemampuan Berpikir Kritis	54
Tabel 3. 14 Kriteria Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	55
Tabel 3. 15 Kriteria Effect Size.....	57
Tabel 4. 1 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Materi	65
Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Media	67
Tabel 4. 3 Hasil Game Edukasi Setelah Uji Ahli	70
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Uji One To One	71
Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Uji Small Group.....	72
Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Uji Field Test.....	73
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Pre-test dan Post-test.....	75
Tabel 4. 8 Perhitungan Effect Size.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Tampilan Smart Apps Creator	62
Gambar 4. 2 Tampilan Awal.....	63
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama.....	63
Gambar 4. 4 Tampilan Permainan	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Petunjuk Penggunaan Aplikasi <i>Game Edukasi</i>	91
Lampiran 2. Tampilan Media <i>Game Edukasi Berbasis Smart Apps Creator</i>	93
Lampiran 3. Hasil Analisis Kebutuhan Guru Kelas IV SD	95
Lampiran 4. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa Kelas IV SD.....	98
Lampiran 5. Instrumen Validasi Ahli.....	101
Lampiran 6. Instrumen Uji Coba Peserta Didik	107
Lampiran 7. Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik..	113
Lampiran 8. Hasil Uji Validasi Ahli	116
Lampiran 9. Surat Keterangan Validasi Ahli.....	122
Lampiran 10. Hasil Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik.....	124
Lampiran 11. Hasil Rekapitulasi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	127
Lampiran 12. Surat Pengantar Penelitian	129
Lampiran 13. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	130
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	131