

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERSERU (BELAJAR DENGAN  
SERU) BERBASIS ANDROID PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI  
KELAS V SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

**NUR WAHIDA SARIFUDDIN**

**1107618112**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**SKRIPSI**

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

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2023**

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERSERU (BELAJAR DENGAN SERU) BERBASIS ANDROID PADA MUATAN PELAJARAN IPS DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

**(2023)**

**NUR WAHIDA SARIFUDDIN**

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media penunjang pembelajaran yaitu, *Game* edukasi berbasis android pada muatan pelajaran IPS di kelas V pada materi karakteristik kondisi geografis Indonesia. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development (RnD)* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Development, Implementation, and Evaluation*). Pengumpulan data terdiri dari 3 orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil dari ahli media menunjukkan skor 81,67%, hasil ahli materi menunjukkan skor 91,67%, serta hasil dari ahli bahasa menunjukkan skor 87,5%. Setelah mendapatkan skor dari ahli serta saran dan kritik, pengembang merevisi *game* edukasi untuk diuji cobakan. *Game* edukasi diuji cobakan kepada peserta didik secara *one to one*, *small group*, dan *field test*. Hasil uji coba *one to one* menunjukkan skor 83,3%, hasil uji coba *small group* menunjukkan skor 87,3%, dan hasil uji coba *field test* menunjukkan skor 85,1%. Sedangkan hasil uji kelayakan oleh guru mendapatkan skor 90%. Serta hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata nilai post-test lebih besar dari nilai pre-test ( $79,66 > 37,59$ ). Berdasarkan hasil uji t,  $t_{hitung} (20,9) > t_{tabel} (2,04)$ , maka hipotesis ( $H_a$ ) diterima. Dengan demikian *game* edukasi BERSERU efektif digunakan sebagai media penunjang pembelajaran.

Kata Kunci : *Game* Edukasi, Android, Pembelajaran IPS, ADDIE

**DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED EDUCATIONAL GAMES  
BERSERU ON SOCIAL STUDIES CONTENT FOR GRADE V  
ELEMENTARY SCHOOL**

**(2023)**

**NUR WAHIDA SARIFUDDIN**

**ABSTRACT**

*This development research aims to develop and produce learning support media, namely, Android-based educational games on social studies content in class V on the material characteristics of Indonesia's geographical conditions. The method used in this study is the Research and Development (RnD) method using the ADDIE model (Analysis, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection consisted of 3 experts, namely media experts, material experts, and language experts. The results from media experts showed a score of 81.67%, the results of material experts showed a score of 91.67%, and the results of linguists showed a score of 87.5%. After getting scores from experts as well as suggestions and criticisms, the developers revised the educational game to be tested. Educational games are tested on students in one to one, small group, and field tests. The results of the one to one trial showed a score of 83.3%, the results of the small group trial showed a score of 87.3%, and the results of the field test showed a score of 85.1%. While the results of the feasibility test by the teacher get a score of 90%. And the results of the effectiveness test showed that the average post-test score was greater than the pre-test score ( $79.66 > 37.59$ ). Based on the results of the *t* test,  $t_{count}$  (20.9)  $>$   $t_{table}$  (2.04), then the hypothesis ( $H_a$ ) is accepted. Thus the educational game BERSERU is effectively used as a learning support media.*

*Keywords : , Educatinal Games, Android, Social Studies Learning, ADDIE*

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

Judul : Pengembangan *Game* Edukasi BERSERU (Belajar dengan Seru) Berbasis Android Pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar  
 Nama Mahasiswa : Nur Wahida Sarifuddin  
 Nomor Registrasi : 1107618112  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing I

Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E

NIP. 196802251992032001

Pembimbing II

Dra. Rosinar Siregar, M.Pd

NIP. 195812281984032001

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd (Penanggung Jawab)*		22 Februari 2023
Dr. Wirda Hanim, M. Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		22 Februari 2023
Prayuningtyas Angger W., M. Pd (Ketua Penguji)***		17 Februari 2023
Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd (Anggota)****		13 Februari 2023
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd (Anggota)****		15/2 - 2023

**Catatan:**

\*Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

\*\*Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan

\*\*\*Ketua Sidang

\*\*\*\*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 : Nur Wahida Sarifuddin

NIM : 1107618112

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi BERSERU (Belajar dengan Seru) Berbasis Android Pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar”** adalah:

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

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

Jakarta, 9 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Nur Wahida Sarifuddin

NIM. 1107618112



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 : Nur Wahida Sarifuddin  
NIM : 1107618112  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan/Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : nur260300@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 Edukasi BERSERU (Belajar Dengan Seru) Berbasis Android Pada Muatan Pelajaran IPS 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, 22 Februari 2023

Penulis

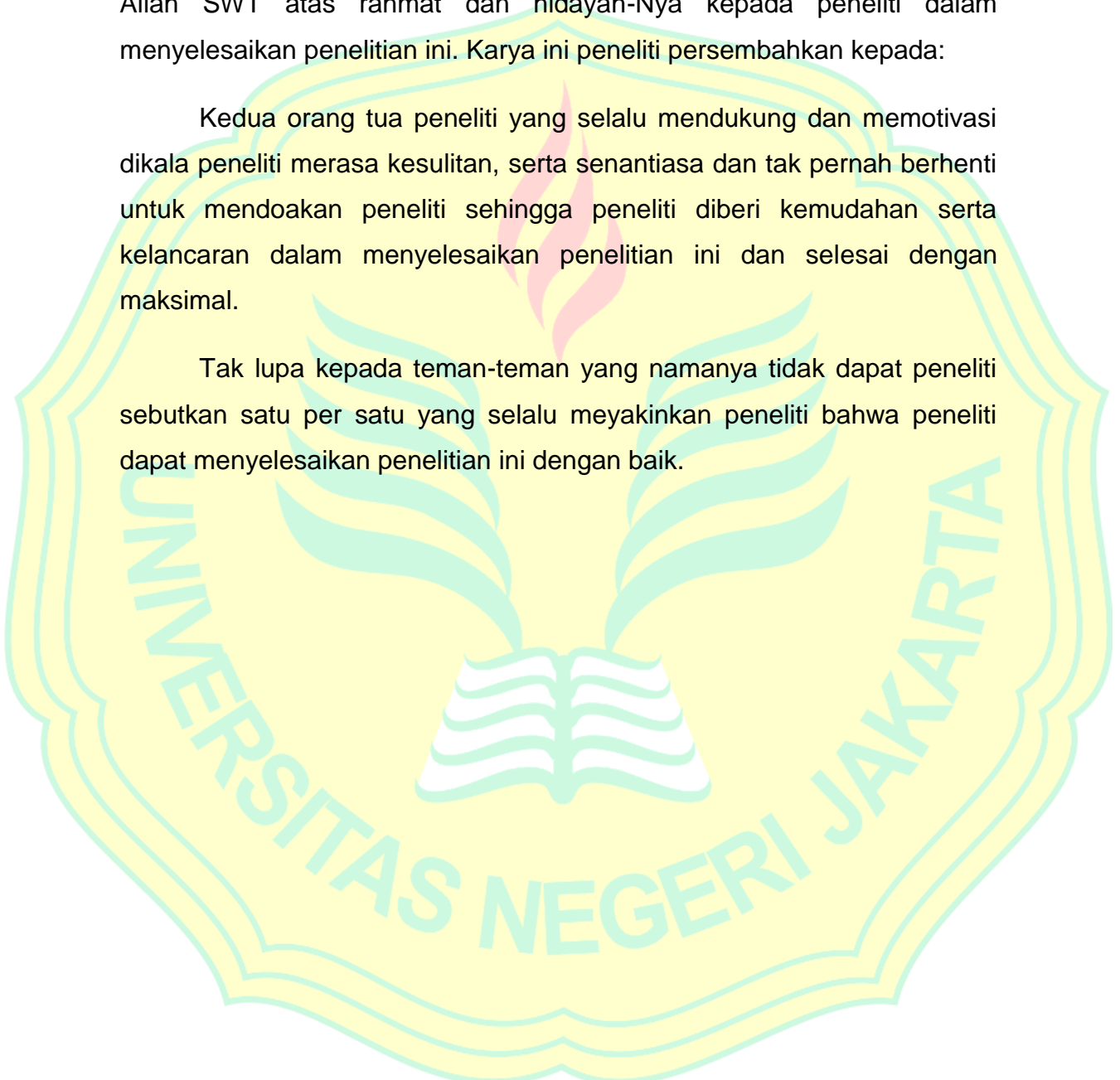
(Nur Wahida Sarifuddin)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Karya ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua peneliti yang selalu mendukung dan memotivasi dikala peneliti merasa kesulitan, serta senantiasa dan tak pernah berhenti untuk mendoakan peneliti sehingga peneliti diberi kemudahan serta kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini dan selesai dengan maksimal.

Tak lupa kepada teman-teman yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu yang selalu meyakinkan peneliti bahwa peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.



## MOTTO

“Percayalah pada dirimu sendiri dan ketahuilah bahwa ada sesuatu di dalam dirimu yang lebih besar daripada rintangan apapun”

(Christian D. Larson)

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya.”

(Ali bin Abi Thalib)





## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Esa. Atas berkat dan rahmat-Nya Skripsi Penelitian dan Pengembangan yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukasi BERSERU (Belajar dengan Seru) Berbasis Android Pada Muatan Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar” dapat peneliti selesaikan. Rasa syukur bagi peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang terlibat dan banyak 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, M.E selaku dosen pembimbing I dan Ibu Dra. Rosinar Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu sabar membimbing peneliti selama bimbingan. Mohon maaf kalau peneliti melakukan banyak kesalahan, semoga Ibu selalu diberikan kesehatan. Aamiin.

Tidak lupa peneliti juga 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. M. Syarif Sumantri, M.Pd., Bapak Prof. Dr. Arifin Maksum, M.Pd., dan Ibu Dr. Gusti Yarmi, M.Pd., ketiga dosen ahli jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta yang telah mevalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti. Berkat saran ketiga ahli peneliti dapat menyelesaikan produk berupa media pembelajaran dengan baik.

Selanjutnya terima kasih kepada Bapak Susangka, S.Pd, MM selaku Kepala sekolah SDN Rawamangun 05 dan Ibu Suparti, S.Pd selaku guru kelas V-A SDN Rawamangun 05 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 menjawab pertanyaan peneliti, memberikan motivasi, semangat dan saran kepada peneliti hingga saat ini. Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti, Allah SWT kirimkan balasan dengan sebaik-baik balasan yang ada di dunia dan di akhirat. Aamiin.

Jakarta, 9 Januari 2023

Peneliti,

Nur Wahida Sarifuddin



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
LEMBAR KEASLIAN KARYA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	11
A. Hakikat Pengembangan Media <i>Game</i> Edukasi.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. <i>Game</i> Edukasi.....	14
B. Android.....	17
C. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD.....	20
D. Karakteristik Peserta Didik Kelas V SD.....	25

E. Kajian Penelitian yang Relevan .....	26
F. Kerangka Konsep Pengembangan.....	30
G. Rancangan Model .....	31
<b>BAB III METEDOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Tujuan Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Metode Penelitian.....	33
D. Prosedur Pengembangan.....	34
1. Analisis (Analysis).....	34
2. Desain (Design) .....	36
3. Pengembangan (Development) .....	41
4. Implementasi (Implementation).....	41
5. Evaluasi (Evaluation) .....	41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
1. Teknik Pengumpulan Data.....	42
a. Observasi.....	42
b. Wawancara.....	42
c. Kuesioner (angket) .....	42
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data .....	50
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....</b>	<b>54</b>
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan .....	54
1. <i>Analyze</i> (Analisis) .....	54
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	55
3. <i>Development</i> (Pengembangan ) .....	58
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	77

5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	77
B. Nama Produk.....	78
C. Karakteristik Produk .....	78
D. Analisis Data.....	80
1. Tingkat Kelayakan .....	80
2. Tingkat Keefektifan .....	88
E. Prosedur Pemanfaatan Produk .....	94
F. Pembahasan .....	96
1. Pengembangan Media Game Edukasi BERSERU (Belajar dengan Seru).....	97
2. Kelayakan Media Game Edukasi BERSERU (Belajar dengan Seru).....	99
3. Efektivitas Media Game Edukasi BERSERU (Belajar dengan Seru).....	100
G. Keterbatasan Penelitian .....	102
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....	103
A. Kesimpulan penelitian .....	103
B. Implikasi.....	104
C. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	107
LAMPIRAN.....	111
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	176

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	12
Tabel 2.2 Perkembangan Android .....	18
Tabel 2.3 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran .....	23
Tabel 2.4 Alur Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas V .....	25
Tabel 3.1 Storyboard <i>Game</i> Edukasi .....	38
Tabel 3.2 Kegiatan Responden dan Bentuk Instrumen.....	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	46
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	47
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Respon Pendidik Kelas V SD.....	48
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik Kelas V SD .....	49
Tabel 3.8 Range Persentase dan Kriteria Kualitatif Program.....	51
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan IPS Kelas V .....	56
Tabel 4.2 Alur Tujuan Pembelajaran IPAS Kelas V .....	58
Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Media.....	67
Tabel 4.4 Hasil Perbandingan Aplikasi Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Media .....	70
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Uji Ahli Materi .....	71
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Bahasa.....	73
Tabel 4.7 Hasil Perbandingan Aplikasi Sebelum dan Sesudah Revisi Ahli Bahasa.....	75
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Kelayakan Guru Kelas V .....	80
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Uji Coba <i>One to One</i> .....	83
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba <i>Small Group</i> .....	85
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Uji Coba <i>Field Test</i> .....	86
Tabel 4.12 Hasil Penilaian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	88
Tabel 4.13 Nilai <i>Pre-test</i> dan Nilai <i>Post-test</i> .....	90
Tabel 4.14 Data Hasil Belajar ( <i>gain score</i> ) .....	90
Tabel 4. 15 Hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesi	4
Gambar 2.1 Rancangan Model Media Game Edukasi Berbasis Android.	32
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE .....	34
Gambar 3.2 Flowchart Sistem <i>Game</i> Edukasi .....	38
Gambar 3.3 Desain Eksperimen <i>One-Group Pretest-Posttest</i> .....	52
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media .....	59
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama .....	59
Gambar 4.3 Tampilan Kompetensi .....	62
Gambar 4.4 Tampilan Menu Permainan .....	64
Gambar 4.5 Tampilan Menu Materi .....	64
Gambar 4.6 Tampilan Materi .....	65
Gambar 4.7 Tampilan Menu Evaluasi .....	66
Gambar 4.8 Tampilan Menu Petunjuk Aplikasi .....	66
Gambar 4.9 Tampilan Menu Profil Pengembang .....	67
Gambar 4.10 Kontinum Hasil Uji Ahli Media .....	69
Gambar 4.11 Kontinum Hasil Uji Coba Materi .....	73
Gambar 4.12 Kontinum Hasil Uji Coba Ahli Bahasa .....	75
Gambar 4.13 Kontinum Hasil Penilaian Kelayakan Guru Kelas V .....	82
Gambar 4.14 Kontinum Hasil Penilaian Uji Coba Kelayakan One to One	84
Gambar 4.15 Kontinum Hasil Penilaian Uji Coba Kelayakan <i>Small Grou</i>	86
Gambar 4.16 Kontinum Hasil Penilaian Uji Coba Kelayakan <i>Field Test</i> ..	87

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Petunjuk Penggunaan.....	111
Lampiran 2 Produk Media <i>Game</i> Edukasi BERSERU (Belajar dengan Seru) .....	115
Lampiran 3 Hasil Analisis Kebutuhan Guru Kelas V SD .....	119
Lampiran 4 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V SD .....	123
Lampiran 5 Lembar Instrumen Validasi Ahli dan Uji Coba.....	125
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli.....	143
Lampiran 7 Hasil Uji Kelayakan Guru dan Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik.....	157
Lampiran 8 Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	165
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian .....	171
Lampiran 10 Surat Pengantar Penelitian .....	173
Lampiran 11 Surat Keterangan Penelitian .....	174
Lampiran 12 Tabel T Uji Satu Pihak .....	175