

484/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/24/Agustus/2023

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH)  
BERBASIS *GAME* UNTUK SISWA BARU KELAS I SEKOLAH DASAR**  
(Penelitian *Design and Development* Terhadap Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana  
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

**Pitri Sulastri**

**1901891**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
KAMPUS CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2023**

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH)  
BERBASIS *GAME* UNTUK SISWA BARU KELAS I SEKOLAH DASAR**  
(Penelitian *Design and Development* Terhadap Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar)

Oleh

Pitri Sulastri  
1901891

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana  
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pitri Sulastri  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin penulis

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**PITRI SULASTRI**  
1901891

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH)  
BERBASIS *GAME* UNTUK SISWA BARU KELAS I SEKOLAH DASAR**  
(Penelitian *Design and Development* Terhadap Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Dra. Hj. Komariah, M.Pd.**  
NIP 196104051986032001

Pembimbing II



**Triana Lestari, S.Psi., M.Pd.**  
NIP 199112172019032025

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGSD



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.**  
NIP 198111082008012015

## MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”  
(Qs. A-Baqorah : 286)

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu dan boleh  
(pula) kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui  
sedang kamu tidak mengetahui”  
(Al-Baqorah : 16)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan pasti ada kemudahan”  
(Qs. Al-Insyiroh : 6)

“Pada akhirnya sesuatu yang Allah takdirkan akan selalu indah,  
Lakukan yang terbaik, tawakkal dan ikhtiar ,  
Tenang ada Allah”  
(PS, 2023)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Berbasis *game* Untuk Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/ sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 19 Agustus 2023  
Yang Membuat Pernyataan,



Pitri Sulastri  
1901891

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberi kesempatan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Atas nikmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Berbasis *Game* Untuk Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar”. Sholawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada insan yang paling mulia, insan terbaik sepanjang masa yang menjadi pelopor zaman penuh cahaya yaitu Habibana Wanabiyana Warosulana Muhammad SAW, juga kepada keluarganya, para sahabat, para tabi’in dan tabiatnya serta kepada kita selaku umatnya, Aamiin.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses penyusunan skripsi ini, semoga Allah membalas kebaikan kepada semua pihak, Aamiin. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan/ kelemahan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran bagi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat baik untuk penulis maupun untuk pembaca.

Bandung, 19 Agustus 2023

Penulis

Pitri Sulastrri, 2023

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH) BERBASIS GAME UNTUK SISWA BARU KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## UCAPAN TERIMA KASIH

Selama pengerjaan skripsi, tentunya banyak pihak yang sangat berjasa untuk memberikan bantuan baik secara moril, tenaga dan pikiran hingga skripsi ini dapat selesai. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan selesai tanpa do'a, dukungan, dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun lembaran ucapan terima kasih dalam skripsi ini dibuat sebagai ungkapan terima kasih dan apresiasi setinggi-tingginya kepada semua pihak yang berjasa.

1. Ibu Dra. Hj. Komariah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan dan motivasi sejak awal pelaksanaan bimbingan hingga akhir penyelesaian skripsi.
2. Ibu Triana Lestari, S.Psi., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II dan ahli materi yang selalu bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan dan motivasi sejak awal pelaksanaan bimbingan hingga akhir penyelesaian skripsi.
3. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD).
4. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Bapak Dr. Jenuri, S.Ag.,M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
7. Ibu Dr. Nenden Ineu Herwati, M.Pd., selaku dosen ahli materi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberi penilaian, komentar dan saran terhadap asesmen berbasis *game* yang dikembangkan.
8. Ibu Fully Rakhmayanti, M.Pd., selaku dosen ahli bahasa yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberi penilaian, komentar dan saran terhadap asesmen berbasis *game* yang dikembangkan.

9. Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd., selaku dosen ahli bahasa yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberi penilaian, komentar dan saran terhadap asesmen berbasis *game* yang dikembangkan.
10. Bapak Dr. Dede Trie Kurniawan, M.Pd., selaku dosen ahli media yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberi penilaian, komentar dan saran terhadap asesmen berbasis *game* yang dikembangkan.
11. Bapak Hendriyana, S.T., M.Kom., selaku dosen ahli media yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberi penilaian, komentar dan saran terhadap asesmen berbasis *game* yang dikembangkan.
12. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan seluruh dosen peminatan abad 21 yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga selama masa studi.
13. Seluruh staff akademik yang telah memberikan banyak bantuan dalam penyelesaian administrasi selama penyusunan skripsi.
14. Seluruh peserta didik kelas IA dan IB SD Plus Baiturrahman yang telah antusias dan bersemangat selama pelaksanaan penelitian.
15. Seluruh orang tua/ wali peserta didik kelas IA dan IB SD Plus Baiturrahman yang sudah meluangkan waktunya untuk mengikuti sosialisasi mengenai asesmen yang dikembangkan.
16. Ibu Ikoh Musfikoh, S.Pd.I., selaku guru kelas IA SD Plus Baiturrahman yang telah memberikan bantuan, semangat dan dorongan selama pelaksanaan penelitian.
17. Ibu Muniroh, S.Pd.I., selaku guru kelas IB SD Plus Baiturrahman yang telah memberikan bantuan, semangat dan dorongan selama pelaksanaan penelitian.
18. Ibu Dini Anggini, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah SD Plus Baiturrahman yang telah memberikan izin serta sarana dan prasarana selama pelaksanaan penelitian.
19. Guru-guru dan staff SD Baiturrahman yang telah memberikan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
20. Teristimewa kepada Ibu Lia Yulianti dan Bapak Hasan, orang tua yang paling



hebat, kuat dan tidak pantang menyerah untuk memberikan do'a, bantuan, dukungan dan kasih sayang dan juga semangat dalam setiap perjalanan hidup peneliti sampai detik ini, khususnya dalam menuntut ilmu. Teruntuk adikku Vira Nuryanti, bibiku Annisa Nurjannah, ema, bibi, mang, sepupu dan seluruh keluarga besarku yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang selalu memberikan doa, bantuan, dukungan, dan motivasi selama ini. Semoga Alloh SWT senantiasa memberi perlindungan, kesehatan, kekuatan dan kebahagiaan di dunia dan di akhirat. *Aamiin*.

21. Teman seperjuangan di kelas B & F PGSD 2019, serta teman-teman peminatan abad 21 yang sama-sama berjuang dan saling memberikan bantuan, semangat dan dukungan selama perkuliahan. Teman seperjuanganku, Desty Farizka, Sabila Putri Permana, Nurhayati Lubis, dan Nessa Sevila Ramlan yang telah memberi banyak bantuan, semangat dan dukungan dalam perkuliahan maupun dalam penyelesaian skripsi. Teman-teman dekatku, Salimah Nurul Lathifah, Fasya Islamiyati, Nanda Putri Zerlina dan Asri Irliyanti, yang banyak memberikan bantuan, semangat dan dukungan. Teman-teman seperbimbingan Denisa, Nurul, Ani, Azzahra, Regina dan Icha yang banyak memberikan bantuan, semangat dan dukungan. Dan teman diskusi, Yoga Abdul Rozaq, S.T., yang telah memberi banyak bantuan, semangat dan dukungan dalam penyelesaian skripsi.
22. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segalanya.

Bandung, 19 Agustus 2023

Penulis

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH)  
BERBASIS *GAME* UNTUK SISWA BARU KELAS I SEKOLAH DASAR**  
(Penelitian *Design and Development* Terhadap Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar)

Pitri Sulastrri

1901891

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh tidak semua sekolah melaksanakan asesmen kesiapan sekolah untuk siswa baru sehingga guru tidak memiliki data awal mengenai siswa. Hal tersebut dikarenakan biaya asesmen kesiapan sekolah yang tidak sedikit karena harus bekerja sama dengan pihak psikologi. Selain dari itu, asesmen yang sudah ada belum menyesuaikan dengan karakteristik siswa baru yang senang bermain. Upaya mengatasi permasalahan tersebut dilakukan dengan mengembangkan asesmen kesiapan sekolah (SIPOLAH) berbasis *game* untuk siswa baru kelas I sekolah dasar. Pengembangan ini ditujukan untuk memperoleh penilaian kelayakan sebagai suatu pengembangan dan respon dari penggunaan asesmen berbasis *game*. Penelitian ini menggunakan metode *design and development* dengan *type product and tools* yang di usung oleh Richey & Klein (2014). Hasil uji kelayakan dalam penelitian ini menggunakan perhitungan uji validitas menurut Gregory, yang hasil penilaian dari para ahli ditabulasi silang, Adapun hasil keseluruhan uji kelayakan oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media berada di rentang 0,8 sampai 1 yang artinya validitasnya “Sangat Tinggi”. Hasil rata-rata penilaian respon menggunakan skala likert yaitu pada hasil respon guru adalah 4,75, respon orang tua adalah 4,04 dan respon siswa adalah 4,36 , sehingga hasil keseluruhan responden “Setuju” dengan pernyataan yang di ajukan seputar kelayakan asesmen kesiapan sekolah (SIPOLAH) berbasis *game*. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa asesmen kesiapan sekolah (SIPOLAH) berbasis *game* layak digunakan untuk melihat kesiapan sekolah siswa baru kelas I Sekolah Dasar.

**Kata Kunci** : Asesmen, Kesiapan Sekolah (SIPOLAH), *Game*

Pitri Sulastrri, 2023

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH) BERBASIS *GAME* UNTUK SISWA BARU  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**DEVELOPMENT OF GAME BASED ASSESSMENT OF SCHOOL  
READINESS (SIPOLAH) FOR NEW STUDENTS IN CLASS I  
ELEMENTARY SCHOOL**

(Design and Development Research on New Grade I Elementary School Students)

Pitri Sulastri  
1901891

**ABSTRACT**

The background of this research is that not all schools carry out school readiness assessments for new students so that teachers do not have initial data about students. This is because the cost of assessing school readiness is not small because you have to work together with psychology. Apart from that, existing assessments have not adapted to the characteristics of new students who like to play. Efforts to overcome these problems were carried out by developing a game-based school readiness assessment (SIPOLAH) for new students in class I of elementary school. This development is aimed at obtaining a feasibility assessment as a development and response to the use of game-based assessments. This research uses the design and development method with product types and tools proposed by Richey & Klein (2014). The results of the due diligence in this study used validity test calculations according to Gregory, where the results of the assessments from the experts were cross-tabulated. The overall results of the due diligence by material experts, linguists and media experts were in the range of 0.8 to 1, which means that the validity was "Very High". The average result of the response assessment using the Likert scale is that the teacher's response was 4.75, the parents' response was 4.04 and the student's response was 4.36, so that the overall results of the respondents "Agreed" with the statements submitted regarding the feasibility of the readiness assessment game-based school (SIPOLAH). Based on these results, it can be concluded that the game-based school readiness assessment (SIPOLAH) is feasible to use to assess the school readiness of new students in grade I Elementary School.

**Keywords:** Assessment, School Readiness (SIPOLAH), Game

Pitri Sulastri, 2023

*PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH) BERBASIS GAME UNTUK SISWA BARU  
KELAS I SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH .....	ii
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
2.1 Asesmen .....	10
2.1.1 Pengertian Asesmen.....	10
2.1.2 Tujuan Asesmen.....	11
2.1.3 Fungsi Asesmen .....	12
2.1.4 Prinsip Asesmen.....	14
2.1.5 Ruang Lingkup .....	15
2.1.6 Jenis- Jenis Asesmen.....	16
2.1.7 Objek Asesmen .....	17
2.1.8 Media Asesmen.....	17
2.2 Kesiapan Sekolah .....	20
2.2.1 Pengertian Kesiapan Sekolah.....	20
2.2.2 Karakteristik Kesiapan Sekolah Anak Masuk Sekolah Dasar .....	22
2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesiapan Sekolah .....	24
2.2.4 Manfaat Kesiapan Sekolah Anak .....	26
2.2.5 Aspek-aspek kesiapan sekolah anak .....	27
2.2.6 Asesmen Kesiapan Sekolah .....	31
2.3 Asesmen Berbasis <i>Game</i> .....	32
2.3.1 Pengertian <i>Game</i> .....	32

Pitri Sulastrri, 2023

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH) BERBASIS GAME UNTUK SISWA BARU  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.3.2	Manfaat Media Asesmen Berbasis <i>Game</i> .....	36
2.3.3	Alasan Asesmen Berbasis <i>Game</i> Lebih Menarik.....	38
2.4	Asesmen Kesiapan Sekolah Berbasis <i>Game</i> .....	39
2.4.1	Asesmen Kesiapan Sekolah Berbasis <i>Game</i> “SIPOLAH” .....	39
2.5	Karakteristik Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar .....	40
2.6	Penelitian Yang Relevan.....	41
2.7	Kerangka Berpikir .....	44
BAB III	METODE PENELITIAN.....	45
3.1	Desain Penelitian.....	45
3.2	Prosedur Penelitian.....	46
3.3	Partisipasi dan Tempat Penelitian.....	48
3.4	Instrumen Penelitian.....	49
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	75
3.6	Teknik Analisis Data .....	76
3.7	Penarikan Kesimpulan.....	78
BAB IV	TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	79
4.1	Temuan Penelitian .....	79
4.1.1	Rancangan Pengembangan Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Berbasis <i>Game</i> Untuk Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar .....	79
4.1.2	Kelayakan Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Berbasis <i>Game</i> Untuk Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar .....	126
4.1.3	Hasil Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Berbasis <i>Game</i> Untuk Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar .....	136
4.1.4	Respon Guru, Orang Tua dan Siswa Terhadap Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Berbasis <i>Game</i> Untuk Siswa Baru Kelas I Sekolah Dasar. ....	138
4.2	Pembahasan.....	143
4.2.1	Rancangan Pengembangan Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Berbasis <i>Game</i> .....	144
4.2.2	Hasil Uji Kelayakan Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Berbasis <i>Game</i> .....	148
4.2.3	Hasil Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Siswa Pada Saat Menggunakan Asesmen Berbasis <i>Game</i> .....	149
4.2.4	Respon Guru, Orang Tua dan Siswa terhadap Asesmen kesiapan Sekolah (SIPOLAH) Berbasis <i>Game</i> .....	150

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	154
5.1. Kesimpulan.....	154
5.2. Implikasi.....	155
5.3. Rekomendasi .....	156
DAFTAR PUSTAKA .....	157
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	163

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara.....	50
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	51
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	53
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru.....	54
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Respon Orang tua .....	55
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa .....	56
Tabel 3. 8 <i>Blue Print</i> Asesmen Kesiapan Sekolah.....	57
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Penyebaran Soal Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) .....	62
Tabel 3. 10 Pedoman Penskoran Soal Asesmen Kesiapan Sekolah (SIPOLAH) 65	
Tabel 3. 11 Kriteria Koefisien Korelasi .....	67
Tabel 3. 12 Rekapitulasi Uji Validitas Soal.....	67
Tabel 3. 13 Kriteria Koefisien Reabilitas .....	72
Tabel 3. 14 Soal Asesmen Kesiapan Sekolah yang Valid .....	72
Tabel 3. 15 Kisi-Kisi Angket Pendukung Asesmen Dari Orang Tua .....	73
Tabel 3. 16 Pedoman Penskoran Angket Pendukung Asesmen dari Orang Tua ...	74
Tabel 3. 17 Kategori Penilaian Asesmen <i>Game</i> dan Angket Pendukung .....	75
Tabel 3. 18 Kategori Hasil Validitas Gregory .....	78
Tabel 4. 1 Aspek dan Indikator Kesiapan Sekolah.....	81
Tabel 4. 2 Spesifikasi <i>Smartphone</i> Android.....	83
Tabel 4. 3 Spesifikasi Perangkat .....	85
Tabel 4. 4 Garis Besar Program Media (GBPM) Asesmen SIPOLAH.....	86
Tabel 4. 5 Penjelasan Bentuk <i>Flowchart</i> SIPOLAH.....	93
Tabel 4. 6 Story Board SIPOLAH Berbasis <i>Game</i> .....	95
Tabel 4. 7 Identitas Validator.....	126
Tabel 4. 8 Kategori Hasil Validitas Gregory .....	127
Tabel 4. 9 Hasil Tabulasi Silang Penilaian Ahli Materi .....	128
Tabel 4. 10 Hasil Tabulasi Silang Penilaian Ahli Bahasa .....	130

Pitri Sulastrri, 2023

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH) BERBASIS GAME UNTUK SISWA BARU  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4. 11 Hasil Tabulasi Silang Penilaian Ahli Media .....	132
Tabel 4. 12 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Respon Guru .....	151
Tabel 4. 13 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Respon Orang Tua .....	152
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Respon Siswa.....	153

Pitri Sulastri, 2023

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH) BERBASIS GAME UNTUK SISWA BARU  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	44
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Product and tool research .....	46
Gambar 4. 1 Flowchart SIPOLAH.....	93
Gambar 4. 2 Desain Awal Canva .....	100
Gambar 4. 3 Mengatur Ukuran Khusus .....	100
Gambar 4. 4 Buat Desain Baru .....	101
Gambar 4. 5 Menambahkan Warna Baground dan Templet Desain .....	101
Gambar 4. 6 Menambahkan Elemen.....	102
Gambar 4. 7 Menyimpan Desain .....	102
Gambar 4. 8 Mengatur Unduhan Desain.....	103
Gambar 4. 9 Desain Ilustrasi dan Vidio Soal .....	103
Gambar 4. 10 Desain Jawaban Asesmen.....	103
Gambar 4. 11 Desain Awal Asesmen SIPOLAH .....	104
Gambar 4. 12 Ukuran Baground Aplikasi.....	104
Gambar 4. 13 Menambahkan Teks.....	105
Gambar 4. 14 Menambahkan Elemen Dari Perangkat.....	105
Gambar 4. 15 Desain Kode Soal .....	106
Gambar 4. 16 Menyimpan Desain .....	106
Gambar 4. 17 Desain <i>Baground</i> SIPOLAH.....	106
Gambar 4. 18 Desain Gift Reward.....	107
Gambar 4. 19 Desain Tombol .....	107
Gambar 4. 20 Membuat Projek Baru .....	108
Gambar 4. 21 Menghapus Pengaturan Navigasi .....	109
Gambar 4. 22 Mengatur Ukuran Aplikasi .....	109
Gambar 4. 23 Menambahkan Background.....	110
Gambar 4. 24 Menambahkan Background dari Perangkat .....	110
Gambar 4. 25 Menambahkan Teks.....	111
Gambar 4. 26 Menambahkan Gambar .....	111

Pitri Sulastrri, 2023

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH) BERBASIS GAME UNTUK SISWA BARU  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 27 Memberikan Triger Pada Gambar .....	112
Gambar 4. 28 Pengaturan Triger yang Digunakan.....	112
Gambar 4. 29 Pilihan Action Yang Bisa Digunakan .....	113
Gambar 4. 30 Memasukan Audio Langsung Pada Suatu Slide.....	113
Gambar 4. 31 Pengaturan Triger Untuk Memasukan Audio Ke Dalam Tombol .	114
Gambar 4. 32 Menyimpan Variabel Teks.....	114
Gambar 4. 33 Cara Menambahkan Variabel Teks Yang Sudah Dibuat.....	115
Gambar 4. 34 Menambahkan Web Online .....	115
Gambar 4. 35 Menambahkan Quiz .....	116
Gambar 4. 36 Pilih Jenis Quiz Freedom Question.....	117
Gambar 4. 37 Contoh Desain Quiz .....	117
Gambar 4. 38 Mengatur Jawaban dan Skor Soal .....	118
Gambar 4. 39 Mengatur Tombol Submit Game .....	118
Gambar 4. 40 Mnegatur Jawaban Soal dan Skor Drag and Drop .....	119
Gambar 4. 41 Mengatur Feedback Jawaban .....	120
Gambar 4. 42 Membuat Bank Soal .....	120
Gambar 4. 43 Memilih Quiz Yang Akan Dimasukan Pada Bank Soal .....	121
Gambar 4. 44 Memilih Result Yang Akan Keluar .....	121
Gambar 4. 45 Penskoran Quiz .....	122
Gambar 4. 46 Tampilan Result Yang Muncul .....	122
Gambar 4. 47 Contoh Desain Hasil.....	123
Gambar 4. 48 Publish Projek Yang Dibuat .....	123
Gambar 4. 49 Membuat Projek Menjadi Website .....	124
Gambar 4. 50 Link Website Projek .....	124
Gambar 4. 51 Build Projek AS 3 Menjadi Aplikasi.....	125
Gambar 4. 52 Hasil Penilaian Uji Kelayakan Ahli Materi.....	128
Gambar 4. 53 Asesmen Sebelum Dijelaskan Kembali Ilustrasi Gambar.....	129
Gambar 4. 54 Sudah Diperbaiki Ilustrasi Gambar .....	129
Gambar 4. 55 Hasil Penilaian Uji Kelayakan Ahli Bahasa .....	130
Gambar 4. 56 Hasil Penilaian Uji Kelayakan Ahli Media .....	132

Gambar 4. 57 Sebelum Perbaiki Logo dan Nama Pengembang .....	133
Gambar 4. 58 Setelah Perbaiki Logo dan Nama Pengembang.....	133
Gambar 4. 59 Sebelum Perbaiki Tombol Audio.....	134
Gambar 4. 60 Setelah Perbaiki Tombol Audio .....	134
Gambar 4. 61 Sebelum Perbaiki Hasil Asesmen .....	135
Gambar 4. 62 Setelah Perbaiki Hasil Asesmen .....	135
Gambar 4. 63 Hasil Asesmen Game Sipolah .....	136
Gambar 4. 64 Hasil Asesmen Pendukung Orang Tua .....	137
Gambar 4. 65 Hasil Respon Orang Tua .....	139
Gambar 4. 66 Respon Orang Tua.....	140
Gambar 4. 67 Respon Siswa .....	142

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A (ADMINISTRASI) .....	164
A1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	165
A2 Buku Bimbingan .....	168
A3 Surat Izin Penelitian .....	173
A4 Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian .....	175
A5 Surat Permohonan Validator Materi I .....	176
A6 Surat Persetujuan Menjadi Validator Materi 1 .....	177
A7 Surat Permohonan Validator Materi II .....	178
A8 Surat Persetujuan Validator Materi II.....	179
A9 Surat Permohonan Menjadi Validator Ahli Bahasa I .....	180
A10 Surat Persetujuan Menjadi Validator Ahli Bahasa I.....	181
A11 Surat Permohonan Menjadi Validator Bahasa II .....	182
A12 Surat Persetujuan Menjadi Validator Ahli Bahasa II.....	183
A13 Surat Permohonan Validator Media I.....	184
A14 Surat Persetujuan Ahli Media I .....	185
A15 Surat Permohonan Menjadi Validator Ahli Media II .....	186
A16 Surat Persetujuan Ahli Media II.....	187
A17 Lembar Perbaikan Draft Sidang Skripsi .....	188
LAMPIRAN B (INSTRUMEN PENELITIAN).....	189
B1 Pedoman Wawancara.....	190
B2 Angket Validasi Ahli Materi I.....	192
B3 Angket Validasi Ahli Materi II .....	197
B4 Angket Validasi Ahli Bahasa I.....	202
B5 Angket Validasi Ahli Bahasa II .....	206
B6 Angket Validasi Ahli Media I .....	212
B7 Angket Validasi Ahli Media II.....	217
B8 Respon Guru I .....	222
B9 Respon Guru II .....	224

Pitri Sulastrri, 2023

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH) BERBASIS GAME UNTUK SISWA BARU  
KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B10 Respon Orang Tua .....	226
B11 Respon Siswa.....	247
LAMPIRAN C (PERANGKAT ASESMEN) .....	260
C1 Asesmen SIPOLAH Untuk Uji Soal .....	261
C2 Asesmen SIPOLAH Yang Sudah Valid .....	282
C3 Tampilan Hasil Asesmen .....	293
C4 Hasil Asesmen <i>Game</i> .....	295
C5 Hasil Asesmen Pendukung dari Orang Tua.....	296
LAMPIRAN D (HASIL RANCANGAN ASESMEN <i>GAME</i> ).....	298
D1 Asesmen SIPOLAH Berbasis <i>Game</i> (Aplikasi/ <i>Website</i> ) .....	299
D2 Barcode Aplikasi/ <i>website</i> .....	312
LAMPIRAN E (DOKUMENTASI).....	313
E1 Dokumentasi Uji Soal Ke TK.....	314
E2 Dokumentasi Wawancara Dengan Guru Kelas I .....	316
E3 Dokumentasi Sosialisasi Kepada Orang Tua/ Wali Siswa Kelas I .....	316
E4 Dokumentasi Penggunaan SIPOLAH Di Kelas .....	318

## DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, G. R., & Mariyati, L. I. (2019). Kesiapan Sekolah Dasar pada siswa sekolah dasar awal (kajian budaya dan psikodiagnostik). *Jurnal Umsida*, 1–14.
- Agustina, I., Astuti, D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android, *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*. 3(1) , 57–62. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Amukune, S., & Barrett, K. C. (2022). Game-based assessment of school readiness domains of 3-8-year-old-children : A Scoping Review. *Jurnal Of New Approaches In Educational Research*, 11(1), 146–167. <https://doi.org/10.7821/naer.2022.1.741>
- Arlini, H., Humairah, N., & Sartika, D. (2017). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share dengan teknik advance organizer. *Jurnal Sainifik*, 3(2), 182–189. <https://doi.org/10.31605/sainifik.v3i2.163>
- Aryanti, Z. (2018). Kesiapan anak saat memasuki sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2) 64–67.
- Ayriza, Y., Izzaty, R.K., Setiawati, F. A., Amaliyansyah, U., Latief, N.S.A., \$ Hasfaraini, A.R., (2017). *Laporan penelitian kesiapan belajar, IQ, dan prestasi belajar pada siswa kelas I sekolah dasar*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Damayanti, A. K. dan Rachmawati. (2019). Kesiapan anak masuk sekolah dasar ditinjau dari tingkat intelegensia dan jenis kelamin. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Wisnuwardhani*, 23(1), 108–137. <https://doi.org/10.37303/psikovidya.v23i1.130>.
- Damayanti, E., Dewi, E.M.P., & Putri, R. N. (2022). Kesiapan anak masuk sekolah dasar (tinjauan psikologi perkembangan dan pendidikan). *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Wisnuwardhani*, 2(1), 58–73. <https://doi.org/10.37303/psikovidya.v23i1.130>
- Aedi, N. (2010). *Instrumen penelitian dan pengumpulan data*. Universitas Pendidikan Indonesia

Pitri Sulastrri, 2023

**PENGEMBANGAN ASESMEN KESIAPAN SEKOLAH (SIPOLAH) BERBASIS GAME UNTUK SISWA BARU KELAS I SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Deliviana, E. (2017). Mempersiapkan anak masuk sekolah dasar. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 10(2), 119–133. <https://doi.org/10.51212/jdp.v10i2.611>.
- Kemendikbud. (2020). *Asesmen formatif & sumatif*. Depdikbud.
- Rianto. (2020). Pembelajaran interaktif berbasis articulate storyline 3. *Jurnal Syekh Nurjati*. 6(1), 84–92. <https://doi.org/10.24235/ileal.v6i1.7225>
- Poerwanti, E. (2020). Asesmen pembelajaran di SD. *Jurnal Heritage*. 1–44.
- Fadhillah, N. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Materi Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fadlurrohimi, I., Husein, A., Yulia, L., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020). Memahami perkembangan anak generasi alfa di Era Industri 4.0. *Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(2), 178. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235>
- Fitri, R., Reza, M., Ningrum, M. A., & Surabaya, U. N. (2020). Instrumen kesiapan belajar: asesmen non-tes untuk mengukur kesiapan perspektif neurosains. *Jurnal Pendidikan. Pengasuhan Kesehatan dan Gizi Anak Usia Dini*, 1(1), 17–32. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.1.17-32>
- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudia. (2020). Pengembangan game edutainment berbasis smartphone sebagai media pembelajaran berorientasi pada kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 11(1), 39–50.
- Mansur, S. (2018). Aplikasi asesmen dalam pembelajaran IPA di kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gelogor. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 1(1), 49–55. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i1.1239>.
- Hairina, Y. (2017). Profil kesiapan sekolah anak prasekolah memasuki Sekolah Dasar Berdasarkan Nijmeegse Schoolbekwaamheids Test ( Nst ) ( Studi di SDIT Ukhuwah Banjarmasin , Tahun 2017 ). *Jurnal Studi Gender dan Anak*, 11(1), 27–40. <http://dx.doi.org/10.18592/mu'adalah.v4i1.2587>
- Hasan, M., Milawati., Darodjat., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari. A. M., Rahmat, A., Masdiana., & Indra, I. M.1 (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hendryadi. (2000). *Validitas Butir*. Universitas Pendidikan Ganesha, 21–27.

- Hidayat, F. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation ) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidik*, 1 (1). 28–37.
- Ikhsan Waseso. (2014). *Modul hakikat evaluasi dan asesmen*. Modul 1 Hakikat Evaluasi dan Asesmen, 1–31.
- Susiyanto, D. (2021). Kipin PTO sebagai media asesmen digital pembelajaran daring di tengah pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 1 (4), 280–292. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v1i4.576>
- Sappaile, B. I. (2005). Validitas dan reliabilitas tes yang memuat butir dikotomi dan politomi. *Jurnal Ilmu Pendidikan (Parameter) Lembaga Penelitian UNJ*, 24(22), 99–107.
- Amrina, Mudinillah, A, & Hikmah, D. (2022). Pemanfaatan aplikasi audacity dalam proses pembelajaran maharah istima' kelas X MAN 1 Solok. *Jurnal Teknik Pendidikan*, 15(1), 1–8.
- Izzaty, R. E., Ayriza, Y., & Setiawati, F. A. (2017). Prediktor prestasi belajar siswa kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi*, 44 (1), 153–164. <https://doi.org/10.22146/jpsi.27454>
- Decilena, B., Lubis, F. Y., Abidin, F. A., Abidin, Z., & Cahyadi, S.. (2021). Anak siap sekolah: persepsi orang tua terhadap kesiapan anak masuk ke sekolah dasar. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan Departemen Psikologi Klinis* . 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v5i1.1247>
- Mulyana, E., Rahman, T., & Nurjanah, R. (2022). Pengembangan instrumen deteksi kesiapan belajar anak memasuki SD dilihat dari dimensi kesiapan fisik motorik. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(1), 2684–2691. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5872>
- Jaedun, A. (2021). *Validitas dan penetapan validitas instrumen*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyani, D. (2013). Hubungan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar. *Jurnal Universitas Negeri Padang*. 2(1), 27–31. <https://doi.org/10.24036/0201321729-0-00>



- Rahmawati, A., Tarias, M. M. W., & Nawangsasri, N. A. F. N. (2018). Profil kesiapan sekolah anak memasuki sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12 (1). 201 - 210. <https://doi.org/10.21009/JPUD.122.01>
- Richey, RC., & Klein, J. D. (2010). *Design and development research*. New York : Lawrence Elbaum Associates.
- Maemonah. (2022). *Asesmen pembelajaran* . Yogyakarta: PGMI Press UIN Suka
- Mahendra, E. (2020). Analisis butir soal. 1- 26 <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.26498.71360>.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Choiroh, M.. (2021). Evaluasi pembelajaran bahasa arab berbasis media e-learning. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 3(1), 41–47. <https://doi.org/10.47435/naskhi.v3i1.554>
- Mujaiyanah, S. (2020). Mengukur hasil belajar ekonomi menggunakan media asesmen word search puzzle di platform android. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8(2), 98 - 107. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v8i2.3669>
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni (2019). Penggunaan game edukasi digital sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*. 1(1), 39–44. <http://dx.doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Irwan. (2019). Implementasi kahoot! sebagai inovasi pembelajaran. *Journal of Civic Education*. 2(1), 126–140. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i1.130>.
- Nurhayati, W. (2019). Pengembangan instrumen kesiapan bersekolah dan pemetaan kesiapan bersekolah pada anak usia dini di indonesia. *Journal of Educational Assesment*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.26499/ijea.v1i1.4>
- Indroyono, J., N. (2017). *Pengembangan Game Edukasi “ Students Explore ” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan Dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di Mi Al-Khaeriyah Kota Semarang. Pendidikan Sarjana*. Universitas Negeri Semarang .
- Purfini, P. (2010). Pedoman membuat Flowchart. 1–15.
- Pratama, L. D., Bahauddin, A & Lestari, W. (n.d.). Game edukasi : apakah membuat

- belajar lebih menarik?. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 1-9.  
<https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.64>
- Sembring, R. A. (2010). Kesiapan masuk sekolah dasar ditinjau dari NST, emosi dan sosial. *Jurnal Universitas Kristen*, 65-74.
- Qomariah, W. F., & Syafaren, A. (2022). Efektivitas penggunaan game edukasi di sekolah dasar. *Jurnal For Teacher and Learning*, 3(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.55748/mjtl.v3i1.126>.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif: wawancara. *jurnal keperawatan indonesia*, *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>.
- Rifai, M. (2017). Pengelolaan kesiapan belajar anak masuk sekolah dasar. *Jurnal Keilmuan Manajemen*, 3(01), 129–143.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan dalam kependidikan*.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100. <https://doi.org/10.58230/27454312.71>
- Salsabila, Z. P., Surabaya, K., & Sinjai, K. (2021). Articulate storyline sebagai media pembelajaran ibtdaiyah articulate storyline as interactive learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150–159.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk ukm. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan fitur aplikasi canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109.
- Soendari, T. (2018). *Konsep dasar asesmen*. Universitas Indonesia
- Swastika. (2019). Pengembangan game edukasi pada pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat pengetahuan pelatih bola voli tentang program latihan mental di kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres*

(*Jurnal Olahraga Prestasi*), 13(1), 53–59.  
<https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>

Talango, S. R. (2018). Asesmen perkembangan anak (studi kasus asesmen perkembangan anak usia 2 tahun ). *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. 6(2), 49-60.

Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan game edukasi berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>

Waryanto, N. H. (2005). *Storyboard Dalam Media Pembelajaran Interaktif*. UNY.