

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI
PADA MATERI RANTAI MAKANAN DI KELAS 5 SD**

(Penelitian Design and Developement (D&D) pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi pada Materi Rantai Makanan di Kelas V Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Karina Rizky
1701637

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

NAMA : KARINA RIZKYA

NIM : 1701637

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI RANTAI MAKANAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH

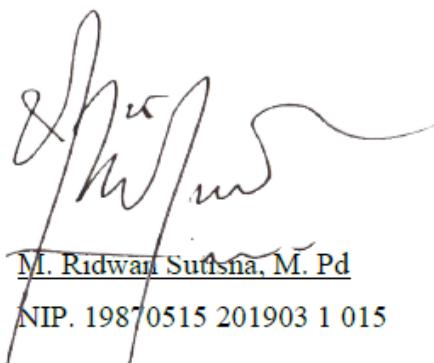
Dosen Pembimbing I,



Novi Yanthi, S.Si, M.Pd

NIP. 19821117 200604 2 001

Dosen Pembimbing II,



M. Ridwan Sutisna, M. Pd

NIP. 19870515 201903 1 015

MENGETAHUI

Ketua Program Studi S-1 PGSD,



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd

NIP. 19700117 200812 2 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Materi Rantai Makanan Di Kelas 5 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 di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Cirebon, Desember 2021

Yang membuat pernyataan



Karina Rizky

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat Ridho-nya, Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Materi Rantai Makanan di Kelas 5 Sekolah Dasar”

Dalam menyusun skripsi ini, tidak sedikit hambatan dan kesulitan yang Penulis alami, namun berkat dukungan dan semangat dari orang terdekat, Penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini
2. Ibu Novi Yanthi, S.Si selaku dosen pembimbing I sekaligus ahli materi yang selalu memberikan bimbingan sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan
3. Bapak M. Ridwan Sutisna M.Pd selaku dosen pembimbing II sekaligus ahli media yang selalu memberikan bimbingannya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan
4. Seluruh Dosen PGSD UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan kepada peneliti selama mengikuti perkuliahan. semoga ilmu yang diberikan mendapat keberkahan oleh Allah SWT.
5. Seluruh Staff PGSD UPI Kampus Cibiru yang selama ini telah banyak memberikan bantuan dan arahan bagi penulis
6. Bapak Asep Saepudin, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Ketilang yang telah memberikan izin dan bantuan dalam Tugas Akhir Skripsi ini
7. Bapak Hendra Setiana S.Pd selaku guru kelas SDN Ketilang yang telah memberikan bantuan selama penelitian
8. Siswa SDN Ketilang yang telah mengikuti dan memperlancar proses pengambilan data selama Tugas Akhir Skripsi ini

Karina Rizky, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI RANTAI MAKANAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

9. Ayahanda, Ibu dan kakak-kakak tercinta yang selalu memberi dukungan moril dan materil serta do'a dan dorongan semangat selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang turut memberikan semangat satu sama lain untuk berjuang dan lulus bersama-sama
11. Semua pihak secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Meskipun telah menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, Penulis berharap ada saran dan kritik yang membangun dari para pembaca akan Penulis terima dengan baik. Penulis berharap skripsi ini dapat menjadi jalan untuk penelitian kedepannya. Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak menjadi amalan yang bermanfaat bagi pihak lain yang membutuhkan

Cirebon, 20 Agustus 2021

Penulis



Karina Rizkya

1701637

Karina Rizkya, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI RANTAI MAKANAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	9
DAFTAR LAMPIRAN	10
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah	4
1.3 Tujuan penelitian	4
1.4 Manfaat penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran IPA di SD	7
2.2 Media Pembelajaran	9
2.3 Game Edukasi	13
2.4 Rantai makanan	16
2.5 Penelitian yang Relevan	20
2.6 Definisi Operasional	21
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Metode Penelitian	23
3.2 Desain penelitian	23
3.3 Instrumen Pengumpulan Data.....	28

Karina Rizky, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI RANTAI MAKANAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Temuan Penelitian	34
4.1.1 Perancangan Media.....	34
4.1.2 Pengembangan Produk	44
4.1.3 Respon Pengguna	62
4.2 Pembahasan	65
4.2.1 Perancangan Media.....	65
4.2.2 Pengembangan Media.....	66
4.2.3 Respon Pengguna	66

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	76
5.2 Implikasi	77
5.3 Rekomendasi.....	77
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Dalam Pemilihan Media Pembelajaran.....	12
Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data	29
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Ahli Materi	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	30
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Guru	31
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Siswa	32
Tabel 3.6 Acuan penilaian skor	33
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator	35
Tabel 4.2 Materi Pokok	37
Tabel 4.3 Garis Besar Program Media	38
Tabel 4.4 Penjelasan Simbol Flowchart	40
Tabel 4.5 Storyboard	41
Tabel 4.6 Tahapan Fitur Main	50
Tabel 4.7 Validasi Ahli Materi	58
Tabel 4.8 Validasi Ahli Media	60
Tabel 4.9 Revisi Media.....	62
Tabel 4.10 Angket Respon	66
Tabel 4.11 Angket Respon Guru	67
Tabel 4.12 Analisis SWOT.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Model ADDIE (Tegeh,dkk., 2014).....	24
Gambar 4.1 Flowchart	39
Gambar 4.2 Tampilan Intro	46
Gambar 4.3 Tampilan Awal Menu Utama	46
Gambar 4.4 Halaman Tentang	47
Gambar 4.5 Halaman Profil Pengembang	47
Gambar 4.6 Halaman Menu Materi	48
Gambar 4.7 Halaman Materi	48
Gambar 4.8 Halaman Petunjuk Menu Main	49
Gambar 4.9 Halaman Menu Main	49
Gambar 4.10 Halaman Nama	53
Gambar 4.11 Petunjuk Soal	53
Gambar 4.12 Halaman Quiz	54
Gambar 4.13 Halaman Keluar dari Quiz	54
Gambar 4.14 Skor Quiz	55
Gambar 4.15 Konfirmasi Keluar	55
Gambar 4.16 Preview Aplikasi.....	56
Gambar 4.17 <i>Publishing</i> Aplikasi	57
Gambar 4.18 <i>Web2apk</i>	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP	84
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	100
Lampiran 3 Surat Balasan Sekolah.....	101
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	102
Lampiran 5 lembar validasi ahli materi	106
Lampiran 6 Angket Respon Guru	109
Lampiran 7 Angket Respon Siswa	105
Lampiran 8 Dokumentasi Kegiatan	115
Lampiran 9 Buku Bimbingan	117

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME-BASED LEARNING MEDIA ON FOOD
CHAIN MATERIALS IN CLASS 5 ELEMENTARY SCHOOL**

Oleh :

KARINA RIZKYA

1701637

This study aims to: (1) determine the process of designing educational games for learning media on food chain materials in grade 5 Elementary School (2) knowing the stages of developing educational game learning media on food chain materials in grade 5 Elementary School (3) knowing the response of users of the educational game media on the food chain material in grade 5 elementary school. This study uses the Design and Development (DnD) method which will refer to the ADDIE development model. In ADDIE's model there are five stages: Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation. Based on the material expert's assessment, a score of 88.3% was obtained in the "Very Good" category and the material expert's assessment got a score of 76.3% with the "decent" category being tested on users. The assessment given by the teacher was 97%, while the assessment by 15 students received a 91% response. Thus, educational game-based learning media can be said to be "Very Good". The assessment that got the best score was on the media aspect. Based on the research results, this educational game can help understand the material, foster interest in learning, and curiosity

Keywords : Learning Media, Educational Games, Food Chain

Karina Rizky, 2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI RANTAI MAKANAN DI KELAS V SEKOLAH DASAR

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI PADA
MATERI RANTAI MAKANAN DI KELAS 5 SD**

Oleh :

KARINA RIZKYA

1701637

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui proses rancangan media pembelajaran *Game* Edukasi pada materi rantai makanan di kelas 5 Sekolah Dasar (2) mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran *Game* Edukasi pada materi rantai makanan di kelas 5 Sekolah Dasar, (3) mengetahui respon pengguna media *Game* Edukasi pada materi Rantai Makanan di Kelas 5 Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (DnD) yang akan mengacu pada model pengembangan ADDIE. Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan yaitu: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, dan (5) Evaluation. Berdasarkan penilaian ahli materi didapatkan skor 88,3% dengan kategori “Sangat Layak” dan penilaian ahli materi mendapatkan skor 76,3% dengan kategori “layak” diujicobakan kepada pengguna. Adapun penilaian yang diberikan oleh guru yaitu sebesar 97%, sedangkan penilaian oleh 15 siswa mendapat respon 91%. Maka dengan demikian media pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat dikatakan “Sangat Baik”. Penilaian yang mendapat nilai paling baik yaitu pada aspek media. Berdasarkan hasil penelitian, game edukasi ini dapat membantu memahami materi, menumbuhkan minat belajar, dan rasa ingin tahu.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Game Edukasi, Rantai Makanan

Karina Rizky, 2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME* EDUKASI PADA MATERI RANTAI MAKANAN DI
KELAS V SEKOLAH DASAR**

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