

**PENERAPAN *GAME* EDUKASI MARBEL BUDAYA
NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI
INDONESIA**

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Penggung)

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



Oleh :

FITRIANI ANIS FUADAH

1903575

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS SERANG

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

PENERAPAN *GAME* EDUKASI MARBEL BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Penggung)

Oleh
Fitriani Anis Fuadah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Fitriani Anis Fuadah 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Maret 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Fitriani Anis Fuadah, 2023

*PENERAPAN GAME EDUKASI MARBEL BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Penggung)*

Universitas Pendidikan Indonesia

repository.upi.edu

perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Fitriani Anis Fuadah

NIM : 1903575

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya Di Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas IV SD Negeri Penggung)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Andika Arisetyawan, M. Si. tanda tangan
(NIP. 198103272005021003)

Penguji II : Dr. Sri Wuryastuti, M. Pd. tanda tangan
(NIP. 195806141986032002)

Penguji III : Firman Robiansyah, M. Pd. tanda tangan
(NIP. 198009102005011003)

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 24 Maret 2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Penerapan *Game* Edukasi Marbel Budaya Nusantara untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Penggung)" telah disetujui untuk dipresentasikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

Serang, 24 Maret 2023

Mengetahui

Pembimbing



Dr. Encep Supriatna, M. Pd

NIP. 197601052005011001

ABSTRAK

PENERAPAN *GAME* EDUKASI MARBEL BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Penggung)

Fitriani Anis Fuadah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Daerah Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Pembelajaran IPS memuat materi tentang keragaman budaya, di mana keragaman budaya merupakan salah satu bagian dari sejarah bangsa Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Generasi muda sejak dini di Sekolah Dasar perlu diperkenalkan akan keragaman budaya bangsanya sendiri. Pada kenyataannya peneliti menemukan masalah yakni kurangnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia di kelas IV yang menunjukkan banyak siswa yang nilainya tidak mencapai KKM. Yang disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru saat pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket sehingga siswa bosan, mengantuk, serta pasif. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif agar meningkatkan minat siswa. Seiring berkembangnya teknologi, media *game* edukasi dapat digunakan untuk kepentingan pendidikan. Salah satunya *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan dan hasil belajar siswa menggunakan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri Penggung sebanyak 40 siswa. Telah dilaksanakan 3 siklus dengan metode penelitian yang dipakai yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi guru, lembar observasi siswa, lembar kerja kelompok, dan lembar tes formatif. Pada hasil penelitian terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan hasil tes formatif siswa pada siklus I mendapat nilai rata-rata sebesar 67 dengan persentase sebesar 55%, kemudian pada siklus II diperoleh nilai rata-rata sebesar 74,5 dengan persentase sebesar 62,5%. Sedangkan pada siklus III diperoleh nilai rata-rata sebesar 83 dengan persentase sebesar 92,5%. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada perolehan hasil belajar siswa dengan menerapkan *game* edukasi Marbel Budaya Nusantara.

Kata kunci : Game Edukasi, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS.

Fitriani Anis Fuadah, 2023

**PENERAPAN *GAME* EDUKASI MARBEL BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Penggung)**

Universitas Pendidikan Indonesia

repository.upi.edu

perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

APPLICATION OF MARBEL BUDAYA NUSANTARA EDUCATIONAL GAME TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES LEARNING MATERIAL CULTURAL DIVERSITY IN INDONESIA

(Class Action Research in Grade IV of Penggung State Elementary School)

Fitriani Anis Fuadah

Elementary School Education Study Program, Serang Campus, Indonesian Education University

Social studies learning contains material about cultural diversity, where cultural diversity is one part of the history of the Indonesian nation that must be maintained and preserved. The young generation from an early age in elementary school needs to be introduced to the cultural diversity of their own nation. In fact, the researchers found a problem, namely the lack of student learning outcomes in social studies learning on cultural diversity in Indonesia in grade IV which showed that many students whose grades did not reach the KKM. Thus, an interesting and interactive learning media is needed. One of them is the educational game Marbel Budaya Nusantara. The purpose of this study was to determine the application and student learning outcomes using the educational game Marbel Budaya Nusantara. The research was conducted on fourth grade students of Penggung State Elementary School as many as 40 students. Three cycles have been carried out with the research method used, namely classroom action research (CAR). The instruments used were teacher observation sheets, student observation sheets, group work sheets, and formative test sheets. In the results of the study, it was seen that there was an increase in student learning outcomes as indicated by the results of the formative test students in cycle I got an average score of 67 with a percentage of 55%, then in cycle II an average score was obtained of 74.5 with a percentage of 62, 5%. Whereas in cycle III an average value of 83 was obtained with a percentage of 92.5%. This shows that there is an increase in the acquisition of student learning outcomes by implementing the educational game Marbel Budaya Nusantara.

Keywords : *Educational Game, Learning Outcomes, Social Studies Learning*

Fitriani Anis Fuadah, 2023

PENERAPAN GAME EDUKASI MARBEL BUDAYA NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA
(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SD Negeri Penggung)

Universitas Pendidikan Indonesia

repository.upi.edu

perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Verifikasi Konsep.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori.....	7
1. <i>Game</i> Edukasi	7
2. Marbel Budaya Nusantara.....	9
3. Hasil Belajar.....	11
4. Pembelajaran	13
5. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	14
6. Keragaman Budaya.....	17
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Hipotesis Tindakan.....	30

BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Pendekatan Penelitian	31
B. Metode Penelitian.....	31
C. Teknik Penelitian.....	33
1. Teknik Pengumpulan Data	33
2. Teknik Analisis Data	34
D. Setting Penelitian.....	35
E. Subjek Penelitian	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Prosedur Penelitian	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Subjek dan Lokasi Penelitian	44
B. Hasil Penelitian	46
C. Hasil Analisis Data.....	81
D. Interpretasi Hasil Analisis Data.....	83
E. Pembahasan	87
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	91
A. Simpulan.....	91
B. Rekomendasi	92
DAFTAR REFERENSI.....	94
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR REFERENSI

- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogia*, 1 (1) 85-98.
- Agusta, I. (2003). *Teknik Pengumpulan dan Analisis Data Kualitatif*. Bogor: Pusat Penelitian Sosial Ekonomi Litbang Pertanian.
- Al Irsyadi, F. Y. (2015). *Game Edukasi Pengenalan Anggota Tubuh dan Pengenalan Angka untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinetik, Prosiding V SNATIF ke-2*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arif Wibisono, W. I. (2017). *Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Silang. Seminar Nasional Hasil Penelitian (SNHP)-VII Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asghari, N. (2013). An Introduction to Designing Educational-Computer Games With The Linguistics Approach in The Area of Disorder Especially in Learning. *Journal of Expectional Education*, 36-48.
- Asri, D. H. (2018). Pengembangan Game Edukasi “Si Galang” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat untuk Kelas IV SD. *JPGSD*, Volume 06 (03) 419-428.
- Basrowi, & S. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Chatib, M. (2009). *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Darsono, R. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edward, S. L. (2009). *Learning Process and Violent Video Games. Hand Book of Research on Effective Electronic Game in education*. Florida: University of Florida.
- Ekawati, P. L. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game Untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Link*, 30-36.
- Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Ijtimaiyah*, 1(1).

- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hudojo, H. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Ishak. (2004). *Pendidikan IPS di SD*. Universitas Terbuka.
- Janah, S. M. (2021). *Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini di Desa Karangnanas Kecamatan Sokaraja Kabupaten Banyumas*. Skripsi. Purwokerto: Institut Islam Negeri.
- Marwanti. (2000). *Pengetahuan Masakan Indonesia*. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa.
- McLaren, D. M. (2017). Computer-based game that promotes mathematics learning more than a conventional approach. *International Journal of Game-Based Learning (IJGLB)*, 36-56.
- Najikhah, F. (2015). *Keefektifan Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Edukasi dengan Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar IPA Mengenal Berbagai Benda Langit di Kelas 1 SD*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Prensky, M. (2012). *From Digital Native to Digital Wisdom*. New York.
- Putra, S. R. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putri, M. A. (2019). Upaya Meningkatkan hasil belajar IPA pada materi ciri-ciri makhluk hidup melalui Metode Picture and Picture. 1-7.
- Sapriya. (2006). *Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS*. Bandung: UPI PRESS.
- Sardjiyo. (2007). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Studio, E. (2020, Desember 28). *Marbel Budaya Nusantara*. Diambil kembali dari Educa Studio: <https://www.educastudio.com/category/marbel-edu-games/marbel-budaya-nusantara>
- Subekti, A. (2010). *Gerak dan Lagu*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sugandi, A. (2004). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UNNES Press.
- Sukidin, B. A. (2003). *Pengantar Ilmu Budaya*. Surabaya: Insan Cendekia.
- Supriatna, E. (2010). Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Menumbuhkan Berfikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *File upi.edu*, 9.

- Suwendra, W. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Nilacakra.
- Wibisono W, Y. L. (2010). Perancangan Game Edukasi Untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 37-42.
- Wildan. (2012, Mei 27). *Tentang Game*. Diambil kembali dari Wordpress: <https://wildanmad.wordpress.com/2012/05/27/game-merupakan/>
- Winkel, W. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Yanti, W. (2019). *Pengaruh Bermain Game Marbel Belajar Shalat Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Negeri 03 Bermani Ilir Kabupaten Kepahiang. Skripsi*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri.