

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dan diajukan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten ini sepenuhnya asli merupakan hasil karya tulis ilmiah karya pribadi.

Adapun tulisan maupun pendapat orang lain yang terdapat dalam skripsi ini telah saya sebutkan kutipannya secara jelas sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku di bidang karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa sebagian atau seluruh isi skripsi ini merupakan hasil perbuatan plagiarism atau mencontek karya tulis orang lain, saya bersedia untuk menerima sanksi berupa pencabutan gelar kesarjanaaan yang saya terima atau sanksi akademik lain sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 5 Juni 2023



NIM. 191240108

ABSTRAK

Maya Mustika, 191240108, 2023. Pengembangan LKPD *Game* edukatif Berbasis teknologi Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar, pada pelajaran IPA Materi Ekosistem, (*R&D di Kelas V SD Negeri Gelam 1*).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan dan untuk mengetahui kelayakan media *game* edukatif berbasis teknologi di SD Negeri Gelam 1. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan modifikasi model ADDIE yang dilakukan hingga pada langkah ke lima, adapun langkah-langkah tersebut sebagai berikut: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Modifikasi ini dilakukan karena terbatas waktu, biaya, dan tenaga. Berdasarkan langkah-langkah di atas, peneliti menghasilkan produk berupa media *game* edukatif berbasis teknologi pada pembelajaran IPA. Pengujian validitas meliputi tiga aspek yaitu fisik atau tampilan, aspek pemanfaatan, dan aspek materi yang melibatkan beberapa validator dengan latar belakang profesi yang berbeda. Dari data yang diperoleh 1) validasi media *game* edukatif mendapatkan skor 92,5% dan 87,5% dengan kategori “Sangat Layak”, 2) validasi materi mendapatkan skor 97,5% dan 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”, 3) mendapatkan skor validasi guru kelas V 97,5% dengan kategori “Sangat Layak”, Selanjutnya dilakukan uji coba produk kepada 27 siswa dengan nilai rata-rata 94,2 dengan kategori “Sangat Baik”. Dan hasil respon siswa mencapai skor 100% dengan kategori “Sangat Baik”. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukatif berbasis teknologi layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA materi ekosistem.

Kata Kunci: Media *Game* Edukatif Berbasis Teknologi, Ilmu Pengentahuan Alam.

Nomor : -
Lampiran : Skripsi
Perihal : Usulan Ujian Skripsi

Kepada Yth.
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan
di
Serang

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dipermaklumkan dengan hormat, bahwa setelah membaca dan menganalisis serta mengadakan perbaikan seperlunya, kami berpendapat bahwa skripsi saudara Maya Mustika, NIM: 191240108, Judul Skripsi: Pengembangan LKPD *game* edukatif berbasis teknologi untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar, telah diajukan sebagai salah satu syarat untuk melengkapi ujian munaqasah pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Demikian atas segala perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Serang, 5 Juni 2023

Pembimbing I



Dr. H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si
NIP. 197504142003121002

Pembimbing II



H. Mansur, M.Pd.
NIP. 197906152005011006

PERSEJUTUAN

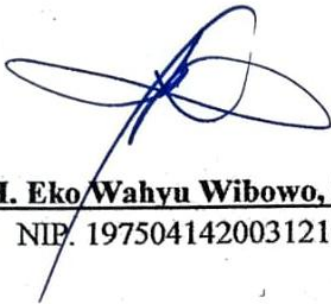
PENGEMBANGAN LKPD *GAME* EDUKATIF BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF SISWA DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

Maya Mustika
NIM: 191240108

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si
NIP. 197504142003121002

Pembimbing II



H. Mansur, M.Pd.
NIP. 197906152005011006

Mengetahui,

Dekan

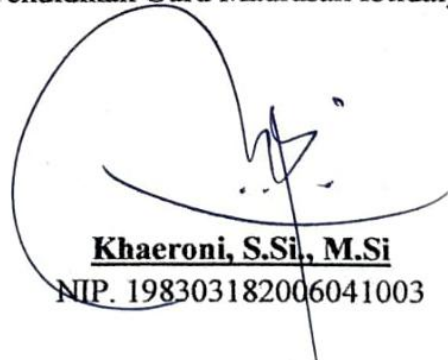
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Nana Jannah, S.Ag., M.Ag
NIP. 197110291999031002

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Khaeroni, S.Si., M.Si
NIP. 198303182006041003

PENGESAHAN

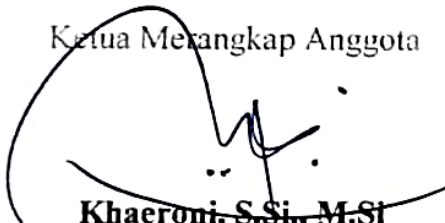
Skripsi a.n Maya Mustika, NIM. 191240108 yang berjudul: “*Pengembangan LKPD Game Edukatif Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar*”, Telah diujikan dalam sidang Munaqasah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten pada tanggal 14 Juni 2023.

Skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

Serang, 14 Juni 2023

Sidang Munaqasah

Ketua Merangkap Anggota



Khaeroni, S.Si., M.Si
NIP. 198303182006041003

Sekretaris Merangkap Anggota



Fithri Meiliawati, M.Sn
NIP. 198905062019032016


Anggota,

Penguji I




H. M Rifqi Rijal, S.Si., M.M.Pd.
NIP. 197407311999031001

Penguji II




Imas Mastroah, M.Pd.
NIDN 2012088701

Pembimbing I



Dr. H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si
NIP. 197504142003121002

Pembimbing II



H. Mansur, M.Pd.
NIP. 197906152005011006

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamiin...

Rasa syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat serta pertolongan-Nya. Sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Atas kehendak-Nya pula saya bisa sampai diujung perjuangan ini, tidak ada kata lain selain ucapan terima kasih dan rasa syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT yang senantiasa selalu melindungi dan memudahkan jalanku sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Setiap rangkaian kata dalam skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua, nenek, kakak, adik, serta teman-teman yang selalu mendo'akan, membimbing dan mendukung setiap langkah yang penulis ambil.

Teruntuk kedua orang tua saya bapak Damanhuri dan ibu Kamdunah, terimakasih sudah mensupport, mendukung, memberi nasihat, memotivasi dan mendo'akan untuk kesuksesan dan keberhasilan penulis.

Teruntuk nenek, kakak, adik, keluarga, dan saudara yang selalu mendukung dan mendo'akan yang terbaik untuk setiap langkah yang penulis ambil.

Teruntuk dosen pembimbing bapak Dr. H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si sebagai dosen pembimbing 1 dan bapak H. Mansur, M.Pd. sebagai dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, saran-saran, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.

Teruntuk Agni Gina Nafsi teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan dorongan serta yang selalu mendengar keluh kesah penulis untuk menyelesaikan skripsi

MOTTO

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa do’a.”

– Ridwan Kamil

“ya Allah mudahkan setiap yang sulit, karena memudahkan yang sulit mudah bagiMu”

– Eko Wahyu Wibowo

“kamu tidak harus menjadi hebat untuk memulai, tetapi kamu harus mulai untuk menjadi hebat”

– Zig Ziglar

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Maya Mustika biasa dipanggil Maya. Penulis dilahirkan di Serang, pada tanggal 01 Maret 2001. Penulis merupakan anak ke-enam dari tujuh bersaudara dari pasangan Bapak Damanhuri dan Ibu Kamdunah. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Kp. Babakan RT 01 RW 01 Kec. Cipocok jaya Kota. Serang-Banten.

Pendidikan formal yang ditempuh oleh penulis yakni SDN Gelam 1 pada tahun 2013, MTs Al-kautsar lulus pada tahun 2016, SMA Negeri 2 Kota Serang lulus pada tahun 2019. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Perguruan Tinggi Negeri, tepatnya di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrahiim..

Segala puji bagi Allah SWT. yang telah memberikan hidayah dan inayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW., beserta keluarga, para sahabat serta pengikutnya yang setia hingga akhir zaman.

Skripsi ini mungkin tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang telah membimbing, memberikan dukungan dan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Adapun ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. H. Wawan Wahyudin, M.Pd., Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
2. Bapak Dr. Nana Jumhana, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
3. Bapak Khaeroni, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah mengarahkan, mendidik serta memberikan motivasi kepada penulis
4. Bapak Dr. H. Eko Wahyu Wibowo, S.Si, M.Si. sebagai pembimbing I dan Bapak H. Mansur, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, terutama yang telah mengajar dan mendidik penulis selama kuliah di Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten.
6. Bapak Ahmad Syachruroji, M.Pd sebagai dosen ahli media 1 dan Bapak Oman Farhurohman, M.Pd. sebagai dosen ahli media 2 uji validasi produk.

7. Ibu Siti Rokmanah, M.Pd. sebagai dosen ahli materi 1 dan Ibu Dirga Ayu Lestari, M.Pd. sebagai dosen ahli materi 2 uji validasi produk.
8. Kepala sekolah SDN Gelam 1, Serang Banten. Dan para dewan guru yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
9. Bapak RM. Anggara Febrian S., S.Pd.I. selaku wali kelas V 5 SDN Gelam 1 Kota Serang yang telah bersedia untuk mendampingi penulis selama melakukan proses penelitian.
10. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Damanhuri dan Ibu Kamdunah yang selalu memberi dukungan berupa moril, dan materil serta do'a yang tak putus-putus agar penulis dapat segera menyelesaikan penelitian.
11. Kakak-kakak tercinta, Hamdiyah, Nurjaman, Siti Faujiyah, Rahmawati, Nurul Hidayati dan Fajar Maulana yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
12. Agni Gina Nafsi yang selalu mendukung dan menemani perjuangan penulis tempuh.
13. *Last but not the least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and try'na give more than I receive, I wanna thank me for trying to do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*
14. Teman-teman seperjuangan PGMI C yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang memotivasi dan support selama penyusunan skripsi ini
15. Teman-teman angkatan 2019 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
16. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan semangat, support, motivasi dan dukungan selama penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan permohonan maaf atas segala kekurangan yang ada dalam skripsi in. Kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan

masa yang akan datang, semoga penulisan skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca dan menjadi bahan rujukan sebagai pembelajaran yang akan menjadi pengajar atau pendidik.

Serang, 5 Juni 2023

Penulis,

Maya Mustika

NIM. 191240108

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Berpikir Kreatif	10
B. Pengembangan Media	15
C. <i>Game</i> Edukatif.....	22
D. Pembelajaran IPA	25
1. Pengertian Pembelajaran IPA	25
2. Pengertian Ekosistem	27
E. Penelitian Terdahulu.....	28
F. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Metodologi Penelitian	33
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	35
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	38
D. Teknik Analisis Data	46
E. Tempat dan Waktu Penelitian	49
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50

A. Hasil Penelitian	50
1. Tahap Analisis.....	51
2. Tahap Perencanaan.....	52
3. Tahap Pengembangan	56
4. Implementasi	67
5. Evaluasi	73
B. Pembahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Gambar 2.1 Kerangka berpikir media <i>game</i> edukatif	32
Tabel 3.2 Instrumen Kisi-kisi Wawancara.....	39
Tabel 3.3 Instrumen Kisi-kisi Observasi.....	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	42
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Untuk Guru.....	44
Tabel 3.7 Lembar Angket Respon Siswa.....	45
Tabel 3.8 Skala Persentase Hasil Kelayakan	47
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Angket Pemberian Skor	48
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa.....	49
Tabel 4.1 Nama dan Spesifikasi Keahlian Validator	56
Tabel 4.2 Hasil Validasi Penilaian Ahli Media.....	57
Tabel 4.3 Hasil Validasi Penilaian Ahli Media	58
Tabel 4.4 Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi	60
Tabel 4.5 Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi	61
Tabel 4.6 Hasil Validasi Penilaian Guru Kelas.....	61
Tabel 4.7 Hasil Nilai Keseluruhan Validator.....	66
Tabel 4.8 Daftar Nilai Hasil Tes Siswa	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan fase model ADDIE.....	34
Gambar 4.1 media <i>game</i> (sebelum revisi)	64
Gambar 4.2 media <i>game</i> (seesudah revisi)	64
Gambar 4.3 Diagram Hasil Angket Respon Siswa.....	70
Gambar 4.4 Diagram Hasil Angket Respon Siswa.....	71
Gambar 4.5 Diagram Hasil Angket Respon Siswa.....	71
Gambar 4.6 Diagram Hasil Angket Respon Siswa.....	72
Gambar 4.7 Diagram Hasil Angket Respon Siswa.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Validasi Oleh Ahli Media (1)
- Lampiran 2 Validasi Oleh Ahli Media (2)
- Lampiran 3 Validasi Oleh Ahli Materi (1)
- Lampiran 4 Validasi Oleh Ahli Materi (2)
- Lampiran 5 Validasi Oleh Guru Kelas V SDN Gelam 1
- Lampiran 6 Instrument Penilaian Siswa Terhadap *Game* Edukatif Berbasisi Teknologi
- Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 8 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 9 Surat Validator Ahli Media (1)
- Lampiran 10 Surat Validator Ahli Media (2)
- Lampiran 11 Surat Validator Ahli Materi (1)
- Lampiran 12 Surat Validator Ahli Materi (2)
- Lampiran 13 Surat Pernyataan Setelah Penelitian di SDN Gelam 1
- Lampiran 14 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 15 Buku Bimbingan Skripsi
- Lampiran 16 Dokumentasi validasi oleh dosen ahli dan observasi di sekolah