

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* JANU *ADVENTURE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV DI MI MA'ARIF NU
INSAN CENDEKIA BETET**

SKRIPSI



OLEH :

NASRIN AMELIASARI

NIM. 20206063

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2024

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* JANU *ADVENTURE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV MI MA'ARIF NU
INSAN CENDEKIA BETET**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh

Nasrin Ameliasari

20206063

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA GAME JANU ADVENTURE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV MI MA'ARIF NU
INSAN CENDEKIA BETET

Oleh

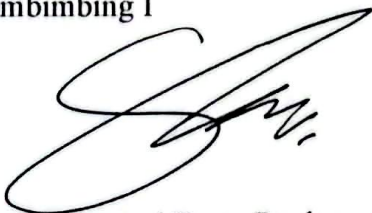
Nasrin Ameliasari

NIM. 20206063

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Telah disetujui,

Pembimbing I



Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd

NIP. 198312192023211011

Pembimbing II



Tutik Dirur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd

NIP. 199206072020122027

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA GAME JANU ADVENTURE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV DI MI MA'ARIF NU
INSAN CENDEKIA BETET

OLEH
NASRIN AMELIASARI
NIM. 20206063

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 23 Agustus 2024

1. Penguji Utama

Puspoko Ponco Ratno, MT
NIP. 1985011201903003


(.....)

2. Penguji I

Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd
NIP. 198312192023211011


(.....)

3. Penguji II

Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 199206072020122027


(.....)

Kediri, 23 Agustus 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah



Prof. Dr. H. Munifah, M.Pd
NIP. 197004121994032006

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari sesuatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.

Dan hanya kepada Tuhan-mulah hendaknya kamu berharap.”

(Q.S Al-Insyirah : 6-7)

“Tujuan dari ilmu adalah mengamalkannya, maka ilmu yang hakiki adalah yang terefleksikan dalam kehidupannya, bukannya yang bertengger di kepala.”

(Imam Syafi’i)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nasrin Ameliasari
NIM : 20206063
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali disertai daftar rujukan. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik Sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 22 Agustus 2024

Peneliti



Nasrin Ameliasari

NIM. 20206063

ABSTRAK

NASRIN AMELIASARI, Dosen Pembimbing Mochamad Desta Pradana, M.Pd dan Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd, Pengembangan Media *Game Janu Adventure* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri 2024.

Kata kunci: Media *game*, Hasil Belajar IPS, Kelas IV

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang disebut *game Janu Adventure* pada materi keragaman budaya yang meliputi rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, tari daerah, dan makanan daerah, bagi peserta didik kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet. Penelitian ini dilakukan berdasarkan wawancara dan observasi dengan guru kelas IV Madrasah di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet yang dimana para peserta didik memiliki hasil belajar dibawah KKM. Dari wawancara ini ditemukan permasalahan peserta didik dalam mengenali dan mengingat banyaknya keragaman budaya di Indonesia. Serta, kurangnya media pembelajaran untuk membantu pemahaman peserta didik.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Teknik analisis data ini menggunakan jenis statistika deskriptif untuk pengolahan data angket dan menggunakan uji N-gain untuk mengolah data dalam mengukur hasil belajar peserta didik.

Melalui tahapan tersebut, telah dikembangkan produk *game Janu Adventure* sebagai media pendukung pembelajaran. Produk ini diuji coba dan direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, termasuk ahli materi dan ahli media. Validasi menunjukkan bahwa media *game Janu Adventure* layak digunakan dengan persentase 85% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Pada uji kelompok kecil menunjukkan persentase 98% dan pada uji kelompok besar menunjukkan persentase 98,2%. Artinya ada peningkatan sebanyak 2% pada penggunaan media *game Janu Adventure*. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media *game Janu Adventure* dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik pada materi keragaman budaya serta menjadi solusi dari permasalahan pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman budaya.

ABSTRACT

NASRIN AMELIASARI, Supervisor Mochamad Desta Pradana, M.Pd and Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd, Development of Janu Adventure Game Media to Improve Social Sciences Class IV Learning Outcomes at MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet, Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri 2024.

Keywords: Game Media, Social Studies Learning Outcomes, Class IV

This research aims to develop a learning media called the Janu Adventure game on cultural diversity materials that include traditional houses, traditional clothing, regional songs, regional dances, and regional foods, for grade IV students at MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet. This research was carried out based on interviews and observations with Madinah grade IV teachers at MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet where the students had learning outcomes under the KKM. From this interview, it was found that students had problems in recognizing and remembering the many cultural diversity in Indonesia. Also, the lack of learning media to help students understand.

This research uses the ADDIE development model which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This data analysis technique uses a type of descriptive statistics for questionnaire data processing and uses the N-gain test to process data in measuring student learning outcomes.

Through these stages, the Janu Adventure game product has been developed as a learning support medium. This product was tested and revised based on input from experts, including material experts and media experts. Validation shows that the Janu Adventure game media is feasible to use with a percentage of 85% of media experts and 90% of material experts. In the small group test, 98% of participants were shown and in the large group test, the percentage was 98.2%. This means that there is an increase of 2% in the use of Janu Adventure game media. Therefore, it can be concluded that the development of Janu Adventure game media can affect students' learning outcomes on cultural diversity materials and be a solution to social studies learning problems, especially on cultural diversity materials.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini mengungkapkan Pengembangan Media *Game Janu Adventure* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.

Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan terutama kepada yang terhormat:

1. Dr. Wahidul Anam, M. Ag, selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Dr. Fartika Ifriqia, M. Pd, selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Guru MI.
4. Bapak Dr. Mochamad Desta Pradana, M.Pd. dan Ibu Tutik Dinur Rofiah, S.Pd.I, M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Bapak Najib, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.
6. Ibu Faiz Choiratul Umami, S.Pd, selaku guru kelas IV di MI Ma'arif NU Insan Cendekia Betet.

7. Para validator yang berkenan menilai dan memberikan saran maupun kritik mengenai produk yang penulis kembangkan.

Kediri, 22 Agustus 2024

Penulis

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, hidayah, serta kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini, saya persembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak M. Anwar dan Ibu Siti Alimah yang senantiasa mendoakan dan penuh dukungan dalam hal kelancaran dan kesuksesan penulis.
2. Adikku tersayang Dhaha Mohamad Affero Brawijaya yang selalu menemani untuk ke tempat fotocopy-an.
3. Agesa Mahendra Y.P, terima kasih telah hadir serta meluangkan waktu disela-sela kesibukan dunia, dan memberikan senyuman, tawa, serta dukungan yang menguatkan.
4. Kedua sahabatku, Kristina Bela Mawarti dan Dwi Nur Rohmawati. Terima kasih telah mendukung satu sama lain dan berbagi ilmu yang dimiliki.
5. Teman-teman seperjuangan PGMI 2020, khususnya teman-teman PGMI B atas pengalaman serta kenangan yang telah kebersamai penulis selama belajar di bangku perkuliahan.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah kebersamai dan memberikan dukungan serta bantuan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada diriku sendiri yang telah berjuang tanpa henti, melewati segala rintangan, rasa lelah, dan keraguan. Terima kasih karena tidak pernah menyerah, walau sering kali merasa di ambang batas kemampuan.

Terakhir, Penulis hanya mampu mendoakan, semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga karya tulis ini bermanfaat bagi penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	8
G. Penelitian Terdahulu.....	9
H. Definisi Istilah.....	12
BAB II.....	15
KAJIAN PUSTAKA	15
A. Pengembangan	15
1. Pengertian Pengembangan	15
2. Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan.....	16
3. Model Pengembangan	17
B. Media Pembelajaran.....	18
1. Pengertian Media Pembelajaran	18

2.	Fungsi Media Pembelajaran	19
3.	Manfaat Media Pembelajaran.....	20
4.	Urgensi Media Pembelajaran	22
5.	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	23
6.	Kriteria Pemilihan Media	23
7.	Indikator Kualitas Media Pembelajaran	24
C.	Media Game	25
D.	Pembelajaran IPS SD/MI	30
1.	Pengertian Pembelajaran IPS	30
E.	Materi IPS Keragaman Budaya Kelas IV SD/MI	32
F.	Karakteristik Peserta Didik Kelas IV	37
G.	Hasil Belajar.....	40
1.	Pengertian Hasil Belajar	40
2.	Indikator Hasil Belajar	42
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		44
A.	Jenis Penelitian dan Pengembangan.....	44
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	44
C.	Uji Coba Produk.....	47
1.	Desain Uji Coba	47
2.	Subjek Uji Coba	47
3.	Jenis Data	48
4.	Teknik Pengumpulan Data	49
D.	Teknik Analisis Data	53
BAB IV		58
HASIL DAN PEMBAHASAN		58
A.	Penyajian Data Uji Coba.....	58
B.	Analisis Data	78
a.	Analisis Data Pengembangan Media.....	78
b.	Analisis Data Pengembangan Materi	79
c.	Analisis Data Pengembangan Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	80
d.	Analisis Data Hasil Respon Peserta Didik	80
C.	Revisi Produk.....	84
BAB V.....		86
KAJIAN DAN SARAN		86

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	86
1. Pengembangan Media Game Janu Adventure	86
2. Kelayakan Media Game Janu Adventure	88
3. Peningkatan Hasil Belajar IPS	89
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	
90	
1. Saran Pemanfaatan	90
2. Saran Diseminasi	91
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Media	23
Tabel 2. 2 Materi Pakaian Adat	32
Tabel 2. 3 Materi Lagu Daerah	33
Tabel 2. 4 Materi Tari Tradisional	34
Tabel 2. 5 Materi Rumah Adat	34
Tabel 2. 6 Materi Makanan Daerah	35
Tabel 2. 7 CP, TP, ATP	36
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	50
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	51
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik	51
Tabel 3. 4 Kisi-kisi soal pretest dan posttest	52
Tabel 3. 5 Skala Likert	53
Tabel 3. 6 Kategori Kelayakan	54
Tabel 3. 7 Respon Peserta Didik	54
Tabel 3. 8 Kriteria Hasil Uji N-gain	57
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Validator Ahli Instrumen	66
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media oleh Ahli I	67
Tabel 4. 3 Kritik dan Saran Ahli Media I	68
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media oleh Ahli II	68
Tabel 4. 5 Kritik dan Saran Ahli Media II	69
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi oleh Ahli I	69
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi oleh Ahli II	70
Tabel 4. 8 Kritik dan Saran Ahli Materi	71
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Soal Pretest dan Posttest oleh Ahli 1	72
Tabel 4. 10 Validasi Soal Pretest dan Posttest oleh Ahli II	73
Tabel 4. 11 Penyajian Data Respon Peserta Didik Kelompok Kecil	75
Tabel 4. 12 Penyajian Data Respon Peserta Didik Kelompok Besar	76
Tabel 4. 13 Skor Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik	77
Tabel 4. 14 Hasil Pengembangan Ahli Media	78
Tabel 4. 15 Hasil Pengembangan Ahli Materi	79
Tabel 4. 16 Hasil Validasi Soal Pretest dan Posttest	80
Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas	82
Tabel 4. 18 Hasil Uji T	83
Tabel 4. 19 Hasil Uji N-gain	84
Tabel 4. 20 Perbandingan Hasil Revisi Media Sebelum dan Sesudah	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap ADDIE	45
Gambar 4. 1 Story Board Janu Adventure	62
Gambar 4. 2 Tampilan Depan	63
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Materi	63
Gambar 4. 4 Tampilan Materi Rumah Adat	63
Gambar 4. 5 Tampilan Materi Pakaian Adat	64
Gambar 4. 6 Tampilan Materi Tari Daerah	64
Gambar 4. 7 Tampilan Materi Lagu Daerah	64
Gambar 4. 8 Tampilan Materi Makanan Daerah	64
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Game	65
Gambar 4. 10 Tampilan Game	65
Gambar 4. 11 Tampilan Profil	65

DAFTAR BAGAN

Diagram 5. 1 Hasil Uji Kelompok Kecil dan Kelompok Besar	89
Diagram 5. 2 Hasil Pretest dan Posttest	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Riset/Penelitian	97
Lampiran 2 Surat Permohonan Validasi.....	98
Lampiran 3 Hasil Validasi Materi oleh Ahli 1	99
Lampiran 4 Hasil Validasi Materi oleh Ahli 2	101
Lampiran 5 Hasil Validasi Pretest oleh Ahli 1	103
Lampiran 6 Hasil Validasi Pretest oleh Ahli 2	105
Lampiran 7 Hasil Validasi Posttest oleh Ahli 1.....	107
Lampiran 8 Hasil Validasi Posttest oleh Ahli 2.....	109
Lampiran 9 Surat Permohonan Validasi Media	111
Lampiran 10 Hasil Validasi Media oleh Ahli 1	112
Lampiran 11 Hasil Validasi Media oleh Ahli 2	114
Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian	116
Lampiran 13 Foto Kegiatan	117
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	118
Lampiran 15 Tabulasi Angket Respon Peserta Didik.....	121
Lampiran 16 Hasil Lembar Pretest.....	122
Lampiran 17 Hasil Lembar Posttest.....	125
Lampiran 18 Hasil Turnitin.....	128
Lampiran 19 Tabel Distribusi T.....	130