

**PENGEMBANGAN PERMAINAN "RISE OF GATOTKACA"
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PELUANG
DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE CONSTRUCT 2**

SKRIPSI



OLEH:

DIKA WAHYU KURNIAWAN

NIM.932308319

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FALKUTAS TARBIYAH

INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

AGUSTUS 2024

HALAMAN JUDUL
PENGEMBANGAN PERMAINAN "RISE OF GATOTKACA"
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PELUANG
DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE CONSTRUCT 2

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan program Sarjana

Oleh :

DIKA WAHYU KURNIAWAN

932308319

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FALKUTAS TARBIYAH

INSITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI

AGUSTUS 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Dika Wahyu Kurniawan ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

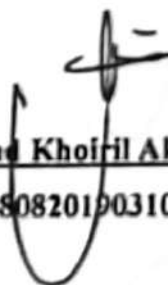
Kediri, 20 Agustus 2024

Pembimbing I



Ahmad Syamsudin, M.Kom
NIP. 198809022015031004

Pembimbing II



Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd
NIP. 198608082019031006

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN "RISE OF GATOTKACA" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PELUANG DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE CONSTRUCT 2

DIKA WAHYU KURNIAWAN
932308319

Telah diujikan didepan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri pada tanggal 20 Agustus 2024

Tim Penguji

1. Penguji Utama

Agus Miftakus Surur, S.Si, M.Pd

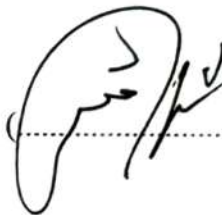
NIDN. 0405018901

()

2. Penguji I

Ahmad Syamsudin, M.Kom

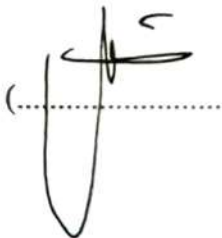
NIP. 198809022015031004

()

3. Penguji II

Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd

NIP. 198608082019031006

()

Kediri, 30 Agustus 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah



Puji Lestari Munifah M.Pd
NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

وَأَنَّ لِّلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى . وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَى

“dan bahwasanya manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)”

(Q.S An Najm:39-40)

“Seperti sebuah game, Di dalam matematika, kemenangan akan datang kepada mereka yang terus berlatih dan menghitung.”

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dika Wahyu Kurniawan

NIM : 932305118

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 20 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan

A yellow 10,000 Rupiah Indonesian banknote is shown with a black ink signature written over it. The signature is cursive and appears to be 'Dika Wahyu Kurniawan'. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the serial number 799EEAMX162543678.

Dika Wahyu Kurniawan

NIM.932308319

HALAMAN ABSTRAK

DIKA WAHYU KURNIAWAN, Dosen Pembimbing Ahmad Syamsudin, M.Kom dan Muhammad Khoiril Akhyar, M.Pd, Pengembangan Permainan "Rise Of Gatotkaca" Sebagai Media Pembelajaran Peluang Dengan Menggunakan Software Construct 2, Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024

Kata Kunci: Permainan Edukasi, Peluang, Construct 2

Salah satu pelajaran yang sangat penting dan sering melekat dengan masalah kehidupan sehari – hari adalah mata pelajaran matematika. Sebenarnya banyak sekali pemanfaatan matematika yang ada disekitar kita, seperti aktivitas jual beli, menentukan resep makanan, menabung dan lain sebagainya. Namun telah banyak stigma negatif dikalangan pelajar mengenai matematika yang sulit, rumit, serta membosankan. Ditambah lagi kebanyakan pembelajaran matematika di sekolah hanya berpusat pada buku. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengemas bahan ajar tersebut kedalam bentuk yang menarik. Maka dari itu tujuan dari dilakukannya penelitian dan pengembangan ini adalah mengembangkan media permainan digital sebagai bahan ajar matematika pada materi peluang.

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dan Model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk dibangun dengan menggunakan *software Construct 2*. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli praktisi, dan juga angket respon siswa.

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, menunjukkan bahwa kevalidan produk mendapatkan kriteria valid atau layak dengan skor 80% dari ahli media dan 81,6% dari ahli materi. Kepraktisan produk mendapatkan kriteria praktis dengan rata-rata skor 80% dari ahli praktisi. Untuk uji keefektifan pada subjek terbatas diperoleh skor sebesar 85% sehingga produk dapat dinyatakan sangat efektif.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufik, hidayah dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Permainan ”Rise Of Gatotkaca” Sebagai Media Pembelajaran Peluang Dengan Menggunakan Software Construct 2” ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. Penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	6
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	8
G. Penelitian Terdahulu.....	8
H. Definisi Istilah atau Definisi Operasional	9
BAB II.....	11
A. Pengertian Media Pembelajaran	11
B. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	13
C. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran	15
D. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran	15
E. Permainan	17
F. Kualitas Perangkat Pembelajaran	17
G. Peluang	18
BAB III	23
A. Model Penelitian & Pengembangan	23
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	26
C. Uji Coba Produk	48

1. Desain Uji Coba	48
2. Subjek Coba.....	49
3. Jenis Data.....	50
4. Instrumen Pengumpulan Data	51
5. Teknik Analisis Data	51
BAB IV	55
A. Penyajian Data Uji Coba	55
B. Analisis Data	81
C. Revisi Produk	82
BAB V	84
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	84
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	87
DAFTAR RUJUKAN	88
LAMPIRAN.....	94
RIWAYAT HIDUP	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ruang sampel 2 koin.....	20
Tabel 2.2 Ruang sampel 3 koin.....	20
Tabel 2.3 Ruang sampel 2 dadu	21
Tabel 3.1 Kompetensi Dasar yang Dituju	30
Tabel 3.2 Instrumen Validasi Media	38
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Materi	42
Tabel 3.4 Instrumen Uji Praktisi	44
Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Siswa	47
Tabel 3.6 Skala Interpretasi Kevalidan	53
Tabel 3.7 Skala Interpretasi Kepraktisan	54
Tabel 3.8 Skala Interpretasi Keefektifan.....	55
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan	58
Tabel 4.2 Storyboard.....	63
Tabel 4.3 Daftar Profil Validator	68
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	71
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi	75
Tabel 4.6 Hasil Saran Validator	76
Tabel 4.7 Hasil Uji Praktisi.....	78
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Siswa.....	80
Tabel 4.9 Perbandingan Revisi Produk.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Storyboard	60
Gambar 4.2 Tampilan <i>Homescreen</i>	65
Gambar 4.3 Tampilan <i>Layout farm</i>	66
Gambar 4.4 Tampilan <i>Layout Battle</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	94
Lampiran Hasil Validasi Media hal 1	94
Lampiran Hasil Validasi Media hal 2	95
Lampiran Hasil Validasi Media hal 3	96
Lampiran Hasil Validasi Materi 1 hal 1	97
Lampiran Hasil Validasi Materi 1 hal 2	98
Lampiran Hasil Validasi Materi 1 hal 3	99
Lampiran Hasil Validasi Materi 2 hal 1	100
Lampiran Hasil Validasi Materi 2 hal 2	101
Lampiran Hasil Validasi Materi 2 hal 3	101
Lampiran Hasil Uji Praktisi hal 1	102
Lampiran Hasil Uji Praktisi hal 2	102
Lampiran dokumentasi 1	103
Lampiran dokumentasi 2	103
Lampiran dokumentasi 3	103
Lampiran dokumentasi 4	104
Lampiran dokumentasi 5	104
Lampiran dokumentasi 6	104
Lampiran hasil angket respon siswa	105
LINK UNDUH MEDIA	105
RIWAYAT HIDUP	106