

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI “BAJUNDA”
(PERUBAHAN WUJUD BENDA) PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA DI MI MIFTAHUL
MUNA GONDANGLEGI**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Linda Dewi Nur Hasanah

21206122

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
TAHUN 2025**

HALAMAN JUDUL

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan Wujud Benda) Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Di MI Miftahul Muna Gondanglegi

SKRIPSI

Diajukan kepada
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

Oleh
Linda Dewi Nur Hasanah
NIM.21206122

PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TERBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

ii

HALAMAN PERSETUJUAN

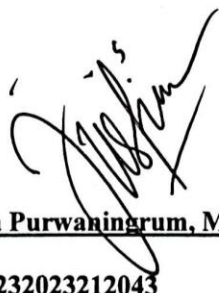
**Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan
Wujud Benda) Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Kognitif Siswa Di MI Miftahul Muna Gondanglegi**

Linda Dewi Nur Hasanah

21206122

Telah Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I

NIP. 198709232023212043

Dosen Pembimbing II



Atika Anggraini, M.Pd

NIDN. 2008049501

HALAMAN PENGESAHAN

iii

HALAMAN PENGESAHAN

Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan Wujud Benda) Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Di MI Miftahul Muna Gondanglegi

Linda Dewi Nur Hasanah

21206122

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Kediri

Pada Tanggal 17 Juni 2025

Tim Penguji

1. Penguji Utama

Novi Rosita Rahmawati, M.Pd

NIP. 199211092018012001

2. Penguji I

Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I

NIP. 198709232023212043

3. Penguji II

Atika Anggraini, M.Pd.

NIDN. 2008049501

(.....)
(.....)
(.....)

Kediri, 17 Juni 2025

Dekan Fakultas Tarbiyah



HALAMAN MOTTO

وَهُوَ الَّذِي يُرْسِلُ الرِّيحَ بُشْرًا ۖ بَيْنَ يَدَيْ رَحْمَتِهِ ۖ حَتَّىٰ إِذَا أَقْلَّتْ سَحَابًا
ثِقَالًا سَقْنَاهُ لِبَلَدٍ مَّيِّتٍ فَأَنْزَلْنَا بِهِ الْمَاءَ فَأَخْرَجْنَا بِهِ مِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ
كَذَٰلِكَ نُخْرِجُ الْمَوْتَىٰ لَعَلَّكُمْ تَذَكَّرُونَ

“Dialah yang mendatangkan angin sebagai kabar gembira yang mendahului kedatangan rahmat-Nya (hujan) sehingga apabila (angin itu) telah memikul awan yang berat, Kami halau ia ke suatu negeri yang mati (tandus), lalu Kami turunkan hujan di daerah itu. Kemudian Kami tumbuhkan dengan hujan itu berbagai macam buah-buahan. Seperti itulah Kami membangkitkan orang-orang mati agar kamu selalu ingat.”

(Q.S. Al-A'raf : 57)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

v

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Linda Dewi Nur Hasanah

NIM : 21206122

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya dan bukan merupakan plagiasi baik 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 sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Linda Dewi Nur Hasanah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan hidayah kepada hamba-Nya, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Teruntuk kedua orang tua tersayang, support system terbaik dan panutanku, terima kasih telah mengusahakan segalanya untuk anak bungsu mu yang satu ini.
Belahan jiwa ku Ibunda Siti Andayani, salah satu orang yang menjadi tempat keluh kesah penulis sekaligus menjadi teman curhat penulis, beliau yang tidak pernah henti-hentinya memberikan do'a dan kasih sayang yang tulus, mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, pemberi semangat dan selalu memberikan dukungan
2. Ayahanda Syaifudin, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan namun beliau mampu mendidik penulis memberikan motivasi dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikannya sampai sarjana. Terima kasih atas doa hebat yang selalu kalian panjatkan untuk penulis, semoga ayah dan ibu sehat selalu dan selalu ada dalam lindungan Allah SWT, dan selalu ada dalam setiap episode kehidupan penulis. Penulis meminta maaf belum bisa memberikan yang terbaik dan penulis berharap suatu saat nanti ayah dan ibu bangga dengan anak bungsunya ini.
3. Kakak ku tercinta Latifatul Fitriyah, terima kasih atas doa dan dukungannya yang telah berhasil membawa penulis sampai sejauh ini, sehingga akhirnya mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana. Dan untuk keponakan tersayang Faqih

Musyaffa Hadinata, terima kasih telah menjadi *mood booster* dan penyemangat penulis untuk menyelesaikan studi.

4. Tasya Amalia Masykuri, Youanrivo Manesha Aulilifida dan Aprilia Vivi Wulan
 Ndari selaku teman seperjuangan penulis selama 4 tahun, terima kasih karena senantiasa menemani penulis dalam keadaan sulit dan senang, memberikan dukungan serta motivasi dan memberikan doa di setiap langkah penulis sehingga dapat menyelesaikan studi ini dengan lancar. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian.
5. Seluruh teman-temanku kelas PGMI-C angkatan 2021 terima kasih telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama di bangku kuliah.
6. Semua pihak yang tidak tercantum nama nya satu persatu terima kasih telah memberikan bantuan, doa dan semangat, semoga Allah membalas kebaikan kalian.
7. Teruntuk jodoh penulis, kelak kamu termasuk salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat ini penulis belum tahu keberadaan mu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa, siapa pun itu kamu nanti nya sudah menjadi pilihan terbaik dari Allah SWT buat saya nanti nya. Seperti kata B.J Habibie “Kalau memang dia di lahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat”.
8. Teruntuk diri saya sendiri, terima kasih telah bertahan hingga sampai di titik ini disaat penulis tidak percaya terhadap dirinya sendiri, namun penulis mengingat bahwa setiap langkah kecil yang telah di ambil merupakan bagian dari perjalanan, meskipun terasa sulit atau pun lambat. Bahkan di saat kendala “*people come and go*” selama ini yang menghambat proses penyelesaian skripsi, terima kasih untuk

diri saya sendiri yang mampu bangkit dan memotivasi penulis untuk terus ambisi dalam menyelesaikan studi ini dengan tepat waktu. Apapun saat ini pilihan yang telah di pegang terima kasih sudah berjuang sejauh ini.

ABSTRAK

Linda Dewi Nur Hasanah, Dosen Pembimbing (1) Septiana Purwaningrum, M.Pd.I dan (2) Atika Anggraini, M.Pd. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan Wujud Benda) Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Di MI Miftahul Muna Gondanglegi, Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024.

Kata Kunci : Pengembangan Media, Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan Wujud Benda), Hasil Belajar

IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memperoleh keterampilan ilmiah. Penelitian ini berfokus pada materi IPA mengenal perubahan wujud benda. Peneliti telah melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas IV dan menemukan masalah dalam pembelajaran yaitu siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi, terlihat dari hasil rekapitulasi nilai ulangan harian sebagian anak yang masih rendah di bawah KKTP yang telah ditentukan yaitu 78, serta guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini untuk (1) mengembangkan media pembelajaran game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) (3) mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah diterapkan media pembelajaran game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda).

Penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon Kab. Nganjuk, dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 25 siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) Analisis (2) Perancangan (3) Pengembangan (4) Implementasi (5) Evaluasi.

Hasil pengembangan media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) menunjukkan bahwa (1) Media game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) telah sesuai dengan materi perubahan wujud benda. Tahapan pengembangan yang dilakukan yaitu pertama analisis siswa, kurikulum, kebutuhan, kedua mendesain media pembelajaran, ketiga pengembangan yaitu validasi ke ahli media dan materi, keempat implementasi ke siswa kelas IV, kelima evaluasi di setiap tahapan pengembangan (2) Kelayakan produk media “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) mendapatkan skor dari ahli media sebesar 83% dinyatakan “sangat layak” dan pada ahli materi I mendapatkan skor 95% yang dinyatakan “sangat layak” dan pada ahli materi II mendapatkan skor 98,5 % yang dinyatakan “sangat layak”. (3) Peneliti melakukan uji coba dengan memberikan soal *pretest* dan *posttest* ke siswa dengan melakukan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Untuk rata-rata hasil nilai *pretest* uji kelompok kecil yaitu 62,8 dan rata-rata hasil nilai *posttest* yaitu 91,6 sedangkan rata-rata nilai *pretest* uji kelompok besar yaitu 51,2 dan rata-rata hasil nilai *posttest* uji kelompok besar yaitu 92,8. Selain itu hasil dari uji t-hitung yang dihasilkan yaitu -21,871 kurang dari t-tabel -2,05954 dan untuk hasil uji N-gain yaitu 0,8729 yang dinyatakan kategori “tinggi” artinya media pembelajaran interaktif game edukasi “BAJUNDA” (perubahan wujud benda) menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

ABSTRACT

Linda Dewi Nur Hasanah, Supervisor (1) Septiana Purwaningrum, M.Pd.I and (2) Atika Anggraini, M.Pd. Development of Interactive Learning Media Educational Game "BAJUNDA" (Changes in the Form of Objects) in the Science Subject to Improve Cognitive Learning Outcomes of Grade IV Students at MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon, Thesis. Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah, IAIN Kediri, 2024.

Keywords: Media Development, Educational Game "BAJUNDA" (Changes in the Form of Objects), Learning Outcomes

Science is a subject that aims to acquire scientific skills. This study focuses on science is a subject that aims to acquire scientific skills. This study focuses on science material on changes in the state of objects. The researcher has conducted observations and interviews with the homeroom teacher of grade IV and found problems in learning, namely students have difficulty in understanding the material, as seen from the results of the daily test scores of some children which are still low below the KKTP that has been determined, namely 78, and teachers rarely use learning media during learning. The purpose of this research and development is to (1) develop educational game learning media "BAJUNDA" (changes in the state of objects) (2) determine the feasibility of educational game learning media "BAJUNDA" (changes in the state of objects) (3) determine the increase in students' cognitive learning outcomes after the implementation of educational game learning media "BAJUNDA" (changes in the state of objects).

This research was conducted at MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon Kaab. Nganjuk, with 25 students in grade IV. The research method used in this research uses ADDIE consisting of 5 stages, namely (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation.

The results of the development of the educational game media "BAJUNDA" (change of form of objects) show that (1) The educational game media "BAJUNDA" (change of form of objects) is in accordance with the material of changes in the form of objects. The stages of development carried out are first, analysis of students, curriculum, needs, second, designing learning media, third, development, namely validation to media and material experts, fourth, implementation to grade IV students, fifth, evaluation at each stage of development (2) The feasibility of the media product "BAJUNDA" (change of form of objects) got a score from media experts of 83% stated as "very feasible" and in material expert I got a score of 95% stated as "very feasible" and in material expert II got a score of 98.5% stated as "very feasible". (3) The researcher conducted a trial by giving pretest and posttest questions to students by conducting small group tests and large group tests. For the average pretest score of the small group test, it is 62.8 and the average posttest score is 91.6 while the average pretest score of the large group test is 51.2 and the average posttest score of the large group test is 92.8. In addition, the results of the t-test produced are -21.871 less than the t-table -2.05954 and for the N-gain test results, it is 0.8729 which is stated in the "high" category, meaning that the interactive learning media educational game "BAJUNDA" (changes in the form of objects) is interesting and able to improve students' cognitive learning outcomes.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena hanya atas kehendak-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Dalam penyusunan skripsi ini adalah bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri Kediri (IAIN) Kediri. Kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Wahidul Anam, M.Ag selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
4. Ibu Aulia Rohmawati, M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah IAIN Kediri.
5. Ibu Dr. Septiana Purwaningrum, M.Pd.I. dan Ibu Atika Anggraini, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah membimbing penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Nafhan Taufikul Khakim, M.Pd. selaku Kepala Sekolah MI Miftahul Muna Godanglegi Prambon, yang telah memberikan izin, memfasilitasi, serta memberi bantuan kepada penulis selama penelitian di MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian.....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	12
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	13
G. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan.....	13
H. Penelitian Terdahulu.....	14
I. Definisi Operasional.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21

A.	Media Pembelajaran	21
1.	Pengertian Media Pembelajaran	21
2.	Tujuan Media Pembelajaran	23
3.	Fungsi Media Pembelajaran	24
4.	Kelayakan Media Pembelajaran	24
5.	Landasan Dalam Penggunaan Media Pembelajaran	27
6.	Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran	30
7.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	31
B.	Mata Pelajaran IPAS	33
1.	Pengertian Mata Pelajaran IPAS	33
2.	Tujuan Mata Pelajaran IPAS.....	33
3.	Capaian Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda.....	34
4.	Tujuan Pembelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Benda	34
C.	Hasil Belajar Kognitif Siswa	34
1.	Macam-Macam Hasil Belajar Siswa	36
2.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	37
D.	Kemampuan Kognitif Taksonomi Bloom	38
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		40
A.	Model Penelitian dan Pengembangan	40
B.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	41
C.	Uji Coba Produk.....	44
1.	Desain Uji Coba	44
2.	Subjek Uji Coba	45
3.	Validator	45
4.	Jenis Data	46
5.	Instrumen Pengumpulan Data	46
6.	Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		57
A.	Hasil Penelitian	57
1.	<i>Analysis</i> (Tahap Analisis)	57
2.	<i>Design</i> (Tahap Perancangan)	59
3.	<i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	62
4.	<i>Implementation</i> (Tahap Implementasi).....	68

5. <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi).....	71
B. Analisis Data.....	72
1. Uji Validitas	72
2. Uji Reliabilitas.....	72
3. Uji Normalitas.....	73
4. Uji Wilcoxon.....	74
5. Uji N-Gain.....	76
C. Pembahasan.....	77
1. Pengembangan Media Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan Wujud Benda) pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon	77
2. Kelayakan Media Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan Wujud Benda) pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon.....	81
3. Hasil Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media Game Edukasi “BAJUNDA” (Perubahan Wujud Benda) pada mata pelajaran IPAS kelas IV MI Miftahul Muna Gondanglegi Prambon.....	83
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	86
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi	86
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	93
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	126

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Kata Kerja Operasional (KKO) Taksonomi Bloom.....	39
Tabel 3.1 : Pedoman Wawancara.....	47
Tabel 3.2 : Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	48
Tabel 3.3 : Kisi-Kisi Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 3.4 : Aspek Skor Penilaian.....	51
Tabel 3.5 : Kisi-Kisi Soal Pretest.....	52
Tabel 3.6 : Skor Aiken's.....	54
Tabel 3.7 : Kategori Skor N-Gain.....	56
Tabel 4.1 Storyboard Media Pembelajaran.....	60
Tabel 4.2 : Rancangan Awal Media Pembelajaran Sebelum Revisi.....	62
Tabel 4.3 : Rancangan Awal Media Pembelajaran Setelah Revisi.....	63
Tabel 4.4 : Hasil Validator Ahli Media.....	65
Tabel 4.5 : Hasil Validator Ahli Materi I.....	66
Tabel 4.6 : Hasil Validator Ahli Materi II.....	67
Tabel 4.7 : Hasil Nilai Kognitif Siswa Uji Kelompok Kecil.....	69
Tabel 4.8 : Hasil Nilai Kognitif Siswa Uji Kelompok Besar.....	70
Tabel 4.9 : Uji Validitas.....	72
Tabel 4.10 : Uji Reliabilitas.....	73
Tabel 4.11 : Hasil Uji Normalitas Uji Kelompok Kecil.....	74
Tabel 4.12 : Hasil Uji Normalitas Uji Kelompok Besar.....	74
Tabel 4.13 : Ranks.....	75
Tabel 4.14 : Test Statistic ^a	75
Tabel 4.15 : Hasil Uji N-Gain Uji Kelompok Kecil.....	76

Tabel 4.16 : Hasil Uji N-Gain Uji Kelompok Besar.....	76
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Prosedur Penelitian Pengembangan Model ADDIE.....	41
Gambar 3.2 : Desain Uji Coba.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 : Surat Izin Observasi.....	93
Lampiran 1.2 : Surat Izin Penelitian.....	94
Lampiran 1.3 : Surat Melakukan Penelitian.....	95
Lampiran 1.4 : Instrumen Validasi Media Pembelajaran.....	96
Lampiran 1.5 : Instrumen Validasi Materi I.....	99
Lampiran 1.6 : Instrumen Validasi Materi II.....	102
Lampiran 1.7 : Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	105
Lampiran 1.8 : Soal <i>Pretest</i> dan Dokumentasi.....	115
Lampiran 1.9 : Soal <i>Posttest</i> dan Dokumentasi.....	118
Lampiran 1.10 : Penerapan Media Pembelajaran.....	121
Lampiran 1.11 : Pedoman Wawancara.....	123
Lampiran 1.12 : Hasil Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Siswa Kelas IV.....	125