

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKATIF BERBASIS *EDUCANDY* MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV SDI BANDAR KIDUL**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

DINATUS SA'ADAH

NIM : 21206088

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYYAH FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA
ISLAM (IAIN) KEDIRI**

2025

HALAMAN JUDUL

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME

EDUKATIF BERBASIS *EDUCANDY* MATERI PERUBAHAN

WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI

BELAJAR SISWA KELAS IV SDI BANDAR KIDUL

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institus Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu prasyarat

Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

Oleh:

DINATUS SA'ADAH

NIM: 21206088

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH

IBTIDAIYAH FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA

ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Dinatus Sa'adah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKATIF BERBASIS *EDUCANDY* MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV SDI BANDAR KIDUL**

Diajukan Oleh:

DINATUS SA'ADAH
NIM: 21206088

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Ibrahim Bin Sa'id, M.Si., Ph.D.
NIP. 198404082011011009

Dosen Pembimbing II



Aziza Anggi Maivanti, S.Si, M.Pd
NIDN.202406912

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKATIF BERBASIS *EDUCANDY* MATERI PERUBAHAN
WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV SDI BANDAR KIDUL

DINATUS SA'ADAH
NIM: 21206088

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

Kediri pada tanggal, 20 Juni 2025

1. Penguji Utama

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

(
.....)

2. Penguji I

Ibrahim Bin Sa'id, M.Si., Ph.D.
NIP. 198404082011011009

(
.....)

3. Penguji II

Aziza Anggi Maiyanti, S.Si, M.Pd
NIDN. 202406912

(
.....)

Kediri, 20 Juni 2025
Fakultas Tarbiyah



Hj. Munifah, M. Pd.
NIP. 197004121994032006

HALAMAN MOTTO

فَمَنْ لَمْ يَذُقْ مَرَّ التَّعْلَمِ سَاعَةً تَجَرَّعَ دُلَّ الْجَهْلِ طُولَ حَيَاتِهِ

**“Barangsiapa belum pernah merasakan pahitnya menuntut ilmu walau
sesaat, ia akan menelan hinanya kebodohan sepanjang hidupnya”**

-Imam Syafi'i-

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dinatus Sa'adah

NIM : 21206088

Program Studi : PGMI

Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan Sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar tulisan saya, dan bukan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila terjadi dikemudian hari terbukti dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil dari plagiasi, baik Sebagian atau seluruh, maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan ketentuan berlaku.

Kediri, 20 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan,



METERAI
TEMPEL
644F7AMX339112922

Dinatus Sa'adah

NIM: 21206088

ABSTRAK

Dinatus Sa'adah. Dosen Pembimbing: Ibrahim Bin Sa'id, M.Si., Ph.D. dan Aziza Anggi Maiyanti, S.Si,M.Pd. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Educandy Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDI Bandar Kidul.* Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah. Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri. 2025.

Kata Kunci: Game Edukatif, Educandy, Motivasi Belajar Siswa, Perubahan Wujud Benda.

Sesuai pengembangan teknologi abad ke 21 menuntut guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Di SDI Bandar Kidul, motivasi belajar siswa kelas IV masih tergolong rendah dikarenakan kurangnya inovasi media pembelajaran. Berdasarkan kondisi yang seperti ini, penelitian bertujuan untuk: (1). Mengembangkan media pembelajaran game edukatif berbasis *educandy*. (2) Mengetahui kelayakan pada media yang akan dikembangkan. (3) untuk mengetahui keefektivitas media pembelajaran game edukatif berbasis *educandy* guna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini menggunakan metode *Research dan Development (R&D)* dengan menggunakan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Subjek penelitiannya yaitu kelas IV SDI Bandar Kidul. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan angket/kuesioner untuk analisis secara deskriptif kuantitatif maupun kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan media pengembangan oleh beberapa validator yang menunjukkan bahwa ahli media memberikan nilai validitas 96% tergolong "Sangat Layak", ahli materi 92% tergolong "Sangat Layak", dan ahli pembelajaran 93% tergolong "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan nilai rata-rata 94% tergolong "Sangat Layak". Setelah itu diuji normalitas hasil analisis uji normalitas menggunakan uji Shapiro-Wilk pada instrument angket, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,309 untuk pre test/ instrument awal dan 0,564 untuk post test/instrument akhir Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data instrument angket memiliki distribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukatif berbasis *Educandy* materi perubahan wujud benda terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDI bandar Kidul.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi Guru Madrasah Ibtidaiyah. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya yang senantiasa memberikan kemudahan dalam setiap langkah.
2. Bapak Prof. Dr. Wahidul Anam, M. Ag., selaku Rektor IAIN Kediri
3. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri
4. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M. Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
5. Bapak Ibrahim Bin Sa'id, M.Si., Ph.D., selaku dosen pembimbing I dan ibu Aziza Anggi Maiyanti, S.Si,M.Pd selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
6. Terima kasih kepada Kedua orang tua ku tercinta bapak Mustofa dan Ibu Amaliyah yang selalu menjadi sumber utama kekuatan dan semangat dalam setiap langkahku, teriring doa beliau, cinta, nasihat yang tiada hentinya.
7. Saudara – saudaraku tersayang Mas M. Abdul Hakim, dan Mbak Ulfatun Ni'mah, yang selalu mendukung dan menemani perjalanan skripsi saya dengan kasih sayang dan tulus.

8. Abah KH. Qowimuddin dan ibuk HJ. Faiqoh Azizah Mohammad serta ning - ning adik- adik Pondok Pesantren Al Ishlah Jam'iyah Al Fadllu Wa Al Fadliilah Yang selaku menjadi guru serta panutan saya, matur nembah nuwun atas barokah do'a, bimbingan serta ilmu dan nasihat- nasihat yang diberikan kepada saya.
9. Teruntuk teman - teman al fadliilah, khususnya teman – teman pengurus zulfa, nila, zana, farha, dan dll yang tidak saya sebutkan satu persatu terima kasih telah menerima keluh kesah saya selama ini.
10. Dan yang terakhir kepada teman – temanku kuliah khasana sufiniti wahdah, dan faiz zulfaida serta teman -teman seperjuangan yang lain, yang telah memberikan dukungan, bantuan, motivasi dan kebersamaan dalam skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran game edukatif berbasis *Educandy*. Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa memberikan keberkahan dan meridhoi setiap usaha kita. Aamiin.

Kediri, 20 Juni 2025

Penulis

Dinatus Sa'adah

NIM. 21206088

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	10
D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	11
E. Pentingnya Penelitian Pengembangan	15
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan	16
G. Penelitian Terdahulu.....	17
H. Definisi Istilah.....	21
BAB II	24
KAJIAN PUSTAKA.....	24
A. Penelitian dan Pengembangan	24
B. Media Pembelajaran.....	26
C. Game Edukatif <i>Educandy</i>	33
D. Game <i>Educandy</i>	34
E. Motivasi Belajar	37
F. Mata Pelajaran IPAS	43
G. Materi Perubahan Wujud Benda	44
H. Karakteristik Peserta Didik	46
I. Teori Peserta Didik.....	47
BAB III.....	49

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	49
A. Model Penelitian dan Pengembangan	49
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	50
C. Validasi Produk	56
D. Uji Coba Produk	64
BAB IV	69
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	69
A. Penyajian Data	69
B. Analisis Data	93
C. Pembahasan	98
BAB V	103
KAJIAN DAN SARAN	103
A. Kajian Produk yang Telah di Revisi.....	103
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi Dan Pengembangkan Produk Lebih Lanjut	104
DAFTAR PUSTAKA.....	107

DAFTAR TABEL

1.1 Persamaan,Perbedaan Dan Orisinalitas Penelitian Terdahulu.....	20
3.1 Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran	52
3.2 Rancangan Desain Media.....	53
3.3 Kriteria Validasi Para Ahli.....	57
3.4 Kisi-Kisi Desain Validasi Ahli Media	59
3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	59
3.6 Kisi-Kisi Validasi Angket Motivasi Belajar	60
3.7 Kriteria Kevalidan Berdasarkan Skla Likert	61
3.8 Kisi-Kisi Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	65
3.9 Tolak Ukur Motivasi Belajar.....	72
4.1 Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran	71
4.2 Desain Media Pembelajaran.....	73
4.3 Data Hasil Validasi Ahli Materi Game Edukatif Berbasis Educandy	80
4.4 Data Hasil Komentar Dan Saran Ahli Materi	81
4.5 Data Validasi Desain Media	82
4.6 Data Hasil Komentar Dan Saran Ahli Media.....	83
4.7 Data Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Media	83
4.8 Data Hasil Komentar Dan Saran Validasi Ahli Pembelajaran Media	84
4.9 Data Hasil Revisi Media Pembelajaran	86
4.10 Tabel Diagram Batang Uji Keompok Kecil	90
4.11 Tabel Diagram Batang Uji Kelompok Besar.....	92
4.12 Data Hasil Validasi Para Ahli	94
4.13 Data Hasil Komentar Dan Saran Validator	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	49
Gambar 4.1 Hasil Uji Normalitas	97
Gambar 4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian	113
Lampiran 3 Lembar Kuesioner Guru	114
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Media.....	122
Lampiran 6 Data Hasil Instrument Angket Motivasi Kelompok Kecil.....	126
Lampiran 7 Hasil Instrument Angket Motivasi Kelompok Besar.....	126
Lampiran 8 Hasil Dokumentasi Kegiatan	127
Lampiran 9 Dokumentasi Instrument Angket Motivasi.....	130
Lampiran 10 Instrument Angket Motivasi	132
Lampiran 11 Hasil Tunitin	133
Lampiran 12 Data Riwayat Hidup	134