

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMAN 1 KURAU**

SKRIPSI



Oleh,  
Noor Aulia  
NIM 1910130220023

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
2023

# **PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAN 1 KURAU**

## **ABSTRAK**

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang proses tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi berbasis android mengetahui tingkat kelayakan media serta untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa indonesia. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research & Development). Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D dengan menggunakan metode pengembangan 4D oleh Thiagarajan (1974). Berdasarkan hasil penelitian kedua ahli media dapat diperoleh dari validator 1 sebesar 83% dengan kategori “sangat layak” dan validator II sebesar 75% dengan kategori “layak”, hasil kedua ahli materi dapat diperoleh dari validator 1 sebesar 96% dengan kategori “sangat layak” dan validator II sebesar 89% dengan kategori “sangat layak”. Peningkatan hasil belajar siswa mendapat nilai gain sebesar 0.67 dengan kategori “sedang”. Dari hasil penelitian dan data simpulan bahwa game edukasi berbasis android pada mata pelajaran bahasa indonesia layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

**Kata Kunci :** Pengembangan ,4D, Game Edukasi, Android, Hasil Belajar

# **DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED EDUCATIONAL GAME TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN INDONESIAN LANGUAGE SUBJECTS AT SMAN 1 KURAU**

## **ABSTRACT**

The learning process requires learning media to support the process. This research aims to develop an Android-based educational game and the appropriateness level of the media and to improve student learning outcomes in Indonesian language subjects. This type of research is research and development (Research & Development). This research is a type of R&D research using the 4D development method by Thiagarajan (1974). Based on the research results of the two media experts, 83% can be obtained from validator 1 in the "very feasible" category and validator II is 75% in the "feasible" category. The results of the two material experts can be obtained from validator 1 at 96% with the "very feasible" category. and validator II at 89% with the "very feasible" category. The increase in student learning outcomes received a gain value of 0.67 in the "medium" category. From the research results and data, it is concluded that Android-based educational games on Indonesian language subjects are suitable for use as learning media for students.

**Keywords :** Development, 4D, Educational Games, Android, Learning Outcomes

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMAN 1 KURAU**

Disusun Oleh :

**Noor Aulia**

**NIM : 1910130220023**

Telah Memenuhi Syarat Disetujui Dosen Pembimbing Untuk Dilaksanakan

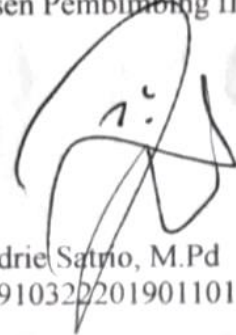
Sidang Skripsi Yang Bersangkutan

Dosen Pembimbing I



Agus Hadi Utama, M.Pd  
NIP.19900804201702101001

Dosen Pembimbing II



Adrie Satno, M.Pd  
NIP.19910322201901101001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sutyadi, S.Pd., M.A  
NIP.198012282005012003

**HALAMAN PERSETUJUAN**



**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMAN 1 KURAU**

Disusun Oleh:

**NOOR AULIA**  
NIM. 1910130220023

Telah disetujui untuk sidang pada tanggal :  
Banjarnasin, 30 Oktober 2023

**TIM PENGUJI**

<b>Nama/Pejabat</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Pembimbing/Ketua Penguji Agus Hadi Utama, M.Pd		13.0 OCT 2023
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd		13.0 OCT 2023
Pembimbing/Anggota Penguji Adrie Satrio, M.Pd		13.0 OCT 2023

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S. Pd., M.A  
NIP. 198012282005012003

**HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI**




**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS ANDROID UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA DI SMAN 1 KURAU**

Disusun Oleh:

**NOOR AULIA**  
NIM. 1910130220023

Telah dipertahankan dihadapan Penguji Sidang Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat

Banjarmasin, 30 Oktober 2023

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Agus Hadi Utama, M.Pd		30 OCT 2023
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd		30 OCT 2023
Pembimbing/Anggota Penguji Adrie Satrio, M.Pd		30 OCT 2023

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hj. Nina Bernata Sari, S. Psi., M. Pd.  
NIP. 198007022005012004

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmannirahim...*

Segala puji bagi Allah SWT. Puji dan syukur atas kehadiran Allah yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir Skripsi sebagai penutup di program studi teknologi pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lambung mangkurat. Saya ucapkan terimakasih sebanyak banyaknya dan saya persembahkan Skripsi ini kepada kedua orang tua saya dan keluarga serta sahabat yang telah mengisi dunia saya dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya.

Ucapan terima kasih yang sebanyak-banyaknya juga saya sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat hingga saya dapat menyelesaikan perkuliahan. Semoga kita semua selalu dalam limpahan rahmat, hidayah, serta lindungannya.

*Amin....*

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim...*

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMAN 1 KURAU” dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar S-1 Program Studi Teknologi Pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas lambung mangkurat.

Skripsi penelitian ini dibuat dengan segenap kemampuan yang dimiliki, akan tetapi mungkin selama penulisan Skripsi ini mungkin masih memiliki banyak kekurangan dan penyempurnaan lebih lanjut, namun penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya bagi seluruh pihak yang ingin memanfaatkan Skripsi ini kedepannya. Penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam menyempurnakan dan menyelesaikan Skripsi ini. Tidak lupa pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.



2. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan sarannya selama perkuliahan.
3. Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd dan bapak Adrie Satrio, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama penyusunan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Banjarmasin
5. Kedua Orang Tua dan Saudara saya yang telah memberikan do'a serta dukungan untuk menyelesaikan Skripsi ini.
6. Teman-teman Angkatan 2019 Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM dan seluruh pihak terkait

Banjarmasin, November 2023

Noor Aulia  
NIM. 1910130220023

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Definisi Operasional.....	6
H. Spesifikasi Produk.....	7
BAB II.....	9
KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Kawasan Teknologi Pendidikan .....	9
B. Media Pembelajaran.....	12
C. Game Edukasi .....	17
D. Android .....	18
E. Hasil Belajar.....	21
F. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	25
G. Pembelajaran Drama .....	27

H. Karakteristik Siswa SMA.....	32
I. Pembelajaran Based Learning.....	35
J. Penelitian Relevan.....	36
K. Kerangka Berfikir.....	37
L. Pertanyaan Penelitian .....	42
<b>BAB III .....</b>	<b>43</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>43</b>
A. Metode Penelitian.....	43
B. Model Pengembangan.....	44
C. Prosedur Pengembangan / Model Pengembangan .....	45
D. Subjek Dan Objek Penelitian .....	50
E. Teknik Pengumpulan Data .....	51
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	53
G. Teknik Analisis Data .....	59
H. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	65
<b>BAB IV .....</b>	<b>67</b>
<b>HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>67</b>
1. Hasil Penelitian .....	67
2. Hasil Uji Coba.....	81
3. Revisi Produk.....	89
4. Kajian Produk Akhir .....	90
5. Pembahasan.....	98
<b>BAB V.....</b>	<b>105</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>105</b>
A. Kesimpulan .....	105
B. Saran.....	106
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>108</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>110</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi dasar dan indikator pencapaian.....	30
Tabel 2 kisi-kisi instrumen observasi.....	54
Tabel 3 Pedoman Pertanyaan wawancara .....	55
Tabel 4 Kisi-kisi instrumen ahli materi .....	56
Tabel 5 Kisi-kisi instrumen ahli media.....	58
Tabel 6 Kisi-kisi instrumen hasil belajar .....	59
Tabel 7 Ketentuan Penilaian Skor Skala Likert .....	60
Tabel 8 Interpretasi Skor.....	62
Tabel 9 Kriteria Validitas Soal .....	63
Tabel 10 Kriteria Realibilitas Soal .....	64
Tabel 11 Kriteria Analisis Data dan Hasil Tes.....	65
Tabel 12 waktu penelitian .....	66
Tabel 13 Hasil validitas reabilitas .....	72
Tabel 14 Storyboard Game Edukasi Berbasis Android.....	78
Tabel 15 Hasil Validasi Media 1 .....	82
Tabel 16 Hasil Ahli Media 2 .....	84
Tabel 17 Hasil Ahli Materi 1 .....	86
Tabel 18 Hasil Ahli Materi 2.....	87
Tabel 19 Hasil Pretest & Posttest .....	88
Tabel 20 Revisi ahli media materi.....	90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	41
Gambar 2 model 4-D (Thiagarajan et al., 1974 .....	44
Gambar 3 model 4D Modifikasi .....	45
Gambar 4 Analisis Konsep.....	70
Gambar 5 Flowchart Game Edukasi Berbasis Android .....	74

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Surat Izin Penelitian .....	111
Lampiran 2 Lampiran Hasil Validasi Instrumen .....	112
Lampiran 3 Lampiran Hasil validasi media 1 .....	115
Lampiran 4 Lampiran Hasil validasi Ahli Media 2.....	119
Lampiran 5 Lampiran Hasil validasi materi 1 .....	122
Lampiran 6 Lampiran Hasil validasi Materi 2 .....	126
Lampiran 7 Lampiran Soal Pre-Test siswa .....	130
Lampiran 8 Lampiran Soal Post -Test siswa.....	132
Lampiran 9 Lampiran Hasil Wawancara.....	135
Lampiran 10 Lampiran Penilaian Ahli Media.....	136
Lampiran 11 Lampiran Penilaian Ahli Materi .....	140
Lampiran 12 Lampiran Penilaian Respon Siswa (Pre-Test & Post-Test.....	142
Lampiran 13 Lampiran Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	145
Lampiran 14 Lampiran Rencana pelaksanaan pembelajaran.....	151
Lampiran 15 Lampiran Hasil test validitas dan reabilitas soal .....	159
Lampiran 16 Lampiran Dokumentasi .....	160