

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS DELIGHTEX
UNTUK Mendukung Kemandirian Belajar IPAS
PADA SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Teknologi Pendidikan



**Disusun Oleh
ANNIDA ZULFA
2210130320008**

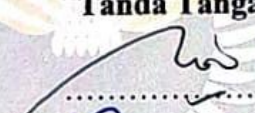
**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARMASIN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
2026**

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS DELIGHTEX
UNTUK MENDUKUNG KEMANDIRIAN BELAJAR IPAS
SISWA SEKOLAH DASAR

Disusun oleh :
ANNIDA ZULFA
NIM. 2210130320008

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 21 Mei 2026

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing 1 /Ketua Penguji Qomario, S.Pd., M.Pd		9 Juni 2026
Penguji Utama Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.		3 Juni 2026
Pembimbing 2 /Anggota Penguji Sulistyo Rini, S.Pd., M.Pd.		4 Juni 2026

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 19800702 200501 2 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annida Zulfa

NIM : 2210130320008

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Delightex untuk Mendukung
Kemandirian Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim

Banjarmasin, 24 April 2026

Yang Membuat Pernyataan



Annida Zulfa

NIM. 2210130320008

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS DELIGHTEX
UNTUK MENDUKUNG KEMANDIRIAN BELAJAR IPAS
SISWA SEKOLAH DASAR**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemandirian belajar siswa sekolah dasar yang masih menjadi persoalan penting dalam proses pembelajaran. Kondisi ini terlihat dari kecenderungan siswa yang belajar hanya saat akan menghadapi ujian atau ketika mendapat instruksi dari guru dan orang tua. Selain itu, siswa juga belum menunjukkan inisiatif belajar secara mandiri, belum sepenuhnya memiliki kesadaran akan tanggung jawab belajar, serta masih kurang percaya diri ketika belajar di rumah. Di sisi lain, meningkatnya penggunaan gawai dan internet pada anak usia sekolah setiap tahunnya turut menjadi tantangan sekaligus peluang untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan.

Berdasarkan analisis kebutuhan, permasalahan tersebut diupayakan untuk diatasi melalui pengembangan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis Delightex yang dirancang untuk meningkatkan minat belajar mandiri siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan game edukasi berbasis Delightex serta menguji kemampuannya dalam mendukung kemandirian belajar siswa. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan model penelitian dan pengembangan 4-D. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara untuk mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan kemandirian belajar siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas VB SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa game edukasi berbasis Delightex yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Hal ini ditunjukkan oleh persentase kevalidan media sebesar 94% dan kevalidan materi sebesar 92%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang sangat valid baik dari aspek tampilan maupun isi materi, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Selain itu, game edukasi yang dikembangkan juga memperoleh persentase kepraktisan media sebesar 90% dan tingkat kemandirian belajar siswa sebesar 84%. Hasil ini menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga mampu mendukung peningkatan kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis Delightex termasuk dalam kategori sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam mendukung kemandirian belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Edukasi, Delightex, Kemandirian Belajar

**DEVELOPING A DELIGHTEX-BASED EDUCATIONAL GAME TO
SUPPORT SELF-REGULATED LEARNING OF SCIENCE SUBJECT
IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

ABSTRACT

This research is motivated by the low level of learning independence in elementary school students, which remains a significant issue in the learning process. This condition is evident in students' tendency to study only when exams are approaching or when receiving instructions from teachers and parents. Furthermore, students have not yet demonstrated independent learning initiative, are not yet fully aware of their responsibilities for learning, and still lack confidence when studying at home. Furthermore, the increasing use of gadgets and the internet among school-aged children each year presents both a challenge and an opportunity to introduce more engaging and relevant learning media innovations.

Based on a needs analysis, this problem was addressed through the development of a Delightex-based educational game designed to enhance students' interest in independent learning. This study aims to describe the development process of the Delightex-based educational game and test its ability to support student learning independence. The study used a mixed methods approach with a 4-D research and development model. Data were collected through questionnaires and interviews to measure the level of validity, practicality, and student learning independence. The study sample was grade VB students at Muhammadiyah 8 Elementary School, Banjarmasin, selected using a purposive sampling technique.

The research results show that the Delightex-based educational game developed has a very high level of feasibility. This is demonstrated by a media validity percentage of 94% and a material validity percentage of 92%. These findings indicate that the developed media meets the criteria of being very valid in both appearance and content, making it suitable for use in the learning process.

Furthermore, the developed educational game also achieved a media practicality percentage of 90% and a student learning independence level of 84%. These results indicate that the media is not only easy to use in learning but also capable of supporting the development of student learning independence. Therefore, it can be concluded that the Delightex-based educational game falls into the categories of highly valid, very practical, and effective in supporting the learning independence of elementary school students.

Keywords: Educational Games, Delightex, Independent learning

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang dimana berkat Rahmat, Taufik, Hidayah, dan Karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penulisan dalam skripsi ini. Tujuan dari adanya penyusunan skripsi ini tidak lain dan tidak bukan adalah untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Teknologi Pendidikan. Pada penulisan skripsi ini peneliti mengambil judul “Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Delightex untuk Mendukung Kemandirian Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar”.

Mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman, serta kemampuan peneliti sehingga dalam penulisan ini tidak luput dari adanya kekurangan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkenan membaca dan memanfaatkannya.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan segala kerendahan dan ketulusan hati peneliti mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak/Ibu/Saudara (i):

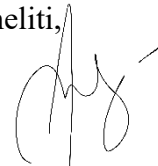
1. Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S.E., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
2. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes, AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
3. Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A. selaku Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
4. Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, sekaligus penguji utama yang telah membantu memberikan saran dan masukan untuk penyempurnaan penelitian ini.
5. Qomario, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penelitian ini.
6. Sulistyio Rini, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penelitian ini.

7. Seluruh Dosen dan Tenaga Kependidikan Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat yang telah banyak membantu dalam bidang akademik maupun proses administratif.
8. Kepala Sekolah, Staff Tata Usaha, Guru, dan Seluruh Peserta Didik kelas V atas izin yang telah diberikan untuk meneliti di SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin.
9. Fitria Rosa Damayanti, S. Pd. selaku Guru Mata Pelajaran IPAS sekaligus validator materi pada penelitian ini.
10. Sauqina, S.Pd., M.A selaku Dosen validator materi Mata Pelajaran IPAS.
11. Agus Hadi Utama, S. Pd. M. Pd. dan Lazaro Kumala Dewi, S. Pd. M. Pd. selaku validator media *game* edukasi yang dikembangkan.
12. Budi Rahmani dan Ida Zuraida selaku orang tua penulis. Muhammad Alif Fadhillah, Alya Zahra, dan Muhammad Anis Fadhlillah selaku saudara penulis. Kakek, nenek, dan seluruh keluarga besar yang selalu mendoakan dan mendukung peneliti dalam menyelesaikan studi ini.
13. Teman-teman POS (Para Orang Sukses), Berliana Aulia Adinda, Alya Shahana, dan Dwi Noor Hasanah yang selalu mendoakan dan mendukung peneliti mulai dari awal kuliah hingga selesai perkuliahan.
14. Teman-teman angkatan 2022 Jurusan Teknologi Pendidikan.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan. Peneliti mengharapkan saran dan masukan demi kesempurnaan untuk perbaikan sehingga akhirnya skripsi ini dapat menjadi suatu karya ilmiah yang dapat memberikan manfaat di bidang pendidikan.

Banjarmasin, 20 Mei 2026

Peneliti,



Annida Zulfa

NIM. 2210130320008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Tinjauan Teori.....	11
B. Penelitian Relevan	26
C. Kerangka Berpikir.....	28

BAB III	29
METODE PENELITIAN.....	29
A. Pendekatan, Jenis, dan Model Penelitian	29
B. Populasi dan Sampel	32
C. Waktu, Tempat, Subjek, dan Objek Penelitian	33
D. Variabel Penelitian.....	36
E. Definisi Konseptual dan Operasional	37
F. Prosedur Pengembangan.....	38
G. Teknik Pengumpulan Data.....	40
H. Instrumen Penelitian	41
I. Uji Validitas Instrumen.....	44
J. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV	51
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Penelitian	51
B. Pembahasan Penelitian.....	82
BAB V.....	87
KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jumlah siswa kelas V SD Muhammadiyah 8 Banjarmasin	32
Tabel 3. 2 Jumlah siswa kelas VB/8	33
Tabel 3. 3. Lini masa kegiatan penelitian	34
Tabel 3. 4 Kisi-kisi instrumen validasi media.....	41
Tabel 3. 5 Kisi-kisi instrumen validasi materi	42
Tabel 3. 6 Kisi-kisi instrumen kepraktisan produk	43
Tabel 3. 8. Rumus kevalidan instrumen.....	45
Tabel 3. 9. Kriteria kevalidan instrumen.....	45
Tabel 3. 10 Kualifikasi penilaian dengan skala likert	46
Tabel 3. 11 Rumus kevalidan media	46
Tabel 3. 12 Kriteria kevalidan produk media.....	47
Tabel 3. 13 Kualifikasi penilaian dengan skala likert	47
Tabel 3. 14 Rumus kepraktisan media	48
Tabel 3. 15 Kriteria kepraktisan produk media.....	48
Tabel 3. 16. Kualifikasi penilaian dengan skala likert	49
Tabel 3. 17. Rumus kemandirian belajar	49
Tabel 3. 18. Kriteria kemandirian belajar siswa	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema lima kawasan teknologi pendidikan	13
Gambar 2. 2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian dan Pengembangan.....	30
Gambar 3. 1 Prosedur pengembangan model 4-D.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian.....	99
Lampiran 2. Surat permohonan validasi	108
Lampiran 3. Lembar Validasi Instrumen	112
Lampiran 4. Lembar Instrumen Validasi Materi dan Media.....	121
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi	134
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	138
Lampiran 7. Naskah dan storyboard <i>game</i> edukasi	151
Lampiran 8. Buku Sena and Seeds.....	174
Lampiran 9. Dokumentasi kegiatan penelitian.....	177
Lampiran 10. Game Edukasi Berbasis Delightex (Kajian Produk Akhir)	191
Lampiran 11. Hasil uji kepraktisan (respon siswa)	195
Lampiran 12. Hasil kemandirian belajar siswa	196