

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI *SMART APPS CREATOR*
PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VIII DI SMP
NEGERI 23 OKU**

SKRIPSI



**Oleh:
MUHAMAD AKHSYAN
NPM. 18 22 045**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATURAJA
2022**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS
ANDROID MENGGUNAKAN APLIKASI *SMART APPS CREATOR*
PADA MATA PELAJARAN IPA TERPADU KELAS VIII DI SMP
NEGERI 23 OKU**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu
Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh:
MUHAMAD AKHSYAN
NPM. 18 22 045**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BATURAJA
2022**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis
Android Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator*
pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di
SMP Negeri 23 OKU

Nama : Muhamad Akhsyan

NPM : 18 22 045

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (SI)

Menyetujui,

Tanggal, Juli 2022, Yelmi Yunarti, S.Pd.I., M.Pd.

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

Tanggal, Juli 2022, Edi Sutiono, M.Pd.

Mengetahui,



Dekan,

Dr. Bambang Sulistyono, M.Pd.



Ketua Program Studi

Johan Eka Wijaya, DN, M.Pd.

HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji

Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Baturaja

(2 Agustus 2022)

Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis
Android Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator*
pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di
SMP Negeri 23 OKU

Nama : Muhamad Akhsyan

NPM : 18 22 045

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jenjang Pendidikan : Strata Satu (SI)

Tim Penguji

Ketua : Yelmi Yunarti, S.Pd.I., M.Pd.

Sekretaris : Edi Sutiono, M.Pd.

Anggota : 1. Eriyanti, M.Pd.
2. Arief Qosim, S.Pd.Si., M.Pd.

Tanda Tangan

.....
.....
.....
.....

Mengesahkan,

Dekan,



Dr. Bambang Sulistyono, M. Pd.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

*“Punya impian besar, harus siap dengan ujian yang besar. Yakin dan bergantunglah pada yang Maha Besar”
(Rangga Umara)*

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahku (Jumli Usman) dan Ibuku (ALMH. Nurbariah) serta Ibu sambungku (Nur Isnaini) yang telah membesarkanku, telah memberikan segalanya, doa, semangat, dan dorongan moril, terima kasih Ayah dan Ibu telah menjadi orang tua yang hebat bagi anakmu sampai sekarang ini.
2. Keluarga besarku, yang selalu memberiku semangat dan keceriaan.
3. Para pendidik, pembimbing yang kuhormati terima kasih atas bimbingan, masukan, dan arahan yang diberikan dalam penyusunan skripsi ini
4. Seluruh dosen di FKIP terkhususnya program studi teknologi pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan sehingga saya bisa menyelesaikan Studi dijenjang pendidikan S1.
5. Kepala SMP Negeri 23 OKU yang telah memberikan izin observasi dan penelitian.
6. Teman sekaligus keluarga kedua (Romusha Group) yang selalu memberi semangat dan motivasi.
7. Teman-teman seperjuangan FKIP Teknologi Pendidikan Angkatan 2018 dan almamaterku.

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Baturaja maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat hasil atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan didalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar tujuan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dari pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pancabutan gelar yang telah saya peroleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Baturaja, Juli 2022
Saya yang menyatakan,



Munamad Akhsyan
NPM 18 22 045

ABSTRAK

Muhamad Akhsyan. 2022. “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU” **Skripsi.** Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Baturaja. Pembimbing I: Yelmi Yunarti, S.Pd.I., M.Pd., Pembimbing II: Edi Sutiono, M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)*. Metode yang digunakan adalah metode prosedural yang disampaikan oleh Warsita dengan teknik pengumpulan data berupa angket. Berdasarkan hasil evaluasi ahli, ahli media memberikan persentase 87,5% dengan kategori “Valid Sekali”, ahli desain memberikan persentase 90,7% dengan kategori “Valid Sekali”, dan ahli materi memberikan persentase 87,6% dengan kategori “Valid Sekali”. Evaluasi orang per orang dengan objek penelitian 3 orang responden yaitu peserta didik kelas VIII A semester I diperoleh persentase 88,3% dengan kategori “Baik Sekali”. Evaluasi kelompok kecil dengan objek penelitian 9 orang responden memperoleh persentase 88,7% dengan kategori “Baik Sekali”. Uji lapangan dengan objek penelitian 22 orang responden memperoleh persentase 86,8% dengan kategori “Baik Sekali”. Produk media game edukasi ini valid, dan layak untuk digunakan pada mata pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII.

Kata-kata kunci : *Pengembangan, Media, Game Edukasi.*

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah karena izin-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Smart Apps Creator* pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII di SMP Negeri 23 OKU”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja.

Dalam penulisan skripsi ini banyak sekali pihak-pihak yang telah membantu penulis sehingga skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Lindawati MZ, MT., selaku Rektor Universitas Baturaja yang telah memberikan kesempatan penulisan skripsi ini.
2. Dr. Bambang Sulistyono, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam penelitian skripsi ini.
3. Johan Eka Wijaya DN, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang memberikan izin dan kemudahan dalam penelitian ini.
4. Yelmi Yunarti, S.Pd.i., M.Pd., selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan selama penelitian skripsi ini.
5. Edi Sutiono, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Eriyanti, M.Pd. selaku Penguji I yang telah memberikan arahan selama penelitian ini.

7. Arief Qosim, S.Pd.Si., M.Pd. selaku Penguji II yang telah memberikan arahan selama penelitian ini.
8. Para dosen Program Studi Teknologi Pendidikan.
9. Rekan-rekan mahasiswa yang telah membantu kelancaran penelitian ini.
10. Orang tua dan keluarga tercinta yang tak pernah berhenti berharap dan berdoa serta selalu memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan penelitian ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dalam usaha meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan, khususnya dalam bidang ilmu pendidikan dan pengajaran.

Baturaja, Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL LUAR	i
HALAMAN JUDUL DALAM	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
B. Kajian Penelitian Relevan	21
C. Kerangka Konseptual.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Definisi Operasional	25
B. Jenis Penelitian.....	26

C. Prosedur Penelitian Pengembangan	26
1. Model Pengembangan	26
2. Model Evaluasi Produk	29
3. Validasi Prototipe Produk	29
4. Uji Coba Produk.....	30
5. Instrumen Pengumpulan Data	32
6. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	83
B. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Ahli	32
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Evaluasi Orang Per Orangan.....	33
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Evaluasi Kelompok Kecil	34
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Lapangan	34
Tabel 3.5 Perhitungan Persentase untuk Skala Empat	35
Tabel 3.6 Perhitungan Skor Validasi <i>Expert</i>	36
Tabel 4.1 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media.....	45
Tabel 4.2 Komentar/Saran Validasi Ahli Media	46
Tabel 4.3 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Desain	48
Tabel 4.4 Komentar/Saran Validasi Ahli Desain	50
Tabel 4.5 Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi	51
Tabel 4.6 Komentar/Saran Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 4.7 Data Responden Evaluasi Orang Per Orang.....	53
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Orang Per Orang	54
Tabel 4.9 Komentar/Saran Evaluasi Orang Per Orang.....	57
Tabel 4.10 Data Responden Evaluasi Kelompok Kecil	58
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Kelompok Kecil	59
Tabel 4.12 Komentar/Saran Evaluasi Kelompok Kecil.....	65
Tabel 4.13 Data Responden Evaluasi Uji Coba Lapangan.....	63
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan	66
Tabel 4.15 Komentar/Saran Hasil Uji Coba Lapangan	70

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan <i>Smart Apps Creator 3</i>	18
Gambar 4.1 Tampilan halaman awal produk.....	38
Gambar 4.2 Tampilan halaman menu utama.....	39
Gambar 4.3 Tampilan halaman menu materi	39
Gambar 4.4 Tampilan halaman materi	40
Gambar 4.5 Tampilan halaman menu game	40
Gambar 4.6 Tampilan halaman game tebak gambar	41
Gambar 4.7 Tampilan halaman game tebak kata	41
Gambar 4.8 Tampilan halaman game mencocokkan.....	42
Gambar 4.9 Tampilan halaman hasil jawaban.....	42
Gambar 4.10 Tampilan halaman pengembang	43
Gambar 4.11 Tampilan halaman petunjuk	43
Gambar 4.12 Tampilan halaman sumber pustaka	44
Gambar 4.13 Tampilan halaman keluar	44
Gambar 4.14 Tampilan halaman materi sbelum revisi.....	47
Gambar 4.15 Tampilan halaman game sebelum revisi.....	47
Gambar 4.16 Tampilan halaman materi sesudah revisi.....	48
Gambar 4.17 Tampilan halaman game sesudah revisi	48
Gambar 4.18 Tampilan halaman materi sebelum revisi	51
Gambar 4.19 Tampilan halaman materi sesudah revisi.....	51
Gambar 4.20 Tampilan halaman awal produk.....	72
Gambar 4.21 Tampilan halaman menu utama.....	73
Gambar 4.22 Tampilan halaman menu materi	73
Gambar 4.23 Tampilan halaman materi	74
Gambar 4.24 Tampilan halaman menu game	74
Gambar 4.25 Tampilan halaman game tebak gambar	75
Gambar 4.26 Tampilan halaman game tebak kata	75

Gambar 4.27 Tampilan halaman game mencocokkan.....	76
Gambar 4.28 Tampilan halaman hasil jawaban.....	76
Gambar 4.29 Tampilan halaman pengembang	77
Gambar 4.30 Tampilan halaman petunjuk	77
Gambar 4.31 Tampilan halaman sumber pustaka	78
Gambar 4.32 Tampilan halaman keluar	78
Gambar 5.1 Validasi produk ke expert desain.....	99
Gambar 5.2 Validasi produk ke expert media	103
Gambar 5.3 Validasi produk ke expert materi.....	106
Gambar 5.4 Evaluasi orang per orang	109
Gambar 5.5 Evaluasi kelompok kecil.....	112
Gambar 5.6 Evaluasi uji coba lapangan	115

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Konseptual	24
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan	27
Bagan 3.2 Model Evaluasi Produk	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Surat Keterangan Dekan FKIP	88
Lampiran 2.Surat Permohonan Izin Observasi	90
Lampiran 3 Surat Permohonan Balasan Izin Observasi	89
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	93
Lampiran 5 Surat Balasan Izin Penelitian	94
Lampiran 6.Surat Keputusan Dosen Penguji.....	95
Lampiran 7. Surat Ekspert Ahli Desain.....	96
Lampiran 8.Surat Ekspert Ahli Media.....	97
Lampiran 9. Surat Ekspert Ahli Materi	98
Lampiran 10.Instrumen Ahli Desain	99
Lampiran 11.Instrumen Ahli Media	103
Lampiran 12.Instrumen Ahli Materi.....	106
Lampiran 13.Instrumen Evaluasi Orang Per Orang	109
Lampiran 14.Instrumen Evaluasi Kelompok Kecil	112
Lampiran 15.Instrumen Evaluasi Uji Coba Lapangan	115
Lampiran 16.Rekapitulasi Uji Coba Lapangan	119
Lampiran 17. Silabus.....	121
Lampiran 18. <i>Flowchart</i>	126
Lampiran 19. <i>Storyboard</i>	128
Lampiran 20 GBIM (Garis Besar Isi Program).....	134
Lampiran 20. Pedoman Observasi.....	135
Lampiran 21. Pedoman Wawancara Guru.....	136
Lampiran 22. Hasil Wawancara Guru	137
Lampiran 23. Daftar Hadir Evaluasi Orang Per Orang	139
Lampiran 24. Daftar Hadir Evaluasi Kelompok Kecil	140
Lampiran 25. Daftar Hadir Evaluasi Uji Coba Lapangan	141
Lampiran 26. Foto Dokumentasi	142

EMAIL : muhamadakhsyan45@gmail.com