

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF *ME-GAME*
(*MOUSE EDUCATION GAME*) PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



OLEH :

SHOHIHATUS SHOLIHAH

201710430311199

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ME-GAME (MOUSE
EDUCATION GAME) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**



OLEH :


SHOHIHATUS SHOLIHAH

201710430311199

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
Di Malang, 12 Juni 2024

Menyetujui,

Pembimbing I


(Kuncahyono, S. Pd., M. Pd)
NIDN. 0729108703

Pembimbing II


(Bahrul Ulum, M. Pd)
NIDN. 0730099001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ME-GAME
(MOUSE EDUCATION GAME) PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

SHOHIHATUS SHOLIHAH

201710430311199

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 10 Juli 2024

Dekan, FKIP



Prof. Dr. Ersakti Handayani, MM

Dewan Penguji:

1. Arina Restian, S. Pd, M. Pd
2. Dian Fitri Nur Aini, M. Pd
3. Kuncahyono, M. Pd
4. Bahrul Ulum, M. Pd

Tanda Tangan

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shohihatus Sholihah

Tempat, tanggal lahir : Gresik, 05 Desember 1998

NIM : 201710430311199

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Interaktif ME-GAME (Mouse Education Game)* pada Pembelajaran Tematik Kelas Sekolah Dasar." adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat pada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur - unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana semestinya.

Malang, 10 Juli 2024

Yang menyatakan,



SPULUH RIBU RUPIAH
1000
TEL. 20
METERAN
TEMPEL
901A1ALX283189469

Shohihatus Sholihah

ABSTRAK

Sholihah, Shohihatus. 2024. Pengembangan Media Interaktif *Me-Game (Mouse Education Game)* Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing : (I) Kuncahyono, S. Pd., M. Pd, (II) Bahrul Ulum, M. Pd

Kata Kunci : Pembelajaran Tematik, Media Interaktif

Analisis kebutuhan diperlukannya perubahan yang dapat menyebabkan siswa membangkitkan semangat dalam belajar dan mendapatkan pengetahuan baru selain dari buku tematik siswa harus ada media yang dapat membantu untuk lebih memahami materi mengenai manusia dan benda dilingkungannya. Dari hal tersebut dapat dilakukan pengembangan media interaktif yang dapat menjadikan siswa lebih dapat memahami dan semangat dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada media interaktif ini, siswa diajak untuk belajar sambil bermain.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan Lee & Owens yang terdapat beberapa tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diambil dari subjek siswa kelas 5 di SDN Capang I Purwodadi yang berjumlah 26 siswa yang hadir. Penelitian menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Kegiatan penelitian dilakukan pada bulan Oktober 2023.

Hasil penelitian menghasilkan suatu media Media Interaktif *Me-Game (Mouse Education Game)* dengan menggunakan *link web* untuk dapat menggunakan media. Media dilengkapi dengan panduan penggunaan media yang dicetak dalam ukuran kertas B5. Data hasil persentase dari validator ahli media yaitu 80% setelah dilakukan revisi kepada validator media maka didapatkan nilai 84,6% dinyatakan layak diimplementasikan dilapangan, sedangkan hasil persentase dari validator ahli materi yaitu 86%. Media dinilai dari hasil respon siswa untuk mengetahui kepraktisan media dengan mendapatkan persentase nilai yaitu 98%. Maka dapat dikatakan bahwa media *e-smart learning* layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran tematik kelas 5 SD.

ABSTRACT

Sholihah, Shohihatus. 2024. Development of Interactive Media ME-GAME (Mouse Education Game) in Thematic Learning for Fifth Grade in Elementary School. Thesis, Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Malang. Advisors : (I) Kunchayono, S. Pd., M. Pd, (II) Bahrul Ulum, M. Pd

Keywords : Thematic Learning, Interactive Media

An analysis is necessary to identify the need for changes that can motivate students to learn and gain new knowledge beyond what is offered by thematic books. Students require media that helps them better understand topics related to humans and objects in their environment. Based on this, the development of interactive media can be undertaken to enhance students' comprehension and enthusiasm during learning activities. This interactive media will engage students in learning through play.

This study applies the Lee & Owens development model, which consists of several phases : Analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected from 26 fifth-grade students at SDN Capang 1 Purwodadi. The methods used for data collection included observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research took place in October 2023.

The study led to the creation of an interactive media tool called ME-GAME (Mouse Education Game), accessible through a web link. This media includes a user guide printed on B5-sized paper. Media validation experts gave it a rating of 80%. After revisions were made to the media validator, a score of 84.6% was found to be feasible for implementation in the field, and material experts rated it a 86%. Student feedback indicated a practical score of 98%. Therefore, it can be concluded that the e-smartlearning media is appropriate and appealing for thematic learning in fifth grade.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Interaktif *ME-GAME (Mouse Education Game)* pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar ” dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan berkat bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat.

1. Bapak Prof. Dr. Nazaruddin Malik, M.Si selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Dr. Trisakti Handayani, MM selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang.
3. Bapak Bustanol Arifin, M.Pd selaku Kepala Prodi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Malang.
4. Bapak Kunchayono, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah memberikan kesabaran serta bimbingannya dalam penyusunan dari awal hingga terselesaikan skripsi ini.
5. Bapak Bahrul Ulum, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan saran dalam membimbing penyusunan skripsi hingga selesai.
6. Ibu Beti Istanti Suwandayani, M.Pd selaku validator media dan Bapak Bustanol Arifin, M.Pd selaku validator Materi.
7. Chichi, Umi, Ane-aneku yang senantiasa memberikan ketulusan kasih sayang, dukungan dan do'a kepada penulis hingga dapat menyelesaikan pendidikan sarjana ini.
8. Semua pihak terkait yang tidak bisa dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun dan memotivasi

demi kesempurnaan skripsi ini. Sehingga, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang lain yang membacanya dan dapat dijadikan sebagai referensi pada penelitian di kemudian hari.

Malang, 10 Juli 2024

Penulis



DAFTAR ISI

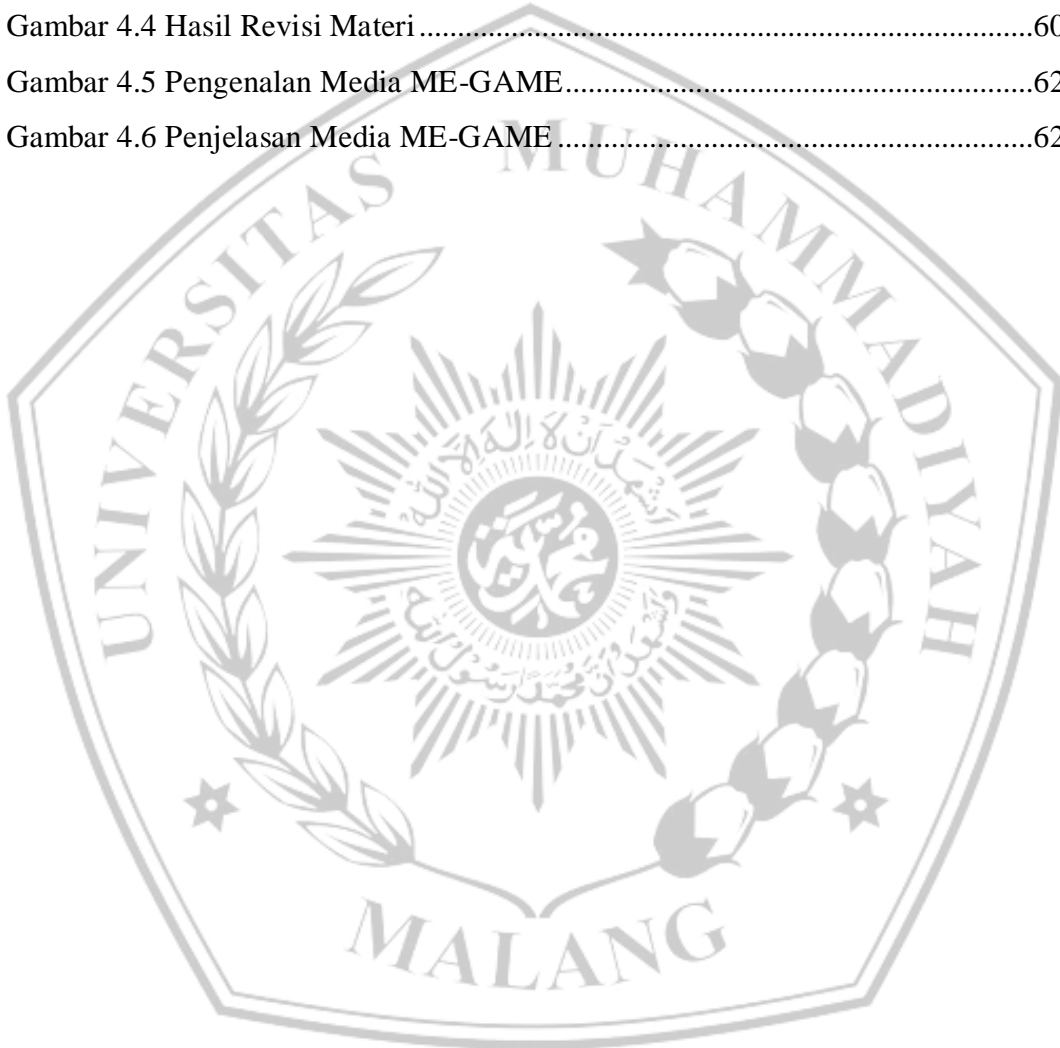
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG	1
B. RUMUSAN MASALAH	4
C. TUJUAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	4
D. SPESIFIKASI PRODUK YANG DIHARAPAKAN	4
E. PENTINGNYA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	6
F. ASUMSI DAN BATASAN PENELITIAN PENGEMBANGAN	8
G. DEFINISI OPERASIONAL	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. KAJIAN TEORI	11
B. PENELITIAN TERDAHULU	24
C. KERANGKA BERPIKIR	26
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	27
A. MODEL PENELITIAN & PENGEMBANGAN	27
B. PROSEDUR PENELITIAN	27
C. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN	34
D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA	34
E. INSTRUMEN PENELITIAN	37
F. TEKNIK ANALISIS DATA	42
BAB IV HASIL ANALISIS DATA	47
A. HASIL PENELITIAN	47
B. PEMBAHASAN	61
BAB V PENUTUP	66
A. KESIMPULAN	66
B. SARAN	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Validator.....	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	38
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Awal	39
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Wawancara Proses Pembelajaran.....	39
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	40
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	41
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	42
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa.....	42
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Media Dan Materi	45
Tabel 3.10 Kriteria Perolehan Nilai Akhir Respon Pengguna	46
Tabel 4.1 Tampilan Media Interaktif	55
Tabel 4.2 Rancangan Media Interaktif ME-GAME.....	57
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validator Media	58
Tabel 4.4 Hasil Revisi Media	59
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Validator Materi	60
Tabel 4.6 Hasil Revisi Materi	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian	27
Gambar 3.2 Model Prosedur Pengembangan Lee & Owens	28
Gambar 4.1 Tampilan Cover Media Interaktif ME-GAME	53
Gambar 4.2 Rancangan Media Interaktif ME-GAME	55
Gambar 4.3 Hasil Revisi Media	59
Gambar 4.4 Hasil Revisi Materi	60
Gambar 4.5 Pengenalan Media ME-GAME	62
Gambar 4.6 Penjelasan Media ME-GAME	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Lembar Observasi	74
Lampiran 2 Hasil Lembar Wawancara	75
Lampiran 3 Hasil Lembar Wawancara Proses	77
Lampiran 4 Hasil Angket Validasi Media	78
Lampiran 5 Hasil Angket Validasi Materi	84
Lampiran 6 Hasil Angket Respon Guru	87
Lampiran 7 Hasil Angket Respon Siswa	90
Lampiran 8 RPP	102
Lampiran 9 RPM	128
Lampiran 10 Hasil Evaluasi	132
Lampiran 11 Hasil Penilaian Validator Media	140
Lampiran 12 Hasil Penilaian Validator Materi	140
Lampiran 13 Hasil Respon Siswa	141
Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi	142

DAFTAR PUSTAKA

- Alpisah. (2022). *Tantangan Guru Pada Pembelajaran Abad 21*. 14, 1–11. <https://osf.io/preprints/t93xq/%0Ahttps://osf.io/t93xq/download>
- Amid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Budiman, A., Suryana, C., Dewi, R. R., Akuntansi, K., Tinggi, P., Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Ular Tangga Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–138.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia - Based Instructional Design* (R. Taff (ed.); second). Pfeiffer. <https://id1lib.org/book/489421/985989>
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Kencana. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=bBwREAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR4&dq=tujuan+pembelajaran+tematik&ots=XhjRZbo7Sv&sig=uruJLif7NSG40mKmpY3dB oPasw8&redir_esc=y#v=onepage&q=tujuan+pembelajaran+tematik&f=false
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)* (Edisi Kedu). CV. AE Media Grafika. https://www.google.co.id/books/edition/PEMBELAJARAN_TEMATIK/tq9yDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pembelajaran+terpadu&printsec=frontcover
- Mukhlis. (2012). Pembelajaran Tematik PEMBELAJARAN TEMATIK Mohamad Muklis STAIN Samarinda. *Fenomena*, IV(14), 66.
- Mulyani, Y. F., Praherdhiono, H., & Soepriyanto, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 155–160. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2086/1231>
- Munadi, Y. (2010). *Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press.
- Oktavia, V dan Pitaloka, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Snake and Leadder*. 4, 74.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Prenada Media.
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar menggunakan animasi powtoon di kelas IV SD universitas muhammadiyah purwokerto. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*,

6(3), 317–322. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3951014>

Sari, L. N. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS VIRTUAL BERNUANSA ADAT LAMPUNG UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI.

Sudarto. (2018). Peningkatan keterampilan sosial melalui permainan gobak sodor. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>

Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r & d* (22nd ed.). Alfabeta.

Syahputra, E. (2018). Pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Humaniora Dan Pendidikan, 1*.

Yulistiani, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Software Prezi dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII Semester II*. <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/id/eprint/8269>



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

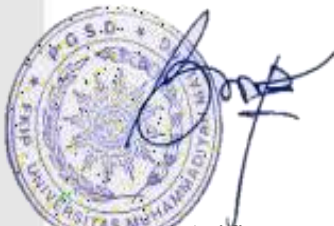
Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : SHOHIHATUS SHOLIAH
NIM : 201710430311199
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF ME-GAME (MOUSE EDUCATION GAME) PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 14%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kaprodi PGSD



Bustanol Arifin, M.Pd

Malang, 19 Juli 2024

Tim Plagiasi PGSD



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd

