

TESIS
PENGEMBANGAN PENILAIAN TEMATIK
BERBASIS PERMAINAN INTERAKTIF DI SEKOLAH
DASAR



PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2020



**PENGEMBANGAN PENILAIAN TEMATIK
BERBASIS PERMAINAN INTERAKTIF DI SEKOLAH
DASAR**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Dasar**

Oleh

FITROTUN NIKMAH

201703039

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2020

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“PENILAIAN KITA KETIKA KITA SENANG DAN RAMAH TIDAKLAH
SAMA DENGAN PENILAIAN KETIKA KITA TERLUKA DAN RAPUH”

(Aristoteles)



PERSEMBAHAN

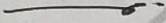
Tulisan ini special saya dedikasikan kepada :

- 1. Suamiku tercinta “Muhammad Maghfurir Rohman, S.Sy, M.H”, terima kasih atas segala pengertian, perhatian, dukungan, dan semangat yang tak henti engkau berikan. Sungguh mustahil studi ini dapat aku selesaikan tanpa ridho darimu.*
- 2. Putriku tersayang “Syakila Nabila Rahman” terima kasih sudah menjadi putri yang baik dan sholihah, maaf atas segala waktu dan kasih sayang yang tergadaikan selama ini.*
- 3. Bapak “Ali Asikin” dan Ibu “Nur Hayati” terima kasih untuk doa yang tidak pernah putus serta tenaga dan waktu untuk menjaga si kecil selama ini.*
- 4. Bapak dan Ibu mertua “Suyanto dan Dewi Nasripah” terimakasih atas doa yang salalu dipanjatkan untuk kesuksesan keluarga kecilku*
- 5. Kepada adik-adikku semoga menjadi motivasi untuk terus menuntut ilmu.*
- 6. Dan kepada seluruh teman sepenjuangan sedulur pascasarjana UMK angkatan 5, kalian membuat masa-masa kuliahku penuh dengan warna*
- 7.*

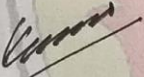
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Tesis Oleh Fitrotun Nikmah (NIM 201703039) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji


Kudus,
Pembimbing I


Dr. Sri Utaminingsid, M.Pd
NIDN. 0607036901

Pembimbing II


Dr. Su'ad, M.Pd
NIDN. 0601085902

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan Dasar
Ketua,


Dr. Sri Utaminingsid, M.Pd
NIDN. 0607036901

HALAMAN PENGESAHAN


Tesis oleh Fitrotun Nikmah (NIM 201703039) ini telah diseminarkan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk melakukan penelitian.

Kudus, 09 Maret 2020


Tim Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN 0607036901

(Ketua)


Dr. Su'ad, M.Pd
NIDN 0601085902

(Anggota)


Dr. Murtono, M.Pd
NIDN 0007126601

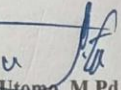
(Anggota)


Dr. Santoso, M.Pd
NIDN 0629086201

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Dr. Slamet Utomo, M.Pd
NIDN 0019126201

ABSTRACT

Nikmah, Fitrotun. 2020. "Development of Thematic Assessment Based on Interactive Games in Primary Schools". Thesis. Basic Education Study Program Primary School Teacher Education Concentration. Postgraduate program. Muria Kudus University. Supervisor I Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Supervisor II Dr. Su'ad, M.Pd.

Keywords: Development of Thematic Assessment, Game Based Assessment, Interactive Games.

The purpose of this research are 1) To Arrange the Design of Thematic Assessment Development Based on Interactive Game Snakes and Ladders in Class 3 Theme 3 Elementary School. And 2) To find out the effectiveness of the Game-Based Interactive Assessment Model

The research method which has used the type of research and development (R&D) or research and development with stages of research and collection of initial information, planning, initial format development, initial trials, product revisions. initial produl revision, field trial, product revision, field test, final product revision and Dissemination and Implementation. The product has been validated and tested to find out the level of validity qualitatively and quantitatively through the credibility test, validity test, reliability test and test item analysis. For the effectiveness of the product data were analyzed by t-test.

The results of this research are, Development of thematic appraisal products based on interactive games includes 4 components, namely assessment procedures, assessment techniques, assessment instruments and implementation of assessments. The assessment procedure is carried out by stages determining the objectives of the assessment, KI and KD analysis and formulating a grid. The assessment technique developed is a type of multiple choice written test assessment. And for the instrument and the implementation of thematic assessment based on this game is packaged in the form of a snake ladder game in class learning.

The results of the validation by the experts obtained an average score of 3.7 and 4.2, the development product is in the good category to be used because it has a value of $3.4 < X \leq 4.2$ and the validation by the teacher obtained an overall total score of 254 with an average average 4.2 or 85% of the total overall score. Then it can be concluded that the thematic assessment based on interactive games is feasible to be use. For the level of effectiveness, the results obtained $t_{(count)} > t_{(table)}$ with a sign.0.00 value < 0.05 .. This proves that there is a significant relationship between the product developed with student learning outcomes.

From this research, the researcher suggest to : 1) teachers should be able to arouse and enhance students' responses and curiosity on multicultural material through the value of local wisdom in Jepara district, and 2) products developed are limited to class III theme 3 "Differences around me "Only. Then in the future it is expected to be able to develop all themes in grade III elementary school and have a depth and breadth of the material beyond the scope of the material in the 2013 teacher and student curriculum book.

ABSTRAK

Nikmah, Fitrotun. 2020. "Pengembangan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif di Sekolah Dasar". Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Program Pascasarjana. Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., Pembimbing II Dr. Su'ad, M.Pd.

Kata Kunci : Pengembangan Penilaian Tematik, Penilaian Berbasis Permainan, Permainan Interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk Menyusun Desain Pengembangan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga di Kelas 3 Tema 3 Sekolah Dasar. Dan 2) Untuk Menemukan Efektivitas Model Penilaian Interaktif Berbasis Permainan

Metode penelitian yang digunakan disini adalah *research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan dengan tahapan penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format awal, uji coba awal, revisi produk. revisi produl awal, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir dan Desiminasi dan Implementasi. Produk divalidasi dan ujicoba untuk mengetahui tingkat keabsahannya secara kualitatif dan kuantitatif melalui uji kredibilitas, uji validitas, uji reabilitas dan analisis butir tes. Dan untuk tingkat efektifitas produk data dianalisis dengan uji-t.

Hasil penelitian ini adalah, Pengembangan produk penilaian tematik berbasis permainan interaktif mencakup 4 komponen yaitu prosedur penilaian, teknik penilaian, instrukmen penilaian dan pelaksanaan penilaian. Prosedur penilaian dilakukan dengan tahapan menentukan tujuan penilaian, analisis KIdan KD dan merumuskan kisi-kisi. Teknik penilaian yang dikembangkan adalah jenis penilaian tes tertulis pilihan ganda. Dan untuk instrumen serta pelaksanaan penilaian tematik berbasis permainan ini dikemas dalam bentuk permainan ular tangga dalam pembelajaran dikelas.

Hasil validasi oleh ahli diperoleh skor rata-rata 3,7 dan 4,2, produk pengembangan masuk pada kategori baik untuk digunakan karena memiliki nilai $3,4 < X \leq 4,2$ dan validasi oleh guru yang diperoleh skor total keseluruhan sebesar 254 dengan rata-rata 4,2 atau sebesar 85% dari total skor keseluruhan. Maka dapat disimpulkan bahwa penilaian tematik berbasis permainan interaktif layak untuk digunakan. Untuk tingkat keefektifitasannya, diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $sign.0,00 < 0,05$. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara produk yang dikembangkan dengan hasil belajar siswa.

Dari penelitian ini disarankan, bahwa: 1) hendaknya guru mampu membangkitkan dan meningkatkan respon serta rasa ingin tahu siswa pada materi multicultural melalui nilai kearifan lokal di kabupaten jepara., dan 2) produk yang dikembangkan hanya terbatas pada kelas III tema 3 "Benda di sekitarku" saja. Maka kedepan diharapkan dapat mengembangkan semua tema pada kelas III sekolah dasar dan memiliki kedalaman serta keluasan materi melebihi cakupan materi pada buku guru dan siswa kurikulum 2013.

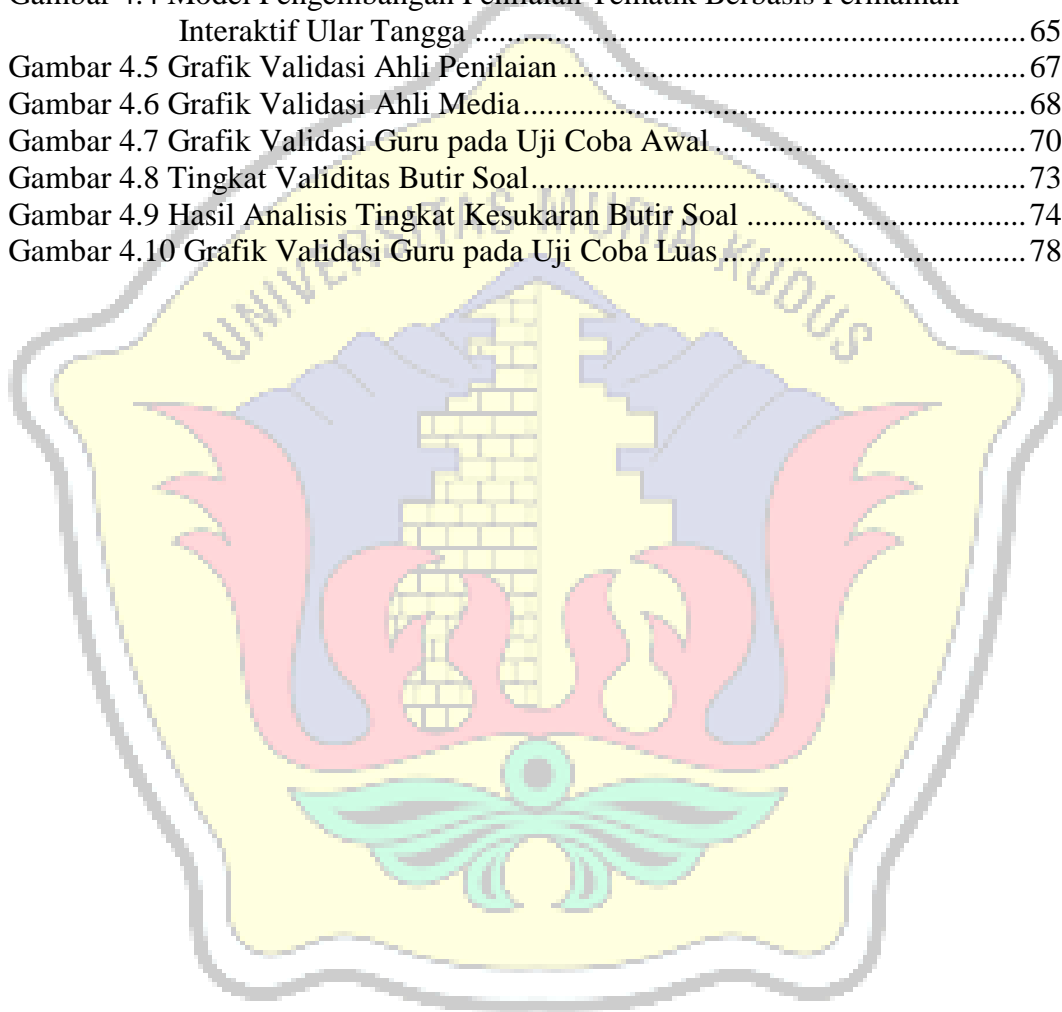
DAFTAR ISI

HALAMAN Sampul	i
HALAMAN Logo	ii
HALAMAN Judul.....	iii
HALAMAN Motto dan Persembahan.....	iv
LEMBAR Persetujuan Pembimbing	v
LEMBAR Pengesahan Penguji	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR Tabel.....	xi
DAFTAR Gambar	xii
DAFTAR Lampiran.....	xiii
DAFTAR Rumus.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Cakupan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Spesifikasi Produk.....	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Penilaian	10
2.1.1.1. Pengertian Penilaian.....	10
2.1.1.2. Tujuan dan Fungsi Penilaian.....	13
2.1.1.3. Prinsip-Prinsip Penilaian.....	14
2.1.1.4. Jenis dan Teknik Penilaian.....	15
2.1.1.5. Pengembangan Instrumen Penilaian.....	16
2.1.2 Pembelajaran Tematik.....	18
2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran Tematik.....	18
2.1.2.2 Penilaian dalam Pembelajaran Tematik	20
2.1.3 Permainan Interaktif.....	23
2.1.3.1 Pengertian Permainan Interaktif	23
2.1.3.2 Fungsi Permainan Bagi anak.....	26
2.1.3.3 Perkembangan Bermain pada Anak	29
2.1.3.4 Macam-macam Permainan	30
2.1.4 Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga.....	31
2.2 Kajian Penelitian Sebelumnya	33
2.3 Kerangka Berfikir.	34
2.4 Hipotesis	36
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	37

3.2	Prosedur Penelitian	37
3.3	Sumber dan Jenis Data.....	43
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.5	Instrumen Penelitian	46
3.6	Uji Keabsahan Data	50
3.7	Analisis Data	53
BAB IV		
4.1	Hasil Studi Pendahuluan Penilaian Tematik.....	56
4.2	Pengembangan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga	58
4.3	Hasil Validasi Ahli Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga	65
4.4	Deskripsi Hasil Uji coba Produk Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga	69
4.5	Deskripsi Penyebaran dan Implementasi produk Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga.....	79
4.6	Hasil Uji Efektifitas Produk Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga.....	79
BAB V PEMBAHASAN		
5.1	Analisis Pengembangan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif ..	82
5.2	Analisis Efektifitas Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif.....	92
BAB VI PENUTUP		
6.1	Kesimpulan	95
6.2	Implikasi Hasil Penelitian	96
6.3	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir	35
Gambar 3.1 Skema Tahapan Model Penelitian dan Pengembangan Borg & Gall	39
Gambar 3.2 Komponen dalam analisis data (<i>interactive model</i>)	54
Gambar 4.1 Model Pengembangan Penilaian Tematik.....	58
Gambar 4.2 Tampilan Desain Papan Permainan Ular Tangga	63
Gambar 4.3 Tampilan Desain Halaman Depan dan Belakang Kartu Soal	63
Gambar 4.4 Model Pengembangan Penilaian Tematik Berbasis Permainan Interaktif Ular Tangga	65
Gambar 4.5 Grafik Validasi Ahli Penilaian	67
Gambar 4.6 Grafik Validasi Ahli Media.....	68
Gambar 4.7 Grafik Validasi Guru pada Uji Coba Awal	70
Gambar 4.8 Tingkat Validitas Butir Soal.....	73
Gambar 4.9 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal	74
Gambar 4.10 Grafik Validasi Guru pada Uji Coba Luas	78



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rangkuman kisi-kisi lembar observasi	47
Tabel 3.2	Rangkuman kisi-kisi lembar wawancara untuk guru	47
Tabel 3.3	Rangkuman kisi-kisi lembar wawancara untuk siswa.....	47
Tabel 3.4	Kisi-kisi instrument untuk Ahli Materi	48
Tabel 3.5	Kisi-kisi instrument untuk Ahli Penilaian.....	49
Tabel 3.6	Kisi-kisi instrument untuk Guru.....	49
Tabel 3.7	Kriteria Indeks Kesukaran.....	52
Tabel 3.8	Kriteria Indeks Daya Beda	52
Tabel 4.1	Kompetensi Dasar pada Tema 3.....	59
Tabel 4.2	Nama-Nama Reviewer dalam validasi Ahli.....	66
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Penilaian	66
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4.5	Hasil Validasi Guru pada Uji Coba Awal	70
Tabel 4.6	Deskripsi Revisi pada Uji Coba Awal.....	71
Tabel 4.7	Rekapitulasi Butir Soal Berdasarkan Validitasnya	72
Tabel 4.8	Rekapitulasi Butir Soal Berdasarkan Tingkat Kesukaran	74
Tabel 4.9	Rekapitulasi Butir Soal Berdasarkan Daya Beda.....	75
Tabel 4.10	Rekapitulasi Butir Soal yang Kurang Baik	75
Tabel 4.11	Rekapitulasi Rata-rata Hasil Tes Kelas Eksperimen pada Uji Coba Luas.....	77
Tabel 4.12	Hasil Validasi Guru pada Uji Coba Luas	77
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen	80
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	80
Tabel 4.15	Hasil Uji t test Kelas Eksperimen	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Observasi	101
Lampiran 2	Lembar Pedoman Wawancara untuk Guru	107
Lampiran 3	Lembar Pedoman Wawancara untuk Siswa.....	108
Lampiran 4	Angket Hasil Validasi Ahli Media.....	109
Lampiran 5	Angket Hasil Validasi Ahli Penilaian.....	113
Lampiran 6	Angket Hasil Validasi Guru.....	121
Lampiran 7	Kisi-Kisi Soal Penilaian.....	131
Lampiran 8	Daftar Pertanyaan Soal Penilaian	140
Lampiran 9	Hasil Uji Butir Soal dengan AnavestV4.....	158
Lampiran 10	Tabel T –Test.....	162
Lampiran 11	Silabus	163
Lampiran 12	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	173
Lampiran 13	Bukti Dokumentasi Uji Coba	185
Lampiran 14	Surat Keterangan Selesai Bimbingan	187
Lampiran 15	Permohonan Ijin Ujian Tesis	188
Lampiran 16	Pernyataan Orisinalitas	189
Lampiran 17	Daftar Riwayat Hidup.....	190

DAFTAR RUMUS

Rumus <i>point biserial</i>	51
Rumus KR-20 (Kuder Richardson).....	51
Rumus Indek Kesukaran	52
Rumus Indek Daya Beda.....	52
Rumus uji-t <i>one sample test</i>	53

