

TESIS

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI CORONA UNTUK
MEMPERKOKOH KARAKTER GOTONG ROYONG DAN
KEMANDIRIAN PADA MUATAN PELAJARAN PPKN
KELAS IV SD**



Oleh:

DYAH PUJI ARDIANASARI

201703035

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

2021



**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI CORONA UNTUK
MEMPERKOKOH KARAKTER GOTONG ROYONG DAN
KEMANDIRIAN PADA MUATAN PELAJARAN PPKN
KELAS IV SD**

TESIS

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

Oleh:

DYAH PUJI ARDIANASARI

201703035

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2021**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Learn from yesterday, Live from Today, And Hope from Tommorrow”

PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak Sukartowo, Alm.ibu Pujiati, kakak dan adik tercinta yang selalu memberi support, kasih sayang, do'a dan dukungan luar biasa.
2. Keluarga besar yang selalu memberi semangat dan do'a.
3. Ibu Dr. Sri Utaminingsih, M. Pd. Dan Bapak Dr. Suad, M.Pd. yang selalu membimbing dan tidak bosan memberi masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini.
4. Teman-teman Magister Pendidikan Dasar UMK angkatan 5 yang selalu memberi dukungan dan semangat.

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis oleh Dyah Puji Ardianasari (NIM 201703035) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.


Kudus, 2021

Pembimbing I


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.

NIDN 0607036901

Pembimbing II


Dr. Suad, M.Pd.

NIDN 0601085902

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.

NIDN 0607036901


PENGESAHAN PENGUJI


Tesis oleh Dyah Puji Ardianasari (NIM 201703035) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister pendidikan Dasar.

Kudus, 2021
Tim Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. (Ketua)
NIDN 0607036901


Dr. Suad, M.Pd. (Anggota)
NIDN 0601085902


Dr. Drs. Moh. Kanzunnudin, M.Pd. (Anggota)
NIDN 0607016201


Dr. Erik Aditia Ismaya, MA. (Anggota)
NIDN 0623038604

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.
NIDN 0019126201

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan Tesis ini dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar dengan judul Tesis “Pengembangan Game Edukasi Corona Untuk Memperkokoh Karakter Gotong Royong Dan Kemandirian Pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV SD”.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik, tanpa bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. selaku Kaprodi MPD sekaligus pembimbing I.
3. Dr. Suad, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing penulis dalam penyelesaian tesis ini.
4. Bapak ibu dosen serta karyawan Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam menyusun tesis ini.
5. Nur Hadi, S.Pd., M.Pd. selaku Validator yang telah memberikan validasi terhadap produk tesis ini.
6. Kepala Sekolah serta bapak dan ibu guru SDN Tayuwetan 01, SDN Tayuwetan 02, SDN Tayuwetan 03, SDN Sambiroto 01, SDN Sambiroto 02 yang telah membantu serta memberikan izin penelitian.
7. Teman-teman MPD angkatan 5 yang selalu memberikan semangat.
8. Semua pihak yang tidak dapat sayasebutkan satu persatu yang telah membantu.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap saran dan kritik yang membangun dari berbagai pihak untuk

perbaikan menuju kesempurnaan karya ini. Semoga karya ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Kudus, Februari 2021

Penulis

Dyah Puji Ardianasari



ABSTRACT

Ardianasari, Dyah Puji. 2021. "Development of Corona Virus Prevention Education Game To Strengthen the Character of Mutual Cooperation and Independence of Elementary Children". Thesis: Master of Basic Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Supervisor (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. (2) Dr. Suad, M.Pd.
Keywords: Educational Game, Corona Virus, Mutual Assistance Character and Independence.

This study aims to 1) determine the need for corona educational games to strengthen the character of mutual cooperation and independence of children in PPKN class IV SD lesson content, 2) produce corona game education to strengthen the character of mutual cooperation and independence of children in PPKN class IV SD lesson content, 3) explained the feasibility of the corona education game to strengthen the character of mutual cooperation and independence of children in PPKN class IV SD lesson content.

The development model used in this development research is the Borg and Gall model which is known as ten steps explaining that in this development model there are several stages, namely 1) potential problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revision, 6) product testing, 7) product revision, 8) usage trial, 9) product revision, 10) mass production.

The results of the development of this educational game use the Adobe Flash CS 3 application in the form of a file with an .exe extension. Based on the data from the results of the validation by media experts, the results are the display aspect with a mean score of 42 feasible categories, the presentation aspect with a mean score of 15 feasible categories and the programming aspect with a mean score of 22.5 with a feasible category. Then the results of each aspect are added up and the average result is 26.5 with the feasible category. From the results of the responses made to fourth grade elementary school students, data was obtained, namely the material aspect obtained a total score of 1062 with a mean of 40.9 in the feasible category, and in the media aspect, a total score of 1133 was obtained with a mean of 43.5 in the feasible category. Meanwhile, based on the teacher's response to the material aspect, it got a score of 204 with a mean of 40.8 with a decent category and on the media aspect with a score of 239 with a mean of 47.8 with a decent category.

From this study it is suggested that: 1) teachers should implement innovations in the learning process so that learning is more enjoyable, 2) parents should pay attention to the condition of the child's character because currently full children are at home. As well as providing appropriate assistance to strengthen children's character, 3) for other researchers, they should be able to develop other educational games in different scopes and conditions to get more perfect result.

ABSTRAK

Ardianasari, Dyah Puji. 2021. “Pengembangan Game Edukasi Corona Untuk Memperkokoh Karakter Gotong Royong dan Kemandirian Pada Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV SD”. Tesis Program Studi Magister Pendidikan Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen Pembimbing (1) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd. (2) Dr. Suad, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui kebutuhan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD, 2) menghasilkan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD, 3) memaparkan kelayakan game edukasi corona untuk memperkokoh karakter gotong royong dan kemandirian anak pada muatan pelajaran PPKN kelas IV SD.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model Borg and Gall yang dikenal dengan sepuluh langkah menjelaskan bahwa di dalam model pengembangan ini ada beberapa tahapan yaitu 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi masal.

Hasil pengembangan game edukasi ini menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 3 dengan bentuk file berekstensi .exe. Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media diperoleh hasil yaitu aspek tampilan dengan rerata skor 42 kategori layak, aspek penyajian dengan rerata skor 15 kategori layak dan aspek pemrograman dengan rerata skor 22.5 dengan kategori layak. Kemudian hasil setiap aspek dijumlahkan dan didapatkan hasil rerata sebesar 26.5 dengan kategori layak. Dari hasil respon yang dilakukan pada siswa SD kelas IV diperoleh data yaitu pada aspek materi diperoleh skor total 1062 dengan rerata 40.9 dengan kategori layak, serta pada aspek Media diperoleh skor total 1133 dengan rerata 43.5 dengan kategori layak. Sedangkan berdasarkan respon guru pada aspek materi memperoleh skor 204 dengan rerata 40,8 dengan kategori layak serta pada aspek media dengan skor 239 dengan rerata 47,8 dengan kategori layak.

Dari penelitian ini disarankan bahwa: 1) bagi guru hendaknya menerapkan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, 2) bagi orang tua hendaknya memperhatikan kondisi karakter anak karena saat ini anak-anak full berada di rumah. Serta memberikan pendampingan yang sesuai untuk memperkokoh karakter anak, 3) bagi peneliti lain hendaknya dapat mengembangkan game edukasi lainnya pada ruang lingkup dan kondisi yang berbeda untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRACT.....	ix
ABSTRAK.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Cakupan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Spesifikasi produk.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Covid 19.....	7
2.1.2 Game Edukasi.....	10
2.1.3 Karakter Gotong Royong dan Kemandirian	14
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	18
2.3 Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Desain Penelitian.....	20
3.2 Prosedur Pengembangan.....	20
3.3 Sumber dan Jenis Data Penelitian.....	25
3.4 Metode dan Alat Pengumpulan Data.....	26
3.5 Teknik Anaisis Data.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1.1 Hasil Kebutuhan Game Edukasi Corona.....	35

4.1.2	Hasil Pengembangan Desain Game Edukasi Corona.....	38
4.1.3	Hasil Validasi Game Edukasi Corona.....	44
4.1.4	Hasil Revisi Desain Game Edukasi Corona.....	45
4.1.5	Hasil Uji Kelayakan Produk.....	47
4.1.6	Revisi Produk.....	51
4.1.7	Diseminasi.....	54
4.2	Pembahasan Penelitian.....	55
4.2.1	Pembahasan Hasil Analisis Kebutuhan.....	55
4.2.2	Pembahasan Hasil Pengembangan.....	57
4.2.3	Pembahasan Hasil Uji Kelayakan.....	58
BAB V PENUTUP		60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA.....		62
LAMPIRAN.....		65



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli.....	28
Tabel 3.2 Komponen dan Indkator Penilaian Aspek Tampilan	29
Tabel 3.3 Komponen dan Indkator Penilaian Aspek Penyajian.....	29
Tabel 3.4 Komponen dan Indkator Penilaian Aspek Pemrograman	30
Tabel 3.5 Konversi Interval Aspek Tampilan	30
Tabel 3.6 Konversi Interval Aspek Penyajian.....	30
Tabel 3.7 Konversi Interval Aspek Pemrograman	31
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Siswa	31
Tabel 3.9 Komponen dan Indikator Aspek Materi.....	31
Tabel 3.10 Komponen dan Indikator Aspek Media	32
Tabel 3.11 Pedoman Wawancara Guru.....	32
Tabel 3.12 Instrumen Kuesioner Karakter	33
Tabel 3.13 Pedoman Konversi Data.....	34
Tabel 4.1 Kuesioner	37
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli.....	45
Tabel 4.3 Saran dan Perbaikan Ahli	46
Tabel 4.4 Data Hasil Respon Siswa	48
Tabel 4.5 Rekap Hasil Respon Siswa	49
Tabel 4.6 Data Hasil Respon Guru	50
Tabel 4.7 Rekap Hasil Respon Guru.....	51
Tabel 4.8 Pengembangan User Interface	52
Tabel 4.9 Hasil Analisis Data Kualitatif	53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Model Pengembangan Borg and Gall	24
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	26
Gambar 4.1 Rancangan Tampilan Awal	41
Gambar 4.2 Rancangan Permainan Puzzle Awal	41
Gambar 4.3 Rancangan Permainan Puzzle Lanjutan	42
Gambar 4.4 Rancangan Permainan Huruf Acak	42
Gambar 4.5 Rancangan Permainan Teka Teki.....	42
Gambar 4.6 Rancangan Permainan Quiz Tampilan Awal	43
Gambar 4.7 Rancangan Permainan Quiz Bagian Isi.....	43
Gambar 4.8 Rancangan Tampilan Revisi.....	47
Gambar 4.9 Rancangan Permainan Puzzle Revisi	47



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru.....	65
Lampiran 2 Rekap Hasil Kuesioner Karakter Siswa.....	68
Lampiran 3 Instrumen Kuesioner.....	69
Lampiran 4 Instrumen Validasi.....	72
Lampiran 5 Instrumen Respon Guru.....	77
Lampiran 6 Rekap Hasil Respon Guru.....	80
Lampiran 7 Instrumen Respon Siswa.....	81
Lampiran 8 Rekap Hasil Respon Siswa.....	83
Lampiran 9 Dokumen Game Edukasi Corona.....	84
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	87
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup.....	88

