PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI BENTANG ALAM UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

MUTIARA ERIA HANIFA
NPM. 2110013411076

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa	: Mutiara Eria Hanifa
NPM	: 2110013411076
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul	: Pengembangan Media *Game* Pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing

Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd

Mengetahui,

Dekan FKIP	Ketua Program Studi
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.	Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Selasa** tanggal **Tiga** bulan **Juni** tahun **Dua Ribu Dua Puluh lima** bagi :

Nama Mahasiswa	: Mutiara Eria Hanifa
NPM	: 2110013411076
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Bung Hatta
Judul	: Pengembangan Media *Game* Pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Nama		Tanda Tangan
1. Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd	:	
2. Dra. Pebriyenni, M.Si	:	
3. Heri Effendi, S.Pd.i., M.Pd	:	

Mengetahui,

Dekan FKIP	Ketua Program Studi
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.	Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mutiara Eria Hanifa

NPM : 2110013411076

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media *Game* Edukatif Pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Game* Edukatif Pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti kententuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, September 2025

Saya yang menyatakan

Mutiara Eria Hanifa

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKATIF PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI BENTANG ALAM UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Mutiara Eria Hanifa[1] , Yulfia Nora[1]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email : mutiaraeriahanifa18@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan media *game* edukatif pembelajaran IPAS materi Bentang Alam untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE) yang dimodifikasi menjadi ADDI. Produk yang dikembangkan berupa tiga jenis *game* edukatif, yaitu "*Find the Match*", "*Open the Box*", dan "*Maze Chase*", yang dibuat menggunakan aplikasi web Wordwall. Uji Validitas media divalidasi oleh ahli materi, bahasa, dan desain, sementara praktikalitas dilakukan melalui pemberian angket kepada guru dan siswa kelas IV SDN 55 Air Pacah, Padang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid dengan rata-rata skor validitas 94,7% (kategori sangat valid). Sementara itu, uji praktikalitas oleh guru diperoleh sebesar 93,3% dan uji praktikalitas oleh siswa diperoleh sebesar 94,8% (kategori sangat praktis). Temuan ini mengindikasikan bahwa media *game* edukatif dapat digunakan sebagai salah satu media yang menarik dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, *Game* Edukatif, IPAS

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmat, Hidayah dan karunia-Nya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Game* Edukatif Pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Selanjutnya shalawat beserta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw., yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang muslim.

Skripsi ini dibuat dalam rangka memenuhi persyaratan penyelesaian Pendidikan Strata satu (S1) pada program studi pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyususnan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing peneliti yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk kesempurnaan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Pebriyenni, M.Si., selaku penguji 1 terima kasih kepada ibu yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Heri Effendi, S.Pd.I, M.Pd., selaku penguji 2 terima kasih kepada bapak yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan skripsi ini.
4. Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd sebagai validator materi yang telah membantu dalam memvalidasi angket sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
5. Bapak Rio Rinaldi, M.Pd sebagai validator bahasa yang telah membantu dalam memvalidasi angket sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.

6. Bapak Ashabul Khairi, S.T., M. Kom sebagai validator media yang telah membantu dalam memvalidasi angket sehingga dapat digunakan dalam penelitian dengan baik.
7. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta.
8. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
9. Ibu Rismiati, S.Pd. selaku kepala sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian pada SDN 55 Air Pacah.
10. Ibu Asnelly Sjam, S.Pd. selaku guru kelas IVA SDN 55 Air Pacah, yang telah memfasilitasi dan memberikan kemudahan kepada peneliti.
11. Kepada Ayahanda Alm. Drs. Erlin M.M dan Ibunda Ellya Victoria, S.Pd, uni, uda, kakak, serta keponakan tercinta yang telah banyak memberikan doa dan bantuan baik moril ataupun materil dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti membutuhkan kritik dan saran untuk mengembangkan dan penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata peneliti ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, 3 Juni 2025

Mutiara Eria Hanifa
NPM. 2110013411076

PERSEMBAHAN

Karya ini merupakan bentuk rasa syukur penulis kepada Allah SWT karena telah memberikan nikmat karunia dan pertolongan yang tiada hentinya hingga saat ini. Tiada kata yang mampu menggambarkan rasa syukur yang tak terhingga atas setiap jejak, setiap tetes keringat, dan setiap doa yang mengiringi. Karya ini adalah persembahan dari hati, untuk mereka yang tak pernah lelah percaya.

1. Teristimewa penulis ucapkan kepada motivasi terbaik dan cinta pertama penulis. Kepada ayahanda Alm Drs. Erlin, M.M terima kasih telah menjadi pondasi terkuat dan inspirasi tiada henti. Meski raga papa telah tiada, setiap keringat dan perjuangan dalam skripsi ini adalah cara penulis untuk mengenang kebaikan dan ajaran papa. Skripsi ini penulis persembahkan untuk papa sebagai bukti penulis menepati janji menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi. Semoga Papa bangga di sana. Doa penulis selalu menyertaimu.
2. Tidak kalah istimewa perempuan terkuat yang penulis kenal, Ibu Ellya Victoria, S.Pd. Terima kasih telah menjadi mama sekaligus papa bagi penulis. Setiap bab, setiap kata, adalah bukti nyata dari doa, keringat, dan perjuangan mama sebagai orang tua tunggal yang tak pernah menyerah. Tidak ada kata yang bisa menggambarkan betapa besarnya rasa terima kasih dan bangga ini. Mama adalah bukti nyata bahwa cinta seorang ibu adalah kekuatan terbesar di dunia. Semoga skripsi ini menjadi hadiah kecil yang bisa membuat mama tersenyum.
3. Kepada saudara/i tercinta, Fenny Eria Atdela, S.Pd , Arisfal Ramda, S.Kom, dan Zelina Triadonna. Terimakasih telah memberikan semangat dan dukungan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studi ini. Serta kepada keponakan-keponakan tercinta Fiorenza Leora Afega, Raissa Aurelia Afega,

Arshila Putri Khairina, dan Yuki Ramda. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud terima kasih atas semua dukungan dan doanya. Semoga ini bisa menjadi kebanggaan untuk kalian.

4. Kepada Nenek tersayang, terima kasih atas setiap doa dan pelukan hangat yang selalu menguatkan. Dan untuk Angguik yang telah berpulang, skripsi ini adalah wujud nyata semangat dan nasihatmu yang menjadi cahaya yang menerangi jalan ini. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bukti cinta dan rindu yang tak pernah usai.
5. Terpaling istimewa penulis ucapkan terimakasih kepada Mutiara Eria Hanifa, ya! penulis sendiri. Terima kasih karena telah menjadi pribadi yang tangguh, yang berani memulai, dan gigih menyelesaikan. Terima kasih telah percaya pada proses, meski jalan yang ditempuh terasa berat dan panjang. Setiap malam tanpa tidur dan setiap revisi yang melelahkan adalah bagian dari perjuangan yang membentuk kita menjadi versi terbaik dari diri kita. Penulis persembahkan skripsi ini sebagai pengingat bahwa semua usaha tidak akan pernah sia-sia. Sebuah janji bahwa setelah ini, penulis akan melangkah lebih jauh, lebih kuat, dan lebih berani dari sebelumnya. *Congratulations, you did it!*
6. Kepada seseorang yang tidak kalah penting dan sudah menemani penulis dari masa Sekolah Menengah Atas, Fajri Fauzan. Terima kasih telah menjadi rumah saat lelah, menjadi penyemangat saat ragu, dan menjadi alasan untuk terus berjuang sehingga penulis bisa yakin untuk menyelesaikan skripsi ini. Karya ini adalah hasil dari dukungan tanpa batas yang selalu kamu berikan. Kamu adalah *support system* terbaik, dulu, sekarang, dan selamanya. Semoga kita bisa terus berjuang bersama untuk impian-impian lainnya.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **ii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iii**
ABSTRAK ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR BAGAN ..... **xii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
BAB I PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat Penelitian 6
G. Spesifikasi Produk 7
H. Kebaharuan dan Orisinalitas 8
I. Definisi Operasional 8
BAB II LANDASAN TEORETIS
A. Kajian Teori 10
1. Pembelajaran IPAS 10
a. Pengertian Pembelajaran IPAS 10
b. Tujuan Pembelajaran IPAS 11
c. Karakteristik Pembelajaran IPAS 12
2. Media Pembelajaran 14
a. Pengertian Media Pembelajaran 14
b. Fungsi Media Pembelajaran 15
c. Karakteristik Media Pembelajaran 16
3. Media *Game* Edukatif 19
a. Pengertian *Game* Edukatif 19

b. Jenis-Jenis *Game* Edukatif 20
c. Fungsi *Game* Edukatif 21
d. Kekurangan dan Kelebihan *Game* Edukatif 22
B. Penelitian yang Relevan 23
C. Kerangka Konseptual 25
BAB III METODE PENELITIAN
A. Jenis Penelitian 28
B. Prosedur Penelitian 29
C. Subjek Penelitian 32
D. Instrumen Penelitian 32
E. Teknik Pengumpulan Data 33
F. Teknik Analisis Data 33
G. Jadwal Penelitian 35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Pengembangan Media 36
1. Tahap Analisis (Analisys) 36
2. Tahap Desain (Design) 39
3. Tahap Pengembangan 47
4. Tahap Implementasi 51
B. Pembahasan 54
1. Validitas Media Game Edukatif pada Pembelajaran IPAS 54
2. Praktikalitas Media Game Edukatif pada Pembelajaran IPAS 55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN
A. Kesimpulan 59
B. Saran 59
DAFTAR RUJUKAN 61
LAMPIRAN 65

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Karakteristik Pembelajaran IPAS 13
2. Skor Pengukuran Jawaban Item Soal Angket 33
3. Kriteria Penilaian Validitas 34
4. Kriteria Penilaian Praktikalitas 35
5. Jadwal Penelitian 35
6. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran 38
7. Komponen-Komponen Game 39
8. Komponen Panduan Game Edukatif 42
9. Nama Dosen (Validator) 47
10. Hasil Validitas Oleh Ahli Materi 48
11. Hasil Validitas Oleh Ahli Bahasa 48
12. Hasil Validitas Oleh Ahli Desain/Media 49
13. Analisis Angket Validasi 49
14. Hasil Praktikalitas Guru 50
15. Hasil Praktikalitas Siswa 52

DAFTAR BAGAN

Bagan **Halaman**

1. Kerangka Konseptual 27
2. Langkah-Langkah Model Pengembangan ADDIE 29

UNIVERSITAS BUNG HATTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Nilai Sumatif Tengah Semester I IPAS Kelas IV 65
2. Modul Ajar IPAS Kelas IV 66
3. Materi Bentang Alam 70
4. LKPD mengenai Bentang Alam 74
5. Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Media Game Edukatif Pada Pembelajaran IPAS oleh Ahli Materi 75
6. Hasil Validitas Media Game Edukatif Pada Pembelajaran IPAS Oleh Ahli Materi 76
7. Analisis Penilaian Validitas Aspek Materi 79
8. Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Media Game edukatif Pembelajaran IPAS oleh Ahli Bahasa 82
9. Hasil Validitas Media Game Edukatif Pada Pembelajaran IPAS Oleh Ahli Bahasa 83
10. Analisis Penilaian Validitas Aspek Bahasa 86
11. Kisi-Kisi Angket Uji Validasi Media Game Edukatif Pada Pembelajaran IPAS oleh Ahli Design/Media 88
12. Hasil Validitas Media Game Edukatif Pada Pembelajaran IPAS Oleh Ahli Design/Media 89
13. Analisis Penilaian Validitas Aspek Design/Media 92
14. Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas Media Game Edukatif Pada Pembelajaran IPAS oleh Guru 94
15. Lembar Praktikalitas Guru 95
16. Hasil Praktikalitas Media Game Edukatif Oleh Guru 97
17. Analisis Hasil Praktikalitas Media Game Edukatif Pembelajaran IPAS oleh Guru 99
18. Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas Media Game Edukatif Pada

Pembelajaran IPAS oleh Guru 100
19. Lembar Praktikalitas Siswa 101
20. Hasil Praktikalitas Media Game Edukatif Oleh Siswa 102
21. Analisis Hasil Praktikalitas Media Game Edukatif Pada Pembelajaran IPAS oleh Siswa 106
22. Dokumentasi 107
23. Surat Izin Penelitian Fakultas 112
24. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan 113
25. Surat Pernyataan Telah Selesai Penelitian dari Sekolah..... 114

UNIVERSITAS BUNG HATTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Menjelaskan Materi Bentang Alam dan Keterkaitannya dengan Profesi Masyarakat 109
2. Pembagian Kelompok Menggunakan Roda Putar 109
3. Siswa Memainkan Game A, *Find the Match* (Menemukan Kecocokan) dengan berkelompok 110
4. Siswa Menjawab Pertanyaan dengan benar pada Game A, *Find the Match* (Menemukan Kecocokan) dengan berkelompok 110
5. Siswa Memainkan Game B, *Open the Box* (Membuka Kotak) dengan berkelompok 111
6. Siswa Menjawab Pertanyaan dengan benar pada Game B, *Open the Box* (Membuka Kotak) dengan berkelompok 111
7. Siswa Memainkan Game C, *Maze Chase* (Pengejaran dalam Labirin) dengan berkelompok 112
8. Siswa Menjawab Pertanyaan dengan benar pada Game C, *Maze Chase* (Pengejaran dalam Labirin) dengan berkelompok 112
9. Memberikan Reward kepada Kelompok Pemenang 113

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era global sekarang ini, pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi semua orang karena pendidikan merupakan akar dari peradaban sebuah bangsa. Pendidikan sekarang telah menjadi kebutuhan pokok yang harus dimiliki setiap orang agar dapat menjawab tantangan kehidupan. Pendidikan juga dapat diperoleh melalui jalur non formal salah satunya melalui media pembelajaran.

Kehadiran media pembelajaran memberi arti penting dalam mengefektifitaskan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan Pendidikan. Menurut Fadilah (2019:1) "media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien". Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.

Indonesia telah menjadi negara yang memiliki berbagai macam etnis, budaya, agama, dan bentam alam yang beragam. Materi Bentang Alam diajarkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar. Menurut Suhelayanti, dkk (2023:33), "IPAS adalah pembelajaran gabungan antara ilmu yang

mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.". IPAS tidak hanya mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksi di alam, tetapi juga menggali lebih dalam mengenai kehidupan manusia sebagai individu yang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama Praktek Lapangan di SD Negeri 34 Air Pacah pada bulan Juli sampai dengan Oktober 2024 pada mata pelajaran IPAS dimana siswa kelas IV kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan pembelajaran yang monoton dan konvensional yakni lebih mengutamakan ceramah, bahkan dalam materi yang memerlukan skil. Hal ini dikarenakan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran untuk menjelaskan suatu materi. Di SDN 55 Air Pacah sudah tersedia LCD Proyektor, namun penggunaan LCD proyektor kurang optimal dikarenakan beberapa guru yang sudah cukup tua dan sedikit gagap teknologi.

Selanjutnya hasil observasi pada hari Senin, tanggal 18 November 2024 di kelas IV SDN 55 Air Pacah pada pembelajaran IPAS, sebagian siswa terlihat kurang semangat dalam kelas, padahal guru telah berusaha menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa lebih aktif. Pada saat melakukan diskusi hanya sebagian siswa yang terlibat dalam diskusi tersebut dan sebagian siswa lainnya sibuk dengan aktivitas diluar diskusi. Sehingga, banyak siswa yang tidak memahami pembelajaran dengan baik dan berdampak pada hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Informasi dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 55 Air Pacah yaitu Ibu Asnelly Sjam, S.Pd, bahwa nilai rata-rata ujian sumatif tengah semester I TA. 2024/2025 mata pelajaran IPAS, terdapat nilai tertinggi yaitu 95, sedangkan nilai terendah yaitu 22. Terdapat sebanyak 5 (22,7%) orang siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dan sebanyak 17 (77,3%) orang siswa lainnya belum memenuhi KKTP. Apabila kondisi ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk mengatasinya, dikhawatirkan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Menurut Rahmayati, dkk (2023:18) "Mata pelajaran IPAS merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji mengenai makhluk hidup, benda mati yang ada di alam semesta serta interaksinya dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkunganya.". Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran memerlukan media pembelajaran pendukung agar siswa mudah memahami materi pembelajaran, salah satunya dalam materi bentang alam diperlukan media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan media harus didukung dengan proses pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa dan tentunya juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat adalah game edukatif. Secara umum game edukatif dapat diartikan sebagai permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Menurut Wibawanto (2020:5) "*Game* edukasi yaitu game

yang secara khusus mempunyai muatan pembelajaran atau memuat materi pelajaran dan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan pemainnya (peserta didik), sehingga menghasilkan pengalaman yang baru dalam proses pembelajaran seperti perasaan senang dan bahagia sehingga materi yang disampaikan oleh guru dan materi yang termuat dalam *game* edukasi ini dapat tersampaikan, tersalurkan, dan akhirnya siswa dapat menerima materi tersebut dengan baik". Putra, dkk (2016:47), menyatakan "*game* memiliki fungsi dan manfaat positif bagi anak, di antaranya adalah mengenalkan teknologi komputer, mengajarkan anak untuk mengikuti pengarahan dan aturan secara berurutan, latihan memecahkan masalah dan logika, melatih saraf motorik dan keterampilan spasial".

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Game* Edukatif Pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebanyak 17 (77,3%) siswa dari 22 siswa belum memenuhi KKTP.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif
3. Proses belajar mengajar yang monoton dan tidak menarik sehingga banyak siswa yang bermain-main dalam proses pembelajaran.
4. Sebagian siswa yang kurang memahami materi pembelajaran IPAS.
5. Belum adanya media pembelajaran permainan yang digunakan dalam pembelajaran IPAS.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka untuk lebih terarah dan tercapainya hasil penelitian yang diinginkan, maka peneliti melakukan pembatasan masalah yaitu Pengembangan Media *Game* Edukatif Pada Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah:

1. Bagaimanakah validitas media *game* edukatif pada pembelajaran IPAS materi Bentang Alam untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah praktikalitas media *game* edukatif pada pembelajaran IPAS materi Bentang Alam untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media *game* edukatif pada pembelajaran IPAS materi Bentang Alam untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media *game* edukatif pada pembelajaran IPAS materi Bentang Alam untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoritis, praktik maupun akademis.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan media *game* edukatif pembelajaran IPAS yang lebih inovatif dan efektif, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran IPAS melalui *game* edukatif pada materi Bentang Alam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru:

1) Hasil penenelitian ini diharapkan dapat memperoleh alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk diterapkan di kelas.
2) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

b. Bagi siswa:

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2) Siswa dapat memahami pembelajaran IPAS dengan lebih baik melalui pengalaman bermain game yang bermakna.
3) Memberikan rasa percaya diri kepada siswa

c. Bagi sekolah:

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar-mengajar pembelajaran IPAS serta dapat

dijadikan acuan penggunaan kegiatan pembelajaran IPAS di SDN 55 Air Pacah, Kota Padang.

3. Manfaat Akademis

a. Hasil penelitian ini terutama bagi peneliti bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti tentang pengembangan media *game* edukatif dalam proses pembelajaran IPAS nantinya.

b. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta Padang.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa permainan dengan deskripsi sebagai berikut:

1. Peneliti akan membuat tiga *game* edukatif yaitu *Find the Match* (Menemukan Kecocokan), *Open the Box* (Membuka Kotak), dan *Maze Chase* (Pengejaran dalam Labirin)
2. Sebelum game dimulai akan ada penentuan giliran permainan menggunakan Roda Putar, panah akan menunjuk pada salah satu pilihan secara acak.
3. Ketiga *Game* tersebut bisa dibuat menggunakan aplikasi online (pada aplikasi Wordwall).
4. Pada setiap game terdiri dari beberapa soal yang berbeda-beda dengan cara yang berbeda-beda juga.

5. Pada game pertama yaitu *Find the Match* (Menemukan Kecocokan), peserta didik mencocokkan pertanyaan dengan jawaban yang berbentuk kotak kemudian "Klik" jawaban yang benar.
6. Pada game kedua yaitu *Open the Box* (Membuka Kotak), peserta didik memilih kotak yang sudah disediakan, setelah dipilih barulah pertanyaan akan muncul, dan "klik" jawaban yang benar
7. Pada game ketiga yaitu *Maze Chase* (Pengejaran dalam Labirin), akan muncul pertanyaan, dan peserta didik harus menjalankan robot ke jawaban yang benar.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

Berdasarkan spesifikasi produk yang dihasilkan oleh peneliti produk yang dihasilkan adalah media *game* edukatif yang menarik dan mudah dipahami. Guru dapat menggunakan *game* edukatif sebagai media yang menarik dan interaktif di kelas. Siswa juga akan lebih bersemangat untuk belajar di kelas.

I. Definisi Operasional

Fungsi dari media yang tepat dan sesuai dengan materi pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung didalam hasil belajar siswa sehingga peserta didik diharapkan dapat menerima pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, disinilah letak pentingnya media dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

1. Media pembelajaran merupakan bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien.

2. G*ame* edukatif merupakan media pembelajaran permainan yang dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan dalam proses belajar-mengajar agar menarik siswa.
3. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang menelaah, mempelajari dan mengkaji fenomena-fenomena serta masalah sosial yang ada dilingkungan sekitar.
4. Validitas media pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh ahli pakar dan praktisi untuk mendapat tingkat kevlidan dari media pembelajaran interaktif.
5. Praktikalitas media *game* edukatif adalah kegiatan yang dilakukan oleh pakar dan praktisi untuk mendapatkan tingkat kepraktisan media pembelajaran interaktif