PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS GAME EDUCATIVE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN HASIL BELAJAR TEMA CUACA KELAS III SEKOLAH DASAR

TESIS



Oleh: Eni Siskowati

STATE ISL/NIM: 21204081039 ERSI

Diajukan Untuk Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA 2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama

: Eni Siskowati

NIM

: 21204081039

Jenjang

: Magister (S2)

Program Studi

: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas

: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Kosentrasi

: PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk aslinya.

Yogyakarta,07 Maret 2023

Saya yang mengatakan



PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eni Siskowati

NIM :21204081039
Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Kosentrasi : PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruham benar-benar bebas plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, o7 Maret 2023

Saya yang mengatakan

791F6AKX329898230 Eni Siskowati

NIM: 21204081039

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor: B-957/Un.02/DT/PP.00.9/04/2023

: PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS GAME Tugas Akhir dengan judul

EDUCATIVE UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN HASIL BELAJAR TEMA CUACA KELAS III SEKOLAH DASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

: ENI SISKOWATI, S.Pd Nama

: 21204081039 Nomor Induk Mahasiswa Telah diujikan pada : Rabu, 05 April 2023

Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.

SIGNED



Penguji I

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd

SIGNED

Dr. Siti Fatonah, S.Pd., M.Pd

SIGNED





Yogyakarta, 05 April 2023 UIN Sunan Kalijaga Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.

SIGNED

1/1 04/05/2023

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tanga di bawah ini:

Nama

: Eni Siskowati

NIM

: 21204081039

Jenjang

: Magister (S2)

Program Studi

: Pendidikan Guru Madrasah Ibtodaiyah (PGMI)

Fakultas

: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini saya mengatakan tidak akan menuntut atas photo tersebut dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi

: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas

: Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta,07 Maret 2023

Saya yang mengatakan

Eni Siskowati

NIM: 21204081039

SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Game Educative* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Kelas III Sekolah Dasar

Yang ditulis oleh:

Nama

: Eni Siskowati : 21204081039

NIM Jenjang

: Magister (S2)

Program Studi

: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.)

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 07 Maret 2023

Pembimbing

Prof. Dr. Istiningsih, M. Pd

STATE ISLAMIC UNIVIP. 196601301993032002
SUNAN KALIJAGA

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang di luar kemampuannya" (Q.S Al-Baqarah: 286)



 $^{^{\}rm 1}$ Departemen Agama RI "Al-Hikmah", Al-Qur'an dan Terjemahannya, (Bandung: CV Diponegoro, 2015), hlm. 49

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahan kepada

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta



PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/ U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Konsonan Tunggal

Huruf	Nama	Huruf Latin	Nama
Arab	Ivaliia	Hurur Latin	Ivama
1	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	ba'	ь	be
ت	ta'	t	te
ث	sa'	S	es (dengan titik di atas)
ح	jim	j	je
۲	ha'	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	kha	kh	ka dan ha
7	dal	d	de
خ	zal	Z	zet (dengan titik di atas)
J S	ra' _E I	SLAMIČ UNIV	ERSITY er
3	zai	Ž A	zet
<u>u</u>	sin	S	es es
ů I	syin	sy	es dan ye
ص	sad	S	es (dengan titik di bawah)
ض	dad	d	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	t}}	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z}	zet (dengan titik di bawah)
ع	ʻain	,	koma terbalik di atas

غ	gain	g	ge
ف	fa	f	ef
ق	qaf	q	qi
ك	kaf	k	ka
ل	lam	1	'el
م	mim	m	'em
ن	nun	n	'en
و	waw	w	W
٥	ha'	h	ha
۶	hamza	·	apostrof
	h		
ي	ya	y	ye

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	ditulis	muta'addidah'iddah
عدة	ditulis	

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	hibbah	
Y.O.G	YAKA	K I A	
جزية	ditulis	jizyah	

(Ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang "al" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامةاألولياء	ditulis	karamah al-auliya'
---------------	---------	--------------------

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat,fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

زكاةالفطر	ditulis	zakatul fitr
-----------	---------	--------------

D. Vokal Pendek

-	fathah	a
-	kasrah	i
-	damah	u

E. Vokal Panjang

fathah + alif	ditulis	ajahiliyyah
جا هلية	ditulis	
fathah + ya' mati	ditulis	a
ننسى	ditulis	tansa
kasrah + ya' mati	ditulis	i>
STA ^Z ISLA	ditulis	RSITY kari>m
dammah + wawu	ditulis	\(\text{u} >
mati فروض	ditulis	furu>d

F. Vokal Rangkap

fathah + ya mati بينكم	ditulis ditulis	ai bainakum
fathah + wawu mati	ditulisditulis	au qaul

G. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

اانتم	ditulis	a'antumu
اعددت لئن شكر تم	ditulis	'iddat
ت سرم	ditulis	la'in syakartum

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti Huruf Qamariyah

القر ان	ditulis	al-Qur'an
القيا س	ditulis	al-Qiyas

2. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yangmengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el)-nya.

السماء	ditulis	al-Sama'
الشمس	ditulis	al-Syams

STATE ISLAMIC UNIVERSITY

I. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوي الفروض	Aditulis A R	zawi al-furuda
ا هل السنة	ditulis	hl al-sunnah

ABSTRAK

Eni Siskowati, NIM 21204081039. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Game Educative* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Kelas III Sekolah Dasar. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023. Pembimbing Prof. Dr. Istiningsih, M. Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Untuk mengetahui proses pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas III sekolah dasar. (2) Untuk mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas III sekolah dasar. (3) Untuk mengetahui efektifitas lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas III sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan menghasilkan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik berbasis game educative. LKPD yang dikembangkan menggunakan metode pengambangan Borg and Gall dengan membatasi hanya tujuh langkah penelitian dan pengembangan yaitu, (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Lokasi ini di SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III dengan jumlah peserta didik 25 orang. Intsrumen dan pengumpulan data penelitian ini menggunakan data hasil penilaian ahli desain, ahli materi, penilaian guru, soal pretest dan posttest, serta uji angket pretest dan posttest peserta didik menggunakan nilai N-gain.

Hasil validasi desain mendapatkan skor 88% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi materi mendapatkan skor 89% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil respon guru mendapatkan skor 92,5% dengan kategori sangat layak. Keefektifan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1 dapat dilihat berdasarkan angket pretest dan postets siswa kelas III SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. Hasil uji efektifitas penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1 terhadap keaktifan siswa menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa mendapatkan 97% dengan kategori sangat baik. Hasil uji efektifitas penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1 terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa mendapatkan (g) > 0.7 atau kategori tinggi sebanyak 15 siswa, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai $0.3 \le (g) \ge 0.7$ atau dikategorikan sedang sebanyak 10 siswa, dan siswa yang mendapatkan nilai (g) < 0.3 atau kategori rendah yaitu 0 atau tidak ada siswa yang mendapatkan nilai rendah.

Kata Kunci: Pengembangan, LKPD Berbasis Game Educative, Keaktifan Siswa, Hasil Belajar, Tema 5

ABSTRACT

Eni Siskowati, NIM 21204081039. Development of Educative Game-Based Student Worksheets to Increase Student Activity and Learning Outcomes in Grade III Elementary Schools. Thesis of the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI). Masters Program at UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2023. Supervisor Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd.

This study aims to: (1) To find out the process of developing student worksheets based on educative games to improve learning outcomes and the activity of third grade elementary school students. (2) To determine the feasibility of educative game-based student worksheets to improve learning outcomes and the activity of class III elementary school students. (3) To determine the effectiveness of student worksheets based on educative games to improve learning outcomes and the activity of class III elementary school students.

The research carried out produced teaching materials in the form of student worksheets based on educative games. LKPD developed using the Borg and Gall floating method by limiting only seven research and development steps, namely, (1) potential problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trials, and (7) product revisions. This location is at SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. This research was conducted in class III with 25 students. The instruments and data collection of this study used data from the assessment of design experts, material experts, teacher assessments, pretest and posttest questions, as well as pretest and posttest questionnaire tests of students using the N-gain value.

The results of this study indicate that the feasibility of student worksheet products based on educative games with validation results is very feasible. The level of product validity results from validation carried out by design experts, material experts and teacher responses. Design validation results get a score of 88% with a very feasible category. The results of the material validation get a score of 89% with a very decent category. While the results of the teacher's response got a score of 92.5% with a very decent category. The effectiveness of student worksheets based on educative game theme 5 sub-theme 1 can be seen based on the pretest and posttest questionnaires for class III students at SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. The results of the effectiveness test of the use of student worksheets based on educative game theme 5 sub-theme 1 on student activity showed that as many as 25 students got 97% in the very good category. The test results for the effectiveness of using student worksheets based on educative game theme 5 sub-theme 1 on student learning outcomes showed that as many as 25 students got (g) > 0.7 or the high category as many as 15 students, while students who got a value of $0.3 \le (g) \ge 0.7$ or categorized as being moderate as many as 10 students, and students who get a score (g) < 0.3 or a low category, namely 0 or no students get a low score.

Keywords: Development, Educative Game-Based Worksheets, Student Activeness, Learning Outcomes, Theme 5

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga tesis ini dapat diselesaikan dengan baik. Sholawat dan salam penulis kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, dan kepada keluarga beliau, sahabat, tabi'in yang telah memperjuangkan agama islam.

Tesis ini berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Game Educative* Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dan Hasil Belajar Kelas III Sekolah Dasar" disusun untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat guna mendapatkan gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan tesis ini, penulis mengalami berbagai macam hambatan dan rintangan. Akan tetapi, berkat bantuan dari berbagai pihak, akhirnya tesis ini dapat terselesaikan, namun masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kpada Bapak/Ibu/Saudara.

- Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 2. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta jajarannya.
- Dr. Siti Fatonah, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

- 4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku Sekertaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Dr. Andi Prastowo, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Penasehat Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 6. Prof. Dr. Istiningsih, M. Pd selaku Pembimbing Tesis.
- Segenap Dosen dan Civitas Akademik Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- 8. H. Tristiyo Hendro Yuwono, S.P, M. Pd. I. selaku Kepala Sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru
- 9. Kedua orang tuaku tersayang Bapak Narwin, Ibu Tarmini, Reni Purwasih, Amd. Keb selaku kakak kandung penulis, dan Robian, Amd. Kep. selaku abang ipar penulis yang telah memberikan dukungan moril dan bantuan materil serta doa yang tulus dan ikhlas, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi ini.
- 10. Sahabat-sahabat yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian terutama Tia Dita Latifa Yuwono, Novita Istiqomah, Miftahul Jannah Putri Husma, Khairunnisa dan rekan-rekan MPGMI 2B serta semua teman-teman seperjuangan penulis dari berbagai jurusan, khususnya Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibidaiyah (PGMI).

Mudah-mudahan mendapatkan imbalan pahala di sisi Allah SWT dengan segala kerendahan hati, penulis sangat menyadari bahwa tesis ini masih sangat jauh

dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan dan kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi penulis dan mahasiswa.

Yogyakarta, 07 Maret 2023

Penulis

Eni Siskowati

21204081039



DAFTAR ISI

SUR	AT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PER	NYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PEN	GESAHAN	iv
SUR	AT PERNYATAAN BERHIJAB	vii
NOT	A DINAS PEMBIMBING	viii
	TTO	
	SEMBAHAN	
	OMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	
	ΓRAK	
	ГКАСТ	
	A PENGANTAR	
	TAR ISI	
	TAR TABEL	
	TAR GAMBAR	
DAF'	TAR LAMPIRAN	xxii
BAB	I PENDAHULUAN	1
A.	Latar Belakang	1
B.	Rumusan Masalah	6
C.	Tujuan Penelitian	7
D.	Kegunaan Penelitian	8
E.	Kajian Pustaka	
F.	Sistematika Pembahasan	13
BAB	II KAJIAN TEORI	15
A.	Bahan Ajar	15
B.	Lembar Kerja Peserta Didik	18
<i>C</i> .	Game Educative.	22
D.	Keaktifan Belajar Siswa	24
E.	Hasil Belajar Siswa	28
E	Motori Vales III Tomo 5 "Cuece"	20

BAB	III METODE PENELITIAN	34
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	34
B.	Jenis Penelitian	36
C.	Subjek Penelitian	36
D.	Model Penelitian	37
E.	Prosedur Pengembangan	38
F.	Teknik Pengumpulan Data	
G.	Teknik Analisis Data	48
BAB	IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A.	Hasil Penelitian	54
	Hasil Pembahasan	
BAB	V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A.	Kesimpulan	85
B.	Saran	86
DAF	TAR PUSTAKA	88
DOK	UMENTASI PENELITIAN	94
LAM	PIRAN	98

STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA Y O G Y A K A R T A

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi desain	.43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	.44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Angket Respon Guru	.45
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Keaktifan Siswa	.46
Tabel 3.5 Skala Penilaian Validasi Produk	.49
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Produk	.50
Tabel 3.7 Kriteria Respon Siswa	.51
Tabel 3.8 Kriteria Keefektifan Produk	.53
Tabel 4.1 Tahapan Dan Proses Pembuatan	.60
Table 4.2 Hasil Validasi Ahli Desain Tahap 1	.63
Table 4.3 Rekapitulasi Hasil Desain Tahap 1	.64
Table 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	.65
Table 4.5 Rekapitulasi Hasil Materi Tahap 1	.67
Tabel 4. 6 Proses Validasi Produk	.68
Table 4.7 Hasil Respon Guru	.74
Table 4.8 Rekapitulasi Hasil Respon Guru	
Tabel 4. 9 Hasil Angket Keaktifan Siswa	
Tabel 4. 10 Hasil Uji Coba Hasil Belajar Siswa	.77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Langkah Penggunaan Metode Research Dan Development	37
Gambar 3.2 Desain Prototype LKPD Yang Akan Dikembangkan	40
Gambar 4.1 Draft Produk dan Sketsa Rancangan Produk	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian Sekolah	99
Lampiran 3 Surat Validasi Instrumen Soal	100
Lampiran 4 Surat Keterangan Ahli Desain	103
Lampiran 5 Surat Keterangan Ahli Materi	106
Lampiran 6 Angket Respon Guru	109
Lampiran 7 Angket Keaktifan Siswa	111
Lampiran 8 Pre-Test Hasil Belajar Siswa	112
Lampiran 9 Post-Test Hasil Belajar Siswa	114
Lampiran 10 Distribusi Hasil Belajar Siswa	116
Lampiran 11 Rekapitulasi Skor Angket Keaktifan Peserta Didik	117
Lampiran 12 Distribusi Skor Angket Keaktifan Peserta Didik	119
Lampiran 13 Riwayat Hidup	121



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan inti dari suatu penyelenggaraan pendidikan yang ditandai dengan adanya kegiatan pengelolaan kelas, penggunaan media dan sumber belajar, serta penggunaan model dan strategi pembelajaran². Salah satu kebijakan Pemerintah yang disebutkan dalam Nugrahani (2007) peningkatan dan penataan sistem pendidikan merupakan salah satu tujuan utama dari arah kebijakan pendidikan nasional untuk pendidikan dasar dan menengah tahun 2001/2004. Hal ini diupayakan untuk meningkatkan taraf pendidikan agar guru dan siswa dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) dengan sebaik-baiknya.³

Sangatlah penting untuk memiliki bahan ajar yang diharapkan sesuai dengan pembelajaran tematik yang harus diciptakan oleh guru agar siswa merasa tertarik untuk mengubah proses pembelajaran menjadi optimal dan menyenangkan. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan adalah pengembangan lembar kerja peserta didik. Sejauh ini pemberian lembar kerja peserta didik hanya berupa pilihan ganda dan soal essay berdasarkan materi yang sudah disampaikan guru sehingga memberikan begitu saja dan

² Junaidi, dkk. (2019) Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Fisika. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*. 2 (2)

³ Rahina Nugrahani. 2007. Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, NO. 1

memerintahkan siswanya untuk segera dikerjakan. Karenanya kebutuhan siswa untuk memahami materi belum optimal

Sejalan dengan itu penelitian yang dilakukan oleh Chen dkk (2011), mengatakan bahwa prestasi belajar peserta didik pada salah satu sekolah di Taiwan meningkat bila diajarkan dengan menggunakan sebuah bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar juga dapat membantu peserta didik untuk memahami dengan baik terhadap konsepkonsep pelajaran yang diajarkan serta dapat meningkatkan daya ingat peserta didik terhadap pelajaran⁴.

Permasalahan yang berkenaan dengan siswa di kelas, jika tidak dicari solusi dan dibiarkan berlalu begitu saja, akan lebih kompleks dan berlarut-larut. Akibatnya, akan dirasakan pada ketidak kompetenan siswa di masyarakat yang berhubungan dengan materi pelajaran. Dimana pembelajaran tematik didukung adanya penerapan pendekatan saintifik. Menurut Sani pendekatan saintifik yaitu aktivitas ilmiah yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengomunikasikan. Dalam pendekatan saintifik ini yakni membelajarkan siswa untuk dapat mencari informasi dari berbagai sumber dengan tujuan siswa tidak terus bergantung dari informasi guru saja⁵.

⁴Chen, Y.T & Tsai, L.Y. 2011. Development and Evaluation of Multimedia Reciprocal Representation Instructional Materials. International Journal of the Physical Sciences. Vol 6, no. 6,
 ⁵ Sani, R. A. 2015. Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Bumi Aksara

_

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDIT Raudhaturrahmah dengan salah satu wali kelas III, bahwa ditemukan nya potensi dan masalah. Potensi nya yaitu siswa cenderung senang dengan pembelajaran yang menggunakan metode berkelompok dan belajar sambil bermain. Dimana mereka melakukan banyak aktivitas dan metode belajar sambal bermain sangat diminati oleh siswa. Sedangkan yang menjadi masalah dengan metode belajar yang di sukai oleh siswa seperti itu tentu lembar kerja peserta didik yang hanya terdiri dari kumpulan soal-soal membuat siswa malas dan tidak tertarik untuk mengerjakan nya⁶.

Hasil wawancara dengan salah satu wali kelas III melalui Handphone pada tanggal 15 Agustus, beliau mengatakan:

"LKPD yang diberikan kepada siswa hanya berupa soal-soal yang di buat oleh guru kelas dan bentuk nya berupa lembar-lembar soal seperti biasa mengikuti *template* sekolah"⁷

Pada materi TEMA 5 "Cuaca" kelas III Ar Rahman siswa mengalami kesulitan mengingat dan memahami materi yang telah diajarkan. Hal ini terlihat dari ketertarikan siswa pada saat guru menjelaskan materi pelajaran dan dari keefektifan kegiatan siswa yang kurang aktif karena siswa begitu pasif dan hanya memperhatikan guru. Akibatnya cenderung membosankan dan menghambat tumbuh kembangnya keaktifan siswa. Selain itu, LKPD kurang beragam dan lebih didominasi oleh kegiatan yang fokus pada

⁶ Hasil observasi di kelas III SDIT Raudhaturrahmah

⁷ Wawancara Pembelajaran Tema di Kelas III SDIT Raudhaturrahmah, Agustus 2022

pemecahan masalah yang orientasi nya kepada hasil siswa. Padahal setiap siswa sebenarnya memiliki IQ atau kecerdasan berbeda-beda.

Menurut Prastowo, bahan ajar yang disajikan seperti LKPD bagi siswa perlu dilakukan analisis kurikulum, menyusun peta kebutuhan LKPD, menentukan judul-judul yang seperti merumuskan kompetensi dasar (KD), menentukan alat penilaian, menyusun materi, menyusun struktur LKPD⁸. Abidin dan Utami (2021) juga menjelaskan, dengan adanya LKPD yang dikembangkan guru sesuai dan tepat dapat membuat siswa kreatif, berfikir kritis dan mampu menyelesaikan masalah⁹. LKPD juga lebih mendorong keaktifan peserta didik saat kegiatan belajar (Septian, Irianto, dan Andriani, (2019). Sehingga di perlukan modifikasi dalam pengembangan LKPD yang digunakan guru saat ini. Salah satu cara adalah menggunakan pola permainan dalam pembelajaran.¹⁰

Game edukative merupakan salah satu game multimedia yang berisi ringkasan materi pembelajaran yang digunakan untuk mendidik dan membimbing siswa dalam proses pembelajaran yang menyenangkan¹¹. Menurut Fahmi tampilan visual, audio dan interaksi dalam game terbukti telah mempermudah dan memberikan motivasi bagi siswa dalam suatu

⁸ Andi Prastowo (2015). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Press

-

⁹ Anang Abidin And Khurnia Budi Utami 2021. Penggunaan Powerpoint Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mia 1 Sman 1 Lubuk Basung. *Jangka Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti*. 1, 1

¹⁰ Septian, dkk. (2019) "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education", *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 5(1),

¹¹ Endang Widi Winarni. Irwan Koto. 2020. Pengembangan Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) dengan Model Project-Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Literasi Sains pada Perkuliahan IPA Pendidikan Dasar. *JP3D (Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar)* Vol. 3 No. 2,

pembelajaran¹². Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, siswa dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh game akan membimbing siswa secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat mengerjakan LKPD.

Ciri pengajaran yang berhasil salah satu diantaranya dilihat dari kadar kegiatan belajar siswa. Makin tinggi kegiatan belajar siswa, makin tinggi peluang berhasilnya pengajaran¹³. Sejalan dengan itu menurut Eko Widiyanto (2015) yang meneliti tentang Pengaruh Aktivitas, Kreatifitas dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Kompetensi Alat Ukur di SMK Institut Kotoarjo menyebutkan bahwa aktivitas siswa berperan penting dalam pembelajaran di kelas dan aktivitas belajar siswa berdampak pada prestasi belajar siswa¹⁴.

Sejumlah penelitian telah membuktikan bagaimana upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi yang dilakukan oleh Suhirno, dkk dimana terdapat peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quiziz pada siswa¹⁵. Serta penelitian lain yang terkait dilakukan oleh Fajar (2016)

 $^{\rm 12}$ Irham Fahmi. 2016. Manajemen Sumber Daya Manusia Teori dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta

_

Nugroho Wibowo. 2016. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari. Jurnal Electronics, Informatics, And Vocational Education (Elinvo). Vol 1, No. 2

¹⁴ Eko Widiyanto. (2015) Pengaruh Aktifitas, Kreatifitas Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Kompetensi Alat Ukur Di Smk Institut Kotoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*.

¹⁵ Suhirno, dkk. 2022. Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Kelas Iv Sdn Karangsari 05. Pinisi: Journal of Teacher Professional. Vol. 3, No. 1

dengan pengembangan media *games education* dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bagaimana media *game education* berhasil meningkatkan hasil belajar matematika siswa dan lebih efisien dalam proses pembelajaran di kelas¹⁶.

Herwandannu berpendapat bahwa rutinitas dan perilaku sehari-hari menentukan derajat keaktifan seseorang. Kebutuhan untuk selalu berbagi pemikiran dan selalu bermusyawarah sebelum bertindak adalah ciri-ciri orang yang aktif. Jika seseorang mempertahankan pandangan optimis sepanjang hidupnya, mau tidak mau hal itu akan membentuk kepribadian atau karakternya.¹⁷

Untuk siswa sekolah dasar, masalah seperti ini sangat penting karena keterlibatan mereka, pemahaman materi pelajaran, dan ketelitian akan mempengaruhi hasil belajar mereka. Misalnya, respon energik siswa untuk kegiatan pembelajaran berfungsi sebagai ilustrasi bagaimana keaktifan merupakan sifat dari sifat manusia.

Berdasarkan kondisi dan situasi tersebut, peneliti bermaksud ingin mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis *Game Educative*Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

_

¹⁶ Fajar Khoirul Fahmi. 2016. Pengembangan Media Games Education Dalam Pembelajaran Matematika. JKPM, Vol.01, No.02

¹⁷ Brili Herwandannu dan Suprayitno. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Menigkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 3 Sdn 2 Slempit Kedamean Gresik. *JPGSD*. VOL 6 No12. 2201-2210

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah maka rumusan masalah yang di dapatkan pada penelitian ini adalah:

- 1. Bagaimana pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis game educative untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar?
- 2. Bagaimana kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar?
- 3. Bagaimana efektifitas lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang hendak dicapai yaitu:

- 1. Untuk mengetahui proses pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar
- Untuk mengetahui kelayakan lembar kerja peserta didik berbasis game educative untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar
- 3. Untuk mengetahui efektifitas lembar kerja peserta didik berbasis *game*educative untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas

 III sekolah dasar

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun kegunaan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan standar siswa di sekolah yang akan meningkatkan standar sekolah.
- b) Menambah koleksi bahan ajar yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran.

2. Bagi Guru

- a) Dapat memberikan pengetahuan atau wawasan keilmuan baru bagi guru dalam mengembangkan lembar kerja peserta didik berbasis *game* educative untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa kelas III sekolah dasar
- b) Dapat digunakan guru sebagai bahan ajar pada materi Tema 5 "Cuaca" kelas III Sekolah Dasar/MI

3. Bagi Siswa TE SLAM CUNIVERSITY

- a) Mempermudah siswa dalam memahami materi Tema 5 "Cuaca" kelas III Sekolah Dasar/MI.
- b) Memberikan pengalaman baru bagi siswa berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas.
- c) Dapat menunjang keaktifan siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar.

4. Bagi Peneliti

a. Meningkatkan pengetahuan tentang teknik penelitian dan idealnya mampu memberikan referensi dalam pembuatan bahan ajar untuk membantu siswa SD/MI yang mengalami dalam kesulitan belajar.

E. Kajian Pustaka

Untuk membantu penyusunan tesis ini, peneliti berusaha melakukan pengamatan studi kepustakaan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan Fajar Khoirul Fahmi dengan judul Pengembangan Media Games Education Dalam Pembelajaran Matematika. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Meruya Utara 02 Pagi. Model penelitian yang digunakan adalah model pembelajaran ADDIE. Pada penelitian ini, produk media diujicobakan kepada satu orang ahli media pembelajaran, 2 orang ahli materi pelajaran matematika dan satu orang ahli desain pembelajaran. Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai rata-rata keseluruhan hasil tes evaluasi formatif ahli media sebesar 4,50, hasil tes evaluasi formatif ahli materi I sebesar 4,60, hasil tes evaluasi formatif ahli materi I sebesar 4,65, dan hasil tes evaluasi formatif ahli materi II sebesar 4,55. hasil untuk ahli desain pembelajaran. Media games pendidikan dalam pembelajaran matematika kelas IV SD dapat dinilai baik berdasarkan semua temuan uji coba tersebut. Hal ini menunjukkan keefektifan permainan media di kelas dan bagaimana mereka dapat membantu anak-anak belajar matematika dengan lebih efektif, terutama dalam hal konsep perkalian. ¹⁸

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Komalasari dengan judul LKPD Elektronik Memuat Pengembangan Game Edukasi Berkarakteristik Realistic Mathematics Education Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Reasearch and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Tujuan penelitian ini ialah untuk menghasilkan LKPD elektronik yang memuat game edukasi berkarakteristik Realistic Mathematics Education pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar validasi instrumen, lembar validasi produk, serta angket respon guru dan peserta didik. Data yang diperoleh pada penelitian ini ialah data kualitatif yang kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan memberi skor pada setiap pernyataan dalam angket. Dari validasi ahli materi memperoleh penilaian sebesar 80,00% dengan kriteria valid, validasi ahli bahasa memperoleh penilaian sebesar 87,14% dengan kriteria valid, dan validasi ahli media memperoleh dengan penilaian sebesar 86,67% dengan kriteria valid. Untuk kepraktisan produk, angket respon guru memperoleh penilaian sebesar 94,29% dengan kriteria sangat praktis

_

¹⁸ Fajar Khoirul Fahmi. 2016. Pengembangan Media Games Education Dalam Pembelajaran Matematika. *JKPM*, Vol.01, No.02. hlm. 215–226

- dan angket respon peserta didik memperoleh penilaian sebesar 87,46% dengan kriteria sangat praktis¹⁹.
- 3. Penelitian yang dilakukan oleh Wike Okrul, Yulia Tri Samiha, Asnilawati, Jhon Riswanda, Amin Nurkohman. Dengan judul Pengembangan Elektroniklembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Berbasis Multimedia Interaktif Dilengkapi Education Game. Penelitian ini menghasilkan produk E-yang lebih efisien dan efektif karena memiliki banyak aktivitas seperti menyeret dan melempar, menghubungkan dengan panah, pilihan ganda, tes, dan video untuk membantu Anda mempelajari lebih lanjut tentang subjek. Penelitian ini menunjukkan bahwa ahli materi yang menggunakan liveworksheet mendapatkan rata-rata 91,75% dengan kriteria sangat baik yaitu merupakan hal yang baik dan hasil dari 22 orang yang menjawab survei tersebut, 73,52 persen di antaranya menyatakan senang dengan hasilnya, dan 79,54 persen mengatakan aspek ketertarikan merupakan hal yang paling penting²⁰.
- 4. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani, M. Hasan, dan Musri dengan judul Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keaktifan

¹⁹ Ayu Komalasari. 2023. Pengembangan LKPD Elektronik Memuat Game Edukasi Berkarakteristik Realistic Mathematics Education Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. Repository Umrah. http://repositori.umrah.ac.id/id/eprint/4305

_

²⁰WikeOkrulSekolah Dasar. 2020. Pengembangan Elektroniklembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Berbasis Multimediainteraktif Dilengkapi Education Game. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi UIN RAFA*. Vol 3 No. 1. hlm 93-96

Belajar Peserta Didik Pada Materi Larutan Penyangga. Penelitian ini menggunakan model ADDIE menggunakan desain One Group Pretest- Posttest, penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 8 Banda Aceh terhadap peserta didik kelas XI, pemilihan sampel dilakukan secara purposive sampling. Hasil penilaian pakar terhadap kualitas LKPD memperoleh skor sebesar 3,4 (baik), hasil tanggapan guru dan peserta didik terhadap LKPD sebesar 89,28% dan 77,14% memberikan respon positif. Peningkatan pemahaman konsep peserta didik dapat diketahui melalui perhitungan N-gain berdasarkan hasil pre-test dan post-test, rata-rata N-gain yang diperoleh yaitu 0,61 dengan kategori sedang. Hasil uji data pre-test dan post-test diperoleh bahwa data tidak terdistribusi normal maka uji hipotesis dilakukan dengan statistik nonparametrik menggunakan uji Wilcoxon melalui software SPSS versi 16,0 dengan taraf signifikan (α) 0,05. Hasil uji hipotesis menunjukkan terdapat perbedaan secara signifikan terhadap pemahaman konsep peserta didik. Persentase rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada pertemuan I sebesar 65,58% termasuk kategori baik dan pada pertemuan II sebesar 83,07% termasuk kategori sangat baik. Secara keseluruhan hasil riset menunjukkan bahwa penerapan LKPD yang dikembangkan dengan berbasis

masalah dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan belajar peserta didik pada materi larutan penyangga.²¹

F. Sistematika Pembahasan

Tesis ini terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian awal, utama, dan akhir. Bagian awal mencakup halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman nota dinas pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan abstrak. Bagian utama berisikan penjabaran penelitian atas bagian-bagian pedahuluan hingga bagian penutup yang dituangkan dalam bab. Bagian akhir berisikan lampiran-lampiran.

Dalam tesis ini dituangkan menjadi lima bab, setiap bab mencakup subsub bab yang menerangkan pokok pembahasan dari bab terkait.

Bab I, pada bab ini akan dipaparkan seputar latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar.

Bab II, menjelaskan teori-teori yang dapat memerkuat atau memperkokoh penelitian yang akan dilakukan yaitu pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis game educative untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar

²¹ Fitriani, dkk. 2016. Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Materi Larutan Penyangga. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol.04, No.01, hlm. 26-42

Bab III, berisikan tentang metode penilitian, gambaran umum mengenai lokasi penelitian, sejarah berdirinya serta memaparkan data lapangan terkait dengan lokasi penelitian.

Bab IV, menguraikan hasil penelitian dan pengembangan serta pembahasan mengenai lembar kerja peserta didik berbasis game educative untuk meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar

Bab V, merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran. Pada bagian akhir dalam tesis ini memuat daftar pustaka, dan lampiran-lampiran yang berkaitan dengan penelitian.



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dengan judul pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1 kelas III SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

- 1. Penelitian yang dilakukan menghasilkan bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik berbasis *game educative*. LKPD yang dikembangkan menggunakan metode pengambangan Borg and Gall dengan membatasi hanya tujuh langkah penelitian dan pengembangan yaitu, (1) potensi masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk.
- 2. Kelayakan produk menghasilkan lembar kerja peserta didik berbasis game educative dengan hasil validasi sangat baik. Tingkat kevalidan produk dihasilkan dari validasi yang dilakukan oleh ahli desain, ahli materi dan respon guru. Hasil validasi desain mendapatkan skor 88% dengan kategori sangat layak. Hasil validasi materi mendapatkan skor 89% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil respon guru mendapatkan skor 92,5% dengan kategori sangat layak.
- 3. Keefektifan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1 dapat dilihat berdasarkan angket Pretest dan Postets siswa kelas III SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. Hasil uji efektifitas penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5

subtema 1 terhadap keaktifan siswa menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa mendapatkan 97% dengan kategori sangat baik

Hasil uji efektifitas penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1 terhadap hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa mendapatkan (g) > 0,7 atau kategori tinggi sebanyak 15 siswa, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai $0,3 \le (g) \ge 0,7$ atau dikategorikan sedang sebanyak 10 siswa, dan siswa yang mendapatkan nilai (g) < 0,3 atau kategori rendah yaitu 0 atau tidak ada siswa yang mendapatkan nilai rendah.

B. Saran

Produk lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1, diharapkan dapat menunjang pembelajaran di kelas III SD/MI. Adapun saran lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* sebagai berikut:

1. Lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1 yang telah dikembangkan oleh penulis dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar siswa untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan sukses dan efisien, diperlukan ruang kelas yang memadai dan biaya cetak untuk masing-masing siswa. Lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1 ini dapat digunakan kapan saja dan dimana saja baik secara mandiri maupun kelompok.

- Bagi guru, lembar kerja peserta didik berbasis game educative tema 5 subtema 1 diharapkan dapat juga dikembangkan oleh guru secara kreatif dalam pembelajaran.
- 3. Bagi penulis, lembar kerja peserta didik berbasis *game educative* tema 5 subtema 1 bisa dikembangkan lagi menjadi bahan ajar yang lebih baik lagi.



DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Anang dan Khurnia Budi Utami, Penggunaan Powerpoint Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Mia 1 Sman 1 Lubuk Basung. *Jangka Jurnal Pendidikan Matematika Ekasakti*. 1, 1, 2021.
- Aditia, M. Taufik, Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Sains, Lingkungan, Teknologi, Masyarakat dan Islam (Salingtemasis) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Ekosistem Kelas X di SMA NU (Nadhatul Ulama) Lemahabang Kabupaten Cerebon, *Jurnal Scientiae Educatia*, Vol 2, Edisi 2, 2013.
- Al-Furqon, Achmad Syarofi, *The Effect Of Word Search Puzzle Game In Teaching Vocabulary To The First Gradestudents Of Smpn 3 Proppo*, Jurnal Pemikiran, Penelitian Pendidikan dan Sains. Vol. 5, No. 2, 2017.
- Bara, Marselina Oktavia, dkk, Pengembangan Strategi Belajar Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pelajaran Biologi Kelas XI MIPA SMAK Santo Fransiskus Assisi Samarinda, *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, Vol. 5. No. 1, 2021.
- Clark, Donald, Game and e-learning. Sunderland: Caspian Learning, 2006.

 www.caspianlearning.co.uk
- Clark, R. E. and Choi, S, Five design principles for experiments on the effects of animated pedagogical agents. Journal of Educational Computing Research, 2005
- Darwis, Amir, Metode Penelitian Pendidikan Islam: Pengembangan Ilmu Berparadigma Islami. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014
- Depdiknas, Pedoman Penyusunan LKS dan Scenario Pembelajaran Sekolah Menengah Atas. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 2004.

- Ding, D., Lawson, K. D., Kolbe-Alexander, dkk. *The Economic Burden Of Physical Inactivity: A Global Analysis Of Major Non-Communicable Diseases. The Lancet*, 388(10051), 2016.
- Direktorat Pembinaan SMA, Juknis Pengembangan Bahan Ajar Edisi Revisi. Jakarta: Ditjen Dikdasmen, 2010.
- Fahmi, Fajar Khoirul, Pengembangan Media Games Education Dalam Pembelajaran Matematika, *JKPM*, Vol.01, No.02, 2016.
- Fahmi, Fajar Khoirul, Pengembangan Media Games Education Dalam Pembelajaran Matematika. *JKPM*. Vol.01, No.02, 2016
- Fahmi, Irham, Manajemen Sumber Daya Manusia Teori dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Febliza, Asyti dan Zul Afdal, *Statistik Dasar Penelitian Pendidikan*, Pekanbaru, Adefa Grafika, 2015
- Fitriani, dkk, Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Materi Larutan Penyangga. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Vol.04, No.01, 2016.
- Haryanto, Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar Mengajar, 2012 http://belajarpsikologi.com
- Herwandannu, Brili dan Suprayitno, Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Menigkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 3 Sdn 2 Slempit Kedamean Gresik, *JPGSD*, VOL 6 No12, 2018.
- Junaidi, dkk, Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Terhadap Hasil Belajar Fisika. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*, Vol. 2, No. 2, 2019
- Kemendikbud, Buku Guru Tema 5 "Cuaca" Kelas III SD/MI. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.

- Komalasari, Ayu, Pengembangan LKPD Elektronik Memuat Game Edukasi Berkarakteristik Realistic Mathematics Education Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. Repository Umrah. http://repositori.umrah.ac.id/id/eprint/4305.2023.
- Kristyowati, Reny, Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Ipa Sekolah Dasar Berorientasi Lingkungan. Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2018, 2018.
- Lev Vygotsky, https://chat.openai.com/chat
- Lubis, Maulana Arafat, Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 25, No. 2, 2018.
- Lubis, Maulana Arafat, Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 25, No. 2, 2018.
- Majid, Abdul, Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru, Jakarta: Rosda, 2015
- Muhidin, Sambas Ali dan Abdurrahman, Maman *Analisis Korelasi Regresi dan*Jalur dalam penelitian, Bandung: CV Pustaka Setia, 2007
- Novaliendry, D, Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). Vol. 6. No2, 2013.
- Nugrahani, Rahina, Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar, *Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, NO. 1, 2007.
- Nurgianto, Burhan, Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah, Yogyakarta: BPFE, 1988

- Okrul, Wike, Pengembangan Elektroniklembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd)
 Berbasis Multimediainteraktif Dilengkapi Education Game. *Prosiding*Seminar Nasional Pendidikan Biologi UIN RAFA. Vol 3 No. 1. 2020.
- Prastowo, Andi, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Press, 2015.
- Prastowo, Andi, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Jogjakarta: Diva Press, 2015.
- Prastowo, Andi, Pengembangan Bahan Ajar Tematik, Jakarta: Kencana, 2014
- Putra, Ricky Warman, dkk, Efektivitas Media Pembelajaran Musik Digital Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vol. 4 No. 3, 2022.
- Raharjo, Adisasmita, Pengelolaan Pendapat dan Anggaran, Graha ilmu, Yogyakarta, 2011
- Riduwan, Belajar Mudah Peneliti<mark>an</mark> untuk Guru-Karyawan Peneliti Pemula, Bandung: Alfabeta, 2012
- Riduwan, *Skala Pengukuran variabel-variabel penelitian*, Bandung: Alfabeta. 2016.
- Sani, R. A., Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015.
- Septian, dkk, Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Matematika Berbasis Model Realistic Mathematics Education, *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 5(1), 2019
- Sudjana, Nana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Cv Bandung, 2017
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta, 2018

- Sugiyono, Penilaian Hasil Belajar Siswa. Bandung: Alfabeta, 2012
- Suhirno, dkk. 2022. Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Kelas Iv Sdn Karangsari 05. Pinisi: Journal of Teacher Professional. Vol. 3, No. 1
- Supranto, Statistik Teori Dan Aplikasi Jilid 2. Jakarta: Erlangga, 2001
- Vitianingsih, Anik Vega, Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*. Vol. 1, No. 1, 2016
- Wahyuni, Sri, Pengembangan Bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP, *Prosiding Seminar Nasional dan Pendidikan Fisika (SNFPF)* Ke-6, Vol. 6, No. 1, 2015.
- Wibowo, Nugroho, Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari, *Jurnal Electronics*, *Informatics*, *And Vocational Education (Elinvo)*, Volume 1, Nomor 2, 2016.
- Widiyanto, Eko, Pengaruh Aktifitas, Kreatifitas Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Kompetensi Alat Ukur Di Smk Institut Kotoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*. 2015
- Widjajanti, Endang, Kuaitas Lembar Kerja Siswa. Makalah disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta tanggal 28 Agustus 2008

ISLAMIC UNIVERSITY

- Widodo, Slamet, Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (LKPD) berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Penyelesaian Masalah Lingkungan Sekitar Siswa di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. Vol 26, No 2, 2017.
- Winarni, Endang Widi dan Irwan Koto, Pengembangan Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) dengan Model Project-Based Learning (PjBL) untuk

Meningkatkan Literasi Sains pada Perkuliahan IPA Pendidikan Dasar, JP3D (Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar),Vol. 3 No. 2, 2020.

