PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *QUIZ* PARAMPA IPS PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN MRICAN 2 KOTA KEDIRI

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi PGSD FKIP UNP Kediri

OLEH :

SRI PURWANINGRUM
NPM : 17.1.01.10.0080

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2022

Skripsi Oleh :

SRI PURWANINGRUM

NPM 17.1.01.10.0080

Judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *QUIZ* PARAMPA IPS PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN MRICAN 2"

Telah Disetujui Dan Memenuhi Syarat Untuk Diajukan Kepada
Panitia Sidang Ujian/Skripsi Program Studi PGSD
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri

Tanggal:

Pembimbing 1	Pembimbing 2
Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.	Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0710128902	NIDN. 0721048003

Skripsi oleh:

Sri Purwaningrum
NPM: 17.1.01.10.0080

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *QUIZ* PARAMPA IPS PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS V SDN MRICAN 2 KOTA KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 12 Januari 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. _____
2. Penguji I : Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. _____
3. Penguji II : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. _____

Mengetahui,
Dekan FKIP,

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama	: Sri Purwaningrum
Jenis Kelamin	: Perempuan
TTL	: Blitar, 16 Januari 1999
NPM	: 17.1.01.10.0080
Fak/Prodi	: FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenar-benarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar putaka.

Kediri, Januari 2022

Yang Menyatakan

Sri Purwaningrum

NPM : 17.1.01.10.0080

MOTTO

Tidak ada kata terlambat untuk belajar dan memperbaiki diri, terus semangat menjadi versi terbaik dirimu setiap harinya.

.

.

.

.

.

.

.

Jadilah pribadi yang positif dan percayalah dengan kemampuan dirimu kelak kesuksesan akan kamu dapatkan.

.

.

.

.

.

.

.

Jangan bosan menebar benih kebaikan dibarengi dengan doa yang tak pernah putus untuk dilangitkan, karena hidup harus seimbang.

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan serta limpahan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kedua orangtuaku, yaitu Bapak Suhatmono yang selalu memberi motivasi untuk mendukung putrinya menyelesaikan pendidikan hingga perguruan tinggi demi mencapai cita-citanya, dan Ibuku Siti Ngaisah yang doanya tidak pernah putus demi kebaikan anaknya.
3. Adikku tercinta serta saudara-saudaraku yang selalu mendukung dan memberikan doanya untuk saya supaya dimudahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabatku, *support systemku* Faizal, Yastajik, Nita, dan member keluarga cemara (Risma, Shinta, Via, Yheppi, Rinkhe, Zakiya, Septi) terimakasih sudah selalu setia mendengarkan keluh kesahku, dan terimakasih kalian semua selalu memberikan semangat dan doa kepadaku untuk cepat menyelesaikan skripsi ini.
5. Anthi teman kos, teman seperjuangan yang selalu melewati suka duka bersama selama di Kediri dan juga keluarga kos bu Fitri yang selalu mendukung saya dalam menyelesaikan skripsi.

6. Teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang selalu mendukung, memberi motivasi, memberi semangat, dan membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Cahaya Print yang selalu cepat tanggap membantu semua proses percetakan skripsi ini, maaf terkadang saya suka ribet orangnya.

ABSTRAK

Sri Purwaningrum, 2022 Pengembangan Media *Game* Edukasi *Quiz* Parampa IPS Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Mrican 2. **Skripsi**. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri. Pembimbing (I) Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. (II) Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan di kelas V SDN Mrican 2, mendapat hasil bahwa guru dalam menyampaikan pembelajaran IPS masih terpaku dengan buku panduan dan media gambar. Media pembelajaran yang terkesan tidak menarik serta kurang bervariasi mengakibatkan proses pembelajaran berjalan pasif dan membosankan. Hal ini membuat siswa kurang memperhatikan dalam proses pembelajaran, sehingga materi kurang tersampaikan dengan baik. Kondisi pembelajaran seperti ini menimbulkan masalah baru, salah satunya pada tingkat berpikir kritis siswa yang menurun dengan melihat dari hasil belajar mereka. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran *game* edukasi *quiz* parampa IPS yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan juga merangsang pemikiran peserta didik supaya lebih kritis, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengengembangan ADDIE yang menggunakan instrumen angket dan tes. Untuk analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif dengan subjek 22 siswa kelas V SDN Mrican 2.

Hasil penelitian dan pengembangan media *game* edukasi ahli media dan ahli materi mendapatkan persentase rata-rata kevalidan sebesar 92%, keefektifan pada uji terbatas mencapai kentuntasan secara klasikal sebesar 86%, pada uji coba luas sebesar 93%, sedangkan hasil kepraktisan pada uji coba terbatas melalui respon guru mendapat presentase skor sebesar 86%, dan pada uji coba luas sebesar 90%. Dengan demikian, “Pengembangan Media *Game* Edukasi *Quiz* Parampa IPS pada Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Mrican 2” dinyatakan sangat valid, sangat efektif dan sangat praktis, sehingga sangat layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran IPS pada materi sejarah peristiwa penting seputar proklamasi.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Game edukasi interaktif, sejarah peristiwa penting seputar proklamasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi berjudul "Pengembangan Media *Game* Edukasi *Quiz* Parampa IPS pada Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Mrican 2" dapat diselesaikan sesuai yang diharapkan. Pembuatan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memeperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit hambatan yang penulis hadapi. Namun, penulis menyadari bahwa kelancaran dalam penyusunan skripsi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari dosen, guru, dan orang tua sehingga kendala yang dihadapi dapat terselesaikan.

Oleh karena itu dalam kesempatan ini saya ucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
3. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;

4. Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Nurita Primasatya, M.Pd., selaku validator media *game* edukasi *quiz* parampa IPS.
6. Karimatus Saidah, M.Pd., selaku validator materi *game* edukasi *quiz* parampa IPS.
7. Bapak/ Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
8. Kepala Sekolah dan Guru SDN Mrican 2;
9. Orang tua, teman-teman dan pihak lain yang telah membantu serta memberi semangat dalam pengerjaan skripsi ini.

Disadari skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 5 Januari 2022

Sri Purwaningrum
NPM:17101100080

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....i

HALAMAN PERSETUJUAN.....ii

HALAMAN PENGESAHAN.....iii

HALAMAN PERNYATAAN.....iv

MOTTO.....v

PERSEMBAHAN.....vi

ABSTRAK.....viii

KATA PENGANTAR.....viii

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL.....xvii

DAFTAR GAMBAR.....xviii

DAFTAR LAMPIRAN.....xix

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Masalah.....1

B. Identifikasi Masalah.....8

C. Rumusan Masalah.....8

D. Tujuan Pengembangan 9

E. Sistematika Penulisan 9

BAB II LANDASAN TEORI.....11

A. Pembelajaran 11

B. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 12

1. Pengertian IPS 12
2. Tujuan Pembelajaran IPS 13
C. Kompetensi Dasar IPS 14
D. Proklamasi Kemerdekaan 15
1. Hakikat Proklamasi Kemerdekaan 15
2. Peristiwa Persiapan Proklamasi Kemerdekaan 15
3. Pembacaan Teks Proklamasi 18
E. Media 18
1. Pengertian Media 18
2. Pengertian Media Pembelajaran 20
3. Jenis Media Pembelajaran 21
4. Fungsi Media Pembelajaran 22
5. Manfaat Media Pembelajaran 22
F. Game Edukasi 25
1. Pengertian Game 25
2. Pengertian Edukasi 26
3. Pengertian Game Edukasi 26
4. Manfaat dan Kelebihan Game Edukasi 27
G. Game Edukasi Parampa IPS 28
H. Berpikir Kritis 30
1. Pengertian Berpikir Kritis 30
2. Tujuan dan Pentingnya Berpikir Kritis 31
I. Kerangka Berpikir 32

BAB III METODE PENGEMBANGAN 35

A. Model Pengembangan 35

B. Prosedur Pengembangan 35

1. Tahap 1.....36

2. Tahap 2.....37

3. Tahap 3.....39

4. Tahap 4.....39

5. Tahap 5.....39

C. Lokasi dan Subjek Penelitian 40

D. Uji Coba Produk 41

1. Desain Uji Coba 41

2. Subjek Uji Coba 42

E. Validasi Produk 43

F. Instrumen Pengumpulan Data 44

1. Pengertian Instrumen.....44

2. Variasi Instrumen.....44

a. Instrumen Validasi Produk 44

b. Instrumen Kepraktisan Produk 46

c. Instrumen Keefektifan Produk 47

G. Teknik Analisis Data.....49

1. Tahapan-Tahapan Analisis Data.....49

2.Norma Pengujian.....50

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN 52

A. Hasil Studi Lapangan 52

1.Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....52

2.Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....53

3.Desain Awal Media *Game* Edukasi *Quiz* Parampa IPS.....54

B. Pengujian Model Terbatas..... ..59

1.Validasi Ahli.....59

a.Validasi Ahli Media 59

b. Validasi Ahli Materi 61

2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas) 63

a. Deskripsi Uji Coba Terbatas 63

b. Hasil Uji Coba Terbatas.....64

1) Keefektifan Media *Game* Edukasi *Quiz* Parampa IPS

Melalui Post test Pada Uji Coba Terbatas.....64

2) Kepraktisan 66

3. Desain Model Hasil Uji Coba Terbatas 68

C. Pengujian Uji Perluasan 68

1. Deskripsi Uji Coba Luas 68

2. Hasil Uji Coba Luas 69

a) Keefektifan.....72

b) Kepraktisan.....71

D. Validasi Model.....72

1. Deskripsi Hasil Validasi 72

2. Interpretasi Hasil Uji Validasi Media 75
3. Interpretasi Keefektifan Media 77
4. Interpretasi Kepraktisan Media.....78
5. Desain Akhir Media.....80
E. Pembahasan.....81
1. Spesifikasi Media.....81
2. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media 83
a. Prinsip-Prinsip Media.....83
b. Keunggulan Media 84
c. Kelemahan Media.....85
3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media.....86
a. Faktor Pendukung 86
b. Faktor Penghambat.....86
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....87
A. Simpulan 87
B. Implikasi.....89
1. Implementasi Teoritis.....89
2. Implementasi Praktis 89
C. Saran-Saran 89
1. Bagi Kepala Sekolah.....90
2. Bagi Guru 90
3. Bagi Siswa.....90
4. Bagi Peneliti Selanjutnya 90

DAFTAR PUSTAKA 91
LAMPIRAN .....

DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Standar Kompetensi Inti & Kompetensi Dasar IPS.....14
2. Tabel 3.1 Kisi-Kisi Validasi Angket Media.....45
3. Tabel 3.2 Kisi-Kisi Validasi Angket Materi.....45
4. Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Media dan Materi.....45
5. Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Uji Kepraktisan guru.....46
6. Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembanagan.....47
7. Tabel 3.6 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa.....48
8. Tabel 4.1 Desain Awal Media.....55
9. Tabel 4.2 Hasil Validasi Media.....60
10. Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi.....61
11. Tabel 4.4 Hasil Keefektifan Pada Uji Coba Terbatas.....64
12. Tabel 4.5 Hasil Respon Guru Setelah Menggunakan Media.....66
13. Tabel 4.6 Data Nilai *Post Test* Pada Uji Coba Luas.....69
14. Tabel 4.7 Hasil Respon Guru Setelah Menggunakan Media.....71
15. Tabel 4.8 Desain Akhir Media Game Parampa IPS.....80

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....36

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Pengesahan Judul Skripsi
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
4. Lembar Validasi Media
5. Lembar Validasi Materi
6. Lembar Hasil Belajar Peserta Didik
7. Lembar Angket Respon Guru
8. Bukti Bimbingan Skripsi
9. Surat Undangan Ujian Skripsi
10. Lembar Revisi
11. Berita Acara
12. Perangkat Pembelajaran
13. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kegiatan pengajaran bersifat mendidik yang dilakukan seseorang secara sadar dan terencana. Pendidikan sudah menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan manusia. Dengan pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi untuk memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan bagi dirinya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Melalui pendidikan, dapat tercipta manusia yang bermoral, beretika, berbudi pekerti, dan memiliki akhlak yang baik. Sesuai dengan isi UUD 1945 alinea 4, salah satu tujuan bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan upaya pemerintah dalam membentuk generasi penerus yang berkualitas serta berkompeten secara intelektual dan emosional dengan berlandaskan nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan yang mampu meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa diawali pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang akan menentukan arah pembangunan potensi peserta didik (Wuryandani, 2014). Sangat penting untuk menanamkan jiwa sosial, serta cara berpikir yang kritis dimulai pada pendidikan SD. Oleh karena itu pendidik wajib untuk mengembangkan potensi dan cara berpikir kritis siswa secara optimal dengan harapan ditingkat selanjutnya siswa sudah memiliki bekal secara

pengetahuan, keterampilan serta pengalaman belajar dengan berpikir kritis. Dengan demikian, pendidikan di Indonesia mampu menciptakan generasi yang berkualitas dan berkompeten.

Generasi penerus yang berkualitas serta berkompeten merupakan modal utama dalam pembangunan bangsa dan negara di masa yang akan datang. Dalam hal ini, mereka dituntut dapat menguasai ilmu di bidang pengetahuan serta bidang teknologi. Oleh karena itu sistem pendidikan di Indonesia juga harus berkembang dengan menyesuaikan perkembangan zaman, sehingga mampu menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan dunia di masa kini dan masa yang akan datang.

Pendidikan pada saat ini dituntut unuk menciptakan generasi yang cakap, terampil, kreatif serta berkarakter. Untuk menjawab masalah dan tantangan zaman, pendidikan nasional melakukan pembaharuan yaitu dengan menetapkan kurikulum 2013 dengan tujuan mengubah pola pikir peserta didik yang pada awalnya hanya dituntut dalam pemahaman dan hafalan teori, pada saat ini dilatih dan diajarkan untuk lebih berpikir kritis. Dengan berpikir kritis peserta didik diharapkan dapat menjadi generasi yang cerdas, cermat dan mampu menganalisis. Pada jenjang Sekolah Dasar penanaman berpikir kritis sangat diperlukan oleh siswa. Siswa yang memiliki tingkat berpikir kritis akan mampu mengidentifikasi pokok masalah, membandingkan kesamaan dan perbedaan, membuat dan merumuskan pertanyaan dengan tepat *(critical question)*, menemukan sebab permasalahan, hingga memikirkan kosekuensi serta mememikirkan

solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan (Imron, 2018). Peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis tinggi akan mampu membandingkan dan mempertimbangkan berbagai pendapat sehingga memiliki landasan dalam suatu tindakan. Dengan berpikir kritis siswa mampu menentukan sebuah kebenaran dengan banyak pertimbangan. Sehingga pendidikan di Indonesia dapat melahirkan generasi yang teliti dalam menganalisis, mampu membuat pertimbangan serta mengambil keputusan yang logis atau dapat diterima dengan akal.

Pada Sekolah Dasar terdapat salah satu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjelaskan mengenai konsep dasar disiplin ilmu sosial yang mampu membentuk siswa menjadi manusia yang baik dan kritis. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. “Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta ilmu sosial lainnya” (Sapriya dalam Siska, 2016: 3).

Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik. Pendidikan IPS pada dasarnya bermanfaat dalam pembentukan pribadi siswa yang berpengetahuan dan peduli terhadap kondisi masyarakat saat ini serta mampu menerapkan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial untuk memecahkan masalah yang terjadi di lingkungannya secara kritis analitis sehingga peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap pembangunan bangsa dan negara (Susanto, 2014: 11). Dapat disimpulkan

tujuan pembelajaran IPS yang diajarkan mulai jenjang Sekolah Dasar adalah membantu siswa dalam meningkatkan wawasan dan merangsang siswa untuk peka pada keadaan sosial sehingga mereka akan lebih kritis dalam menyelesaikan sebuah permasalahan.

Menurut Somantri dalam Susanto (2014: 2), menyatakan bahwa pendidikan IPS ditandai oleh beberapa ciri, yaitu:

> 1) bahan pelajaran lebih banyak memperhatikan kebutuhan dan minat anak; 2) bahan pelajaran lebih banyak memperhatikan masalah-masalah sosial; 3) bahan pelajaran lebih banyak memperhatikan keterampilan khususnya keterampilan *inquiry* atau menyelidiki; 4) bahan pelajaran lebih memberikan perhatian terhadap pemeliharaan dan manfaat lingkungan alam sekitar.

Namun pendidikan di Indonesia juga belum banyak memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Tidak sedikit tenaga pendidik di sekolah dasar yang belum paham akan pentingnya perkembangan teknologi untuk pembuatan media pembelajaran menarik yang mampu menciptakan antusias perserta didik untuk lebih aktif dan semangat pada proses kegiatan belajar di kelas. Secara umum, tenaga pendidik hanya membuat atau mendesain media pemebelajaran konvensional yang kurang membangun keaktifan siswa. Misalnya dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan dari hasil observasi awal pada SD Negeri Mrican 2 banyak permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran. Salah satunya yaitu kurangnya kemampuan berpikir kritis pada siswa. Tidak sedikit siswa yang kurang mampu dalam hal menganalisis dan memahami suatu permasalahan sehingga timbul kesulitan dalam menentukan sebuah

kebenaran. Proses pembelajaran IPS terlihat kurang efektif, khususnya pada pada materi sejarah peristiwa seputar proklamasi.

Pembelajaran yang berlangsung cenderung membosankan sehingga terlihat suasana kelas yang pasif. Tidak sedikit peserta didik yang mengantuk dan kurang memperhatikan penjelasan materi yang sudah disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan media pembelajaran yang tidak cukup menarik dan terkesan kurang bervariasi, karena guru kurang memiliki keahlian dalam pembuatan media interaktif sehingga pembelajaran hanya terpaku dengan buku panduan, gambar, dan penjelasan dari guru. Sebenarnya banyak fasilitas sekolah yang dapat membantu dalam proses pembelajaran, contohnya LCD Proyektor, alat peraga IPS, dan fasilitas lainnya. Namun fasilitas tersebut belum digunakan secara optimal, contohnya penggunaan LCD Proyektor yang terlihat jarang digunakan. Dengan kondisi kelas yang kurang aktif akan membuat kemampuan berpikir kritis peserta didik menjadi kurang optimal dan membuat peserta didik sulit untuk menentukan sebuah kebenaran.

Berdasarkan wawancara terhadap siswa kelas V SD Negeri Mrican 2, mendapatkan hasil yaitu 86% anak merasa sulit untuk memahami materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal tersebut dikarenakan pada pelajaran IPS mencakup materi yang sangat luas. Ditambah lagi kuranngnya ketertarikan siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Permasalahan seperti ini membuat aktivitas kegiatan pada pembelajaran IPS menjadi kurang maksimal.

Dari permasalahan di atas sangat tidak sesuai dengan pernyataan Somantri yang mengemukakan mengenai ciri-ciri pendidikan IPS. Oleh sebab itu, para pengajar harus mampu memberikan sebuah media pembelajaran guna memwujudkan proses pembelajaran IPS yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Dalam pembelajaran IPS bukan hanya guru yang aktif namun lebih ditekankan kepada peserta didik supaya lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran sehingga suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan kebosanan. Komponen pada setiap proses pembelajaran harus saling mendukung supaya tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan media pembelajaran yang memiliki keindahan, kemenarikan serta adanya interaktivitas merupakan salah satu upaya untuk membuat peserta didik tidak jenuh pada saat mengikuti pelajaran sehingga memiliki pengaruh baik dalam memotivasi dan mempermudah peserta didik menerima materi, disamping itu belajar dapat dilakukan di sekolah maupun dirumah secara mandiri (Basori,2016).

Dengan demikian perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran. Dalam hal ini, salah satu solusinya yaitu membuat sebuah media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang memiliki banyak manfaat salah satunya dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan IPTEK, guru dimudahkan dalam membuat sebuah media

pembelajaran interaktif yang lebih inovatif dalam upaya mengembangkan tingkat berpikir kritis peserta didik.

Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *game* edukasi berbasis teknologi yang dibuat untuk penyampaian materi yang lebih menarik serta menciptakan pemahaman dan merangsang peserta didik untuk lebih berpikir kritis, dengan begitu pula suasana belajar akan lebih menyenangkan. Hal ini merupakan salah satu upaya pemanfaatan IPTEK dalam sebuah proses pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran tersebut peserta didik juga lebih tertarik dalam pembahasan materi dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan uraian dan permasalahan di atas, maka dikembangkan media pembelajaran guna menjadi solusi dalam memecahkan masalah dan kesenjangan yang ada di kelas V SD Negeri Mrican 2. Produk yang dikembangkan adalah media *game* edukasi berbentuk *software* dengan pokok bahasan "Proklamasi Kemerdekaan" di dalamnya terdapat penyajian materi menarik dan mudah dipahami memuat peristiwa sejarah perjuangan tokoh pahlawan dalam mempersiapkan proklamasi kemerdekaan yang diharapkan mampu membantu siswa untuk lebih aktif serta berpikir kritis dengan optimal. Untuk mengetahui hasilnya, dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media *Game* Edukasi *Quiz* Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD Negeri Mrican 2 Kota Kediri".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik karena hanya menggunakan media pembelajaran konvensional dengan buku panduan atau buku paket membuat suasana kelas menjadi pasif.
2. Banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru pada saat pembelajaran IPS sehingga merasa kesulitan dalam memahami materi.
3. Belum ada pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis teknologi atau *software* pada materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan" yang mempermudah pemahaman siswa kelas V SD Negeri Mrican 2.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS pada materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan" untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V SDN Mrican 2?
2. Bagaimana keefektifan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS pada materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan" untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V SDN Mrican 2?
3. Bagaimana kepraktisan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS pada materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan" untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V SDN Mrican 2?

D. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan" untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Mrican 2.
2. Mengetahui keefektifan dari pengembangan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan" sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Mrican 2.
3. Mengetahui kepraktisan dari pengembangan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan" sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri Mrican 2.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi diuraikan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan mengapa peneliti memilih judul ini dan bagaimana permasalahan pengembangan media *game* edukasi *quiz* parampa dengan pokok bahasan "Proklamasi Kemerdekaan" untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. Dalam bab ini juga memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi teori pendukung mengenai konsep dasar IPS dan variabel-variabel pengembangan media, yang meliputi konsep dan karakteristik media *game* edukasi *quiz* parampa materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan" untuk meningkatkan berpikir kritis siswa.

BAB III Metode Pengembangan

Berisi pembahasan dari pengembangan media *game* edukasi *quiz* parampa materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan" untuk meningkatkan berpikir kritis siswa yang dijelaskan pada model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data yang berupa pengembangan media.

BAB IV

Bab ini berisi hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan. Desain awal hingga desain akhir media dijabarkan secara lebih rinci.

BAB V

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran guna menyempurnakan penelitian yang selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2015. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Tersedia: jiptiain--umarhadini-8584-5-baii-with-cover-page-v2.pdf (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net). Diakses pada 4 Juni 2020.

Basori, Muhamad. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V.* Tersedia: 211-Article Text-572-1-10-20160113.pdf. Diakses pada 4 Juni 2020.

Elder, Linda. 2007. *Our Concept of Critical Thinking Foundation for Critical Thinking*. Tersedia: http://www.criticalthinking.org. Diakses pada 8 Juni 2020.

Faturrohman, Muhammad. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Modern.* Yogyakarta : Penerbit Garudhawaca.

Fisher, Alec. 2008. *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.

Handriyantini.E. 2009. *Permainan Edukatif Berbasis (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Tersedia: https://www.researchgate.net/publication/284165891_Permainan_Edukatif_Educational_Games_Berbasis_Komputer_untuk_Siswa_Sekolah_Dasar. Diakses tanggal 8 Juni 2020.

Imron, Fahmi. 2018. *Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Materi Manusia Dan Lingkungannya Di Sekolah Dasar.Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.554. Diakses tanggal 4 Juni 2020.

Mulyatiningsih, Endang. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Tersedia : 7cpengembangan-model-pembelajaran-with-cover-page-v2.pdf (d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net). Diakses 10 Juni 2020.

Oka, Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Pribadi. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Rozi, Fahrul. 2010. Tersedia: Fahrul: Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan... - Google Scholar. Diakses Pada 8 Juni 2020.

Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Tersedia: Sagala: Konsep dan makna pembelajaran - Google Scholar. Diakses pada 8 Juni 2020.

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung* : PT. Rosdakarya.

Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Sinta, dkk. 2021. *Belajar Subtema 3 Lingkungan Dan Manfaatnya Dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*. 35919-100335-2-PB.pdf. Diakses pada 2 November 2021.

Siska, Yulia. 2016. *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Siska, Yulia. 2018. *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.

Sugihartono. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Tersedia: Sugihartono: Psikologi Pendidikan. Yogyakarta - Google Scholar. Diakses pada 8 Juni 2020.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumiharsono, Rudy. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.

Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS* . Jakarta: Penadamedia Group.

Wahyuni, Sri. 2011. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran IPA Berbasis Problem Based*. Tersedia : mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran ipa berbasis problem-based learning (ut.ac.id). Diakses 8 Juni 2020.

Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Wilson, V. 2000. *Can Thinking Skills Be Taught? Scottish Council For Research In Education*. Tersedia: [http://www.scotland.gov.uk/library3/education/ftts 11asp]. Diakses Juni 2020.

Windawati, dan Koeswanti. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. 835-3092-1-PB.pdf, Diakses pada 9 November 2021.

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar. Pendidikan*. 210643 – penggunaan – multimedia –interaktif - bermuat.pdf. Diakses pada 4 Juni 2020.

Wuryandani. 2014. *Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah Dasar*. Tersedia : Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar|Wuryandani|Jurnal Cakrawala Pendidikan (Uny.Ac.Id). Diakses pada 4 Juni 2020.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.