

SKRIPSI

PENGARUH MEDIA GAMES EDUKASI BERBASIS ANDROID TERHADAP KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA KELAS IV PADA MUATAN IPA TEMA 6 SUBTEMA 1 SD AISYIYAH 1 MATARAM

Diajukan sebagai salah satu syarat memenuhi persyaratan dalam
memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA GAMES EDUKASI BERBASIS ANDROID
TERHADAP KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA KELAS IV PADA
MUATAN IPA TEMA 6 SUBTEMA 1 SD 1 AISYIYAH MATARAM**

TAHUN PELAJARAN 2022/2023

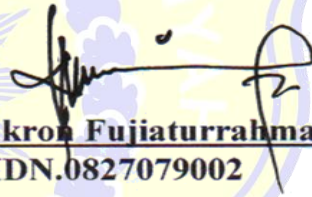
Telah memenuhi syarat dan disetujui pada tanggal ,

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN.0821078501

Dosen Pembimbing II

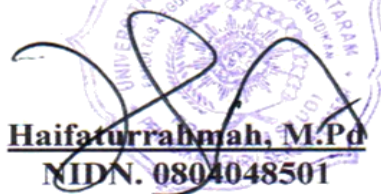


Sukron Fujiaturrahman, M.Pd
NIDN.0827079002

Menyetujui :

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi


Haifaturrahmah, M.Pd
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH MEDIA GAMES EDUKASI BERBASIS ANDROID
TERHADAP KARAKTER RASA INGIN TAHU SISWA KELAS IV PADA
MUATAN IPA TEMA 8 SUBTEMA 1 SD AISYIYAH 1 MATARAM**

Skripsi atas nama Mayla Susma Nirwana telah dipertahankan di depan Dosen
penguji

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Keguruan

Universitas Muhammadiyah Mataram

Sabtu, 7 Januari 2023

Dosen Penguji

1. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si (Ketua)
NIDN. 0821078501
2. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota I)
NIDN. 0804048501
3. Syafruddin Muhdar, M.Pd (Anggota II)
NIDN. 0813078701

Mengesahkan:

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
NIDN. 0821078501

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa :

Nama : Mayla Susma Nirwana

NIM : 2019A1H052

Alamat : Seteluk, Kabupaten Sumbawa Barat

Judul Skripsi : Pengaruh Media Games Edukasi Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 SD Aisyiyah 1 Mataram

Menyatakan asli karya saya sendiri diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan di daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram,

Yang membuat pernyataan



Mayla Susma Nirwana
NIM 2019A1H052



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mayla Susma Nirwana
NIM : 2019A1H052
Tempat/Tgl Lahir : Seteluk, 16 April 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp : 085 238 280 145
Email : maylanurimelik@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Media Games Edukasi Berbasis Android Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 SD Aisyiyah 1 Mataram

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. *uq*

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milih orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

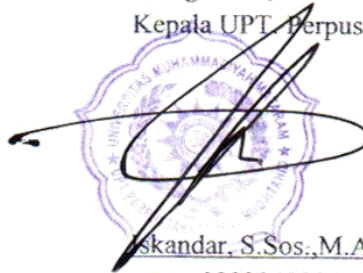
Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 24 Januari2023
Penulis



Mayla Susma Nirwana
NIM. 2019A1H052

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A. *3*
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mayla Susma Nirwana
NIM : 2019A1H052
Tempat/Tgl Lahir : Seteluk, 16 April 1998
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085238 280 145 / maylanurimelik@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Media Games Edukasi Berbasis Android Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 SD Aisyiyah 1 Mataram

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 24 Januari 2023
Penulis

Mayla Susma Nirwana
NIM. 2019A1H052

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos.,M.A.
NIDN. 0802048904

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : “Pengaruh Media Games Edukasi Berbasis Android Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 SD Aisyiyah 1 Mataram”

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis dapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada :

1. Untuk orang tua tercinta, Bapak Abdul Malik dan Ibu Sulistiawati yang senantiasa selalu memberikan doa dan dukungan moral maupun materi semoga Allah kurangi lelahnya dan selalu diberikan perlindungan di setiap langkah kakinya. Dan kepada kakak saya Afwan Anugerah Junanta serta adik saya Aqsa Safran Najad yang selalu memberikan dukungan. Kalian adalah obat dari segala lelah serta yang memotivasi saya untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu dosen yaitu Bapak Dr. Muhammad Nizar, M.Pd., Si selaku dosen pembimbing 1 dan Bapak Sukron Fujiaturrahman, M.Pd selaku dosen pembimbing 2, yang selalu memberikan semangat serta memoti kepada saya. Ketua Prodi Haifaturrahmah, M.Pd juga kepada segenap dosen PGSD terimakasih sudah menjadi orang-orang baik serta sabar dalam membimbing proses saya.
3. Untuk almarhumah nenek saya tercinta yang tentunya selalu memberikan saya kasih sayang serta dukungannya bahkan sedari saya kecil. Meskipun tidak sempat menemani saya hingga menyelesaikan skripsi saya.
4. Untuk sahabat tercinta saya yang selalu mendukung saya dan sudah Bersama selama 3 tahun lebih tinggal di atap yang sama, yaitu Astri Mulya Dewi dan Sulisa. Saya ucapkan terimakasih untuk semua dukungan yang telah diberikan.

MOTTO

“Hidup yang tidak diperjuangkan, tidak akan pernah bisa dimenangkan.”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi “Pengaruh Media Games Edukasi Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 SD Aisyiyah 1 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD di manapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Studi Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unuversitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Drs. Abdul Wahab, MA sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si sebagai DEKAN FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si sebagai dosen pembimbing 1.
5. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd sebagai dosen pembimbing II.
6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa selalu mendoakan dan menjadi tempat untuk pulang seta tempat melepas segala rasa lelah. Dan menjadi support sistem bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang konstruktif sangat diharapkan. Penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat untuk pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 22 Desember 2022

Penulis

Mayla Susma Nirwana
NIM 2019A1H052

Mayla Susma Nirwana 2022. **Pengaruh Media Games Edukasi Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 SD Aisyiyah 1 Mataram Thaun Ajaran 2022/2023. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Mataram.**

Pembimbing 1 : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si

Pembimbing II : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran *Games* Edukasi terhadap karakter rasa ingin tahu siswa pada muatan IPA subtema 6 tema 1 kelas IV. Saat ini teknologi mengalami perkembangan yang cukup pesat. Ada banyak sekali hal yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Di dalam dunia pendidikan contohnya media pembelajaran yang begitu beragam dan canggih untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran. Namun, tidak sedikit juga guru yang belum secara maksimal dalam menggunakan teknologi di dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran yang kurang menarik, cenderung membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang menyebabkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran menjadi kurang. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV. Dan sampelnya adalah siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang siswa. Data mengenai karakter rasa ingin tahu diukur dengan soal *pretest dan posttest*. Sebelum menganalisis lebih lanjut mengenai hasil *pretest dan posttest*, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reabilitas terhadap soal. Kemudian dilakukan uji N-gain menunjukkan bahwa interpretasi sedang yakni berada pada $0,30 < g < 0,70$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa terdapat pengaruh media games edukasi berbasis android terhadap peningkatan karakter rasa ingin tahu siswa.

Kata Kunci : media games edukasi, karakter rasa ingin tahu, pembelajaran IPA

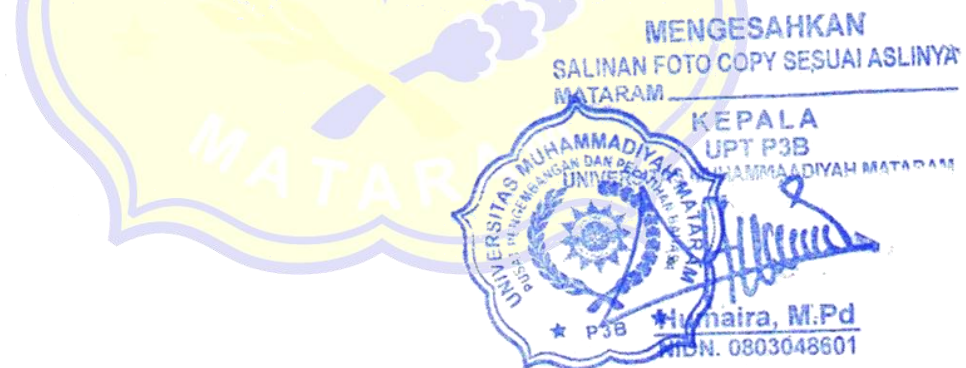
Mayla Susma Nirwana, 2022. **The Influence of Educational Media Games on the Curiosity Character at the Class IV Students in Science Content Theme 6 Sub-theme 1 SD Aisyiyah 1 Mataram in Academic Year 2022/2023.** Essay. Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si
Second Advisor : Sukron Fujiaturrahman, M.Pd

ABSTRACT

The impact of educational games and other learning resources on students' aptitude for science, theme 1 and sub-theme 6, in class IV. At the moment, technology is developing quickly. The advancement of technology has a wide range of effects. Learning media, for instance, are so varied and advanced in the realm of education that they can support students in the learning process. There are many teachers, though, who have not utilized technology in the classroom to its fullest potential. Less engaging educational materials often cause pupils to lose interest in their studies. This results in students having less interest in the material they are learning. One group pretest-posttest is the design chosen for this study. Students in the fourth grade made up the entire study's population. There are 20 students in class IV who make up the sample. Questions on the pretest and posttest are used to collect information about the trait of curiosity. Validity and reliability tests on the questions were conducted before further examining the outcomes of the pretest and posttest. The N-gain test, which reveals that the interpretation is modest at $0,30 < g < 0,70$. H_0 is therefore passed over whereas H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that instructional gaming media for Android devices has an impact on student curiosity.

Keywords: *Educational Media Games, Curiosity, Learning Science*



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	v
SURAT PERSETUJUAN PULIKASI.....	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Definisi Operasional	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian Yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka	11
2.3 Kerangka Berpikir	22
2.4 Hipotesis Penelitian	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Jenis Penelitian	24
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	25

3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	25
3.4 Populasi dan Sampel	25
3.5 Variabel Penelitian.....	26
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	27
3.7 Instrumen Penelitian	30
3.8 Metode Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1 Hasil	33
4.2 Pembahasan.....	39
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPRAN-LAMPIRAN.....	47



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat pokok bagi kehidupan masyarakat, baik masyarakat internasional maupun nasional. Masyarakat sekarang mulai sadar akan pentingnya pendidikan untuk masa depan anak. Kesadaran masyarakat ini tentunya harus diimbangi dengan peningkatan profesionalitas dari seorang guru. Peningkatan profesionalitas meliputi pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan berperan besar dalam upaya menciptakan dan menguatkan pemahaman akan keberagaman. Dalam konteks membangun masyarakat multikultural, selain berperan meningkatkan mutu bangsa agar sepadan, berdiri sama tinggi dengan bangsa-bangsa lain, pendidikan juga berperan memberi perekat antara berbagai perbedaan di antara komunitas kultural atau kelompok masyarakat yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda-beda.

Di sisi lain, masih banyak persepsi publik yang mengklaim bahwa sistem pendidikan kita gagal membangun warga negara yang kuat secara moral yang mampu mencapai keberhasilan akademik dan perilaku baik. Pendidikan karakter kurang mendapat perhatian, sedangkan pembelajaran masih diprioritaskan pada fokus penguasaan materi. Hal ini terlihat ketika siswa yang akan mengikuti Ujian Nasional diberikan waktu tambahan dengan harapan dapat lulus semuanya dengan nilai UN yang tinggi. Padahal,

pembelajaran yang memasukkan pendidikan karakter akan menghasilkan manusia yang cerdas dan bertanggung jawab.

IPA merupakan salah satu cabang ilmu dalam dunia pendidikan. Tujuan pembelajaran IPA yang dirumuskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi, menyatakan bahwa mata pelajaran IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam dan sistematis. IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, dalam lingkup SD/MI penekanan pembelajaran saling temas (Sains, Lingkungan, Teknologi dan Masyarakat).

Salah satu penekanan yang dapat dilakukan dalam proses pembelajaran adalah menggunakan media yakni android. Penggunaan teknologi berbasis android dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dalam hal pembelajaran IPA. Rasa ingin tahu siswa biasanya berasal dari lingkungan, apa yang mereka baca, apa yang mereka lihat, apa yang mereka dengar, apa yang mereka temukan, dan apa yang harus mereka cari, merupakan salah satu faktor mengapa seorang siswa memiliki rasa ingin tahu (Fatkul Jannah, dkk., 2021:5).

Pada nilai karakter dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya nomor 9 yakni karakter rasa ingin tahu menunjukkan bahwa dalam dunia pendidikan rasa ingin tahu menunjukkan kesungguhan seorang siswa untuk belajar. Dalam proses pembelajaran rasa ingin tahu yang ditunjukkan sebagian siswa melalui pertanyaan merupakan tugas penggugur kewajiban mereka untuk memperoleh nilai sehingga kualitas

pertanyaan yang diberikan dapat dinilai pada tahap biasa, ada pula siswa yang bertanya hanya sekedar mengetes kemampuan guru atau teman yang mereka beri pertanyaan, dan ada pula siswa yang mengajukan pertanyaan untuk memastikan jawaban yang mereka peroleh sebagai salah satu bentuk keyakinan akan kevalidan jawaban.

Sebagai subjek pembelajaran, seorang siswa harus dimotivasi untuk aktif mencari informasi dan bekerja secara mandiri maupun berkelompok. Satu-satunya fungsi Guru adalah memfasilitasi dan mendorong penerapan pengetahuan yang dipelajari sebaik mungkin. Selama proses pengajaran, diharapkan siswa dapat dan akan melakukannya dengan cara yang sesuai dengan apa yang telah dipahami, menumbuhkan interaksi positif antara siswa dan antara siswa dan guru bila diperlukan.

Namun pada kenyataannya keinginan untuk memahami apa yang disampaikan kepada siswa pada saat proses pembelajaran sangat kuat, seperti halnya keinginan untuk memahami apa yang disampaikan kepada siswa pada saat proses pembelajaran pada saat proses pembelajaran dilaksanakan di suatu tempat. Pengaturan kelas melalui penggunaan komunitas belajar sangat kuat. Biasanya siswa bersifat pasif, hanya menerima apa yang dikatakan guru tanpa dapat mengajukan pertanyaan atau menyuarakan keprihatinan. Ketika guru mengajukan pertanyaan, sebagian besar siswa tidak siap untuk menjawab. Jika ada pertanyaan, siswa tidak akan menanyakannya dengan lantang.

Berdasarkan permasalahan di atas maka upaya peningkatan rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran IPA merupakan masalah yang harus di

tanggulangi. Salah satu model pembelajaran diduga dapat mengatasi yaitu games edukasi berbasis android. Melalui model games edukasi berbasis android ini siswa dapat belajar lebih aktif dengan cara menghubungkan muatan akademis dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik. Secara mendasar dapat dikatakan bahwa melalui model pembelajaran games edukasi berbasis android mendorong siswa untuk aktif mengkonstruksikan pengetahuannya, belajar memecahkan masalah, mendiskusikan masalah pelajaran, menumbuhkan rasa ingin tahu, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar yang dapat mempengaruhi pola interaksi siswa dalam memperoleh materi yang tercakup dalam satu pelajaran dan mengecek pemahaman terhadap isi pelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat dijadikan acuan untuk menggunakan media pembelajaran berupa Games Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu siswa pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1 Pada Siswa Kelas IV. Penggunaan media pembelajaran berupa games edukasi ini memeberikan beberapa kelebihan, yakni game edukasi berbasis android dikemas dalam bentuk permainan yang dipasang di android agar lebih mudah dan praktis dalam menggunakannya. Karena dapat diakses di mana saja dan kapan saja. Games edukai ini bisa didapatkan dengan cara didownload di Play Store yang ada di android.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti akan mengembangkan suatu bahan ajar dalam penelitiannya dengan judul “Pengaruh Media Games

Edukasi Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Kelas IV Pada Muatan IPA Tema 6 Subtema 1”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu, bagaimana pengaruh media games edukasi berbasis android terhadap rasa ingin tahu kelas IV pada muatan IPA tema 6 subtema 1?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh media games edukasi berbasis android untuk menumbuhkan rasa ingin tahu kelas IV pada muatan IPA tema 6 subtema 1.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Dengan implementasi pengaruh media games edukasi berbasis android untuk menumbuhkan rasa ingin tahu kelas IV pada muatan IPA tema 6 subtema 1.

2. Bagi Guru

Menambah wawasan dalam mengembangkan media games edukasi berbasis android untuk menumbuhkan rasa ingin tahu kelas IV pada muatan IPA tema 6 subtema 1.

3. Bagi Sekolah

Menjadi informasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan bisa menjadi pengetahuan yang bermanfaat serta menambah wawasan.

1.5 Batasan Operasional

- 1 Media Pembelajaran media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi terhadap peserta didik guna mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan.
- 2 Games Edukasi adalah cara yang dilakukan seorang pendidik untuk memadukan antara permainan dengan pembelajaran guna membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan.
- 3 Android merupakan sebuah sistem berbasis mobile yang pengembangan berdasarkan sistem komputer yang berisi program-program yang dapat digunakan hanya dengan menyentuh bagian ikon di layar smartphone.
- 4 Karakter Rasa Ingin Tahu adalah keadaan di mana siswa diberikan kesempatan untuk menemukan sebuah pengetahuan yang mampu diolah berdasarkan pikiran siswa sehingga siswa mampu menambah wawasan dan ilmu berdasarkan apa yang dilihat.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fahrur Rozi Dkk (2020) yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. Hasil penelitian ini adalah Dengan menggunakan ISO 25010, atau pengujian kesesuaian yang diminta oleh media, 94% materi presentasi yang diterima masuk dalam kategori kualitas sangat rendah, dan 90% materi yang diterima masuk dalam kategori kualitas sangat rendah. Pengujian portabilitas dilakukan dengan melakukan uji coba pada aplikasi untuk mengaktifkan install dan uninstall pada berbagai jenis OS Android.

Berdasarkan penelitian relevan di atas, persamaan yang dapat diketahui berdasarkan penelitian ini adalah media yang digunakan berupa media games edukasi berbasis android. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini adalah terkait masalah yang ingin diketahui di mana penelitian relevan mengutamakan pengembangan media pembelajaran games edukasi berbasis android. Untuk penelitian ini mengarah pada karakter ingin tahu siswa.

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ririn Windawati Dkk (2021) yang berjudul Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. Memanfaatkan prinsip-prinsip desain *ASSURE*, studi saat ini mencakup langkah-langkah berikut: Menganalisis Subjek (Menganalisis Pembelajaran), Mengontrol Tujuan (Negara Objektif), Menggunakan Metode, Media, dan Buku (Pilih Metode, Media, & Buku), Mempertimbangkan Subyek dalam Proses Pembelajaran (*Require Learner*), dan Mengevaluasi dan Meninjau Karya (*Evaluasi & Revise*). Data hasil uji validasi ahli disajikan sebagai berikut: (1) Persentase proposisi yang diperoleh dari perolehan skor UJI yang memvalidasi materi ahli adalah 73%; (2) Persentase presentasi yang diperoleh dari UJI yang memvalidasi ahli media sebesar 97%; dan Dapat disimpulkan bahwa media pendidikan seperti Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Pada Siswa Kelas IV layak digunakan berdasarkan uji validasi dari sumber informasi otentik.

Berdasarkan penelitian di atas persamaan yang dapat diketahui berdasarkan penelitian ini adalah media yang digunakan berupa media games edukasi berbasis android. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini adalah terkait masalah yang ingin diketahui dampaknya berdasarkan pengaruh media edukasi games berbasis android yakni hasil belajar untuk penelitian relevan, pada penelitian ini lebih kepada karakter rasa ingin tahu siswa.

3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fatkhul Jannah yang berjudul Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa pada Tema Struktur dan Fungsi Tumbuhan. Hasil penelitian menyatakan bahwa setiap indikator niat untuk memahami bahwa siswa belum mencapai tingkat yang diinginkan dinyatakan dalam bentuk nilai. Akan tetapi, berdasarkan bukti-bukti yang telah terkumpul, dapat disimpulkan dari data bahwa Rasa Ingin Tahu Siswa melebihi skor teratas pada indikator petualang, sedangkan skor terbawah tercatat pada indikator menemukan. Hasilnya, rata-rata kemampuan rasa ingin tahu siswa berjumlah 68,4 yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sangat bermanfaat bagi karakter yang telah diidentifikasi yang ingin dipahami dari masing-masing indikator.

Berdasarkan penelitian di atas persamaan yang dapat diketahui berdasarkan penelitian ini adalah masalah yang terkait dengan penelitian yakni sama mengenai karakter rasa ingin tahu. Sedangkan perbedaan antara penelitian ini, pada penelitian relevan tanpa menggunakan media melainkan hanya melakukan analisis karakter rasa ingin tahu siswa, pada penelitian ini menggunakan media games edukasi berbasis android.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

a. Pengertian media

Menurut Latuheru (dalam Suryani, dkk., 2012:137), media pendidikan adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam

program pendidikan yang bermanfaat agar proses interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa berjalan lancar dan efektif.

Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran dapat digunakan sebagai sistem pendukung dalam proses pengajaran. Fahrur Rozi¹, Dkk, 2020: 36 Secara garis besar dapat dikatakan bahwa yang merupakan substansi media pendidikan adalah: (1) saluran, yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi kepada penerima pesan atau pembelajar; (2) berbagai komponen pembelajar-spesifik; (3) aparatus fisik, yang dapat mentransmisikan pesan sekaligus memicu pembelajar untuk belajar; dan (4) format komunikatif, yang dapat melakukan hal yang sama.

Menurut Sudjana (dkk., 2011: 2) manfaat media pendidikan antara lain dapat membuat kegiatan pendidikan menjadi lebih menarik dan memotivasi sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mau melakukannya; untuk memudahkan siswa memahami materi; membuat prosedur pendidikan lebih bervariasi; dan membuat siswa lebih aktif sehingga pembelajaran tidak sulit.

Berdasarkan penjelasan tersebut media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan suatu materi terhadap peserta didik guna mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan.

b. Fungsi media pembelajaran

Menurut S.Gerlach dan P Ely (dalam Jennah, 2009:19) menjelaskan bahwa fungsi media dalam pembelajaran dapat bersifat fiksatif, artinya media ada kemampuan untuk menangkap, menyimpan, dan kemudian menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Suatu obyek dan kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian hasilnya dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan direkam kembali, atau dapat ditampilkan kembali. Ini hanyalah beberapa contoh dari kemampuan yang ditawarkan sistem ini.

Sesuai dengan kebutuhan keadaan, yang dimaksud dengan “Bersifat Manipulatif” adalah perbuatan melanjutkan usaha atau melanjutkan proses hukum. Contoh modifikasi tersebut antara lain: ukurannya, benda yang besar dapat dikecilkan benda yang kecil dapat ditingkatkan, kecepatannya, warnanya, serta kemampuan penyajian berulang-ulang Secara distributif, artinya penggunaan media dapat memperbesar jangkauan pesan atau memungkinkan audiens yang besar untuk dicapai dalam satu kali pidato. Misalnya, radio, televisi, dan surat kabar.

c. Jenis-jenis media pembelajaran

Menurut (Jennah, 2009:2-3) jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran memiliki arti fisik yang sekarang dikenal dengan perangkat keras, yaitu sesuatu yang dapat dirasakan melalui panca indera melalui penglihatan, pendengaran, atau sentuhan.
2. Istilah “perangkat lunak” mengacu pada pengertian non fisik media pembelajaran, yaitu pesan yang tersimpan dalam perangkat keras dan ditujukan untuk siswa.
3. Konten audio dan visual diprioritaskan dalam media pendidikan
4. Penggunaan media pembelajaran diintegrasikan ke dalam kerangka komunikasi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran.
5. Sumber belajar meliputi media pembelajaran (pesan, orang, materi, teknik dan lingkungan).
6. Keyakinan, perbuatan, lembaga, dan rencana yang berkaitan dengan penerapan suatu ilmu.

2.2.2 Game Edukasi Berbasis Android

a. Pengertian games edukasi

Kegiatan yang melibatkan permainan dan mainan disebut games. Sebuah permainan yang dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan pemain untuk berpikir kritis, lebih fokus, dan memecahkan masalah tertentu dianggap mendidik. Agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru

dalam kegiatan pembelajaran, maka permainan edukatif dimaksudkan untuk menumbuhkan minat mereka terhadap materi pembelajaran yang mencakup permainan. Selain itu, game edukasi dapat membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Permainan edukatif merupakan jenis permainan yang dimaksudkan untuk memotivasi Clark & Mayer sekaligus membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu (dalam Pratama, et al., 2017: 172)

Berdasarkan penjelasan di atas, games edukasi merupakan cara yang dilakukan seorang pendidik untuk memadukan antara permainan dengan pembelajaran guna membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan.

b. Manfaat games dalam pembelajaran

Kalangan akademisi harus dilibatkan dalam penelitian dan pengembangan untuk reformasi pembelajaran di era teknologi saat ini, khususnya untuk pengembangan media (Haifaturrahmah et al., 2020). Games dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang sangat menarik bagi siswa di sekolah dasar. Games dengan konten edukasi lebih sering disebut sebagai games edukasi, sebut saja (Yulianti & Ekohariadi, 2020). Games edukasi dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap pelajaran yang mereka pelajari sambil

bersenang-senang, dengan harapan dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat dan lebih menyenangkan. Games yang dimaksudkan untuk mengajarkan pelajaran tertentu kepada pengguna, menumbuhkan konsep dan pemahaman, mengarahkan mereka dalam mengasah keterampilan mereka, dan menginspirasi mereka untuk bermain dikenal sebagai games edukasi. Games harus memiliki tampilan yang menarik dan komponen yang lucu (Sunarti et al., 2016). Games edukasi menurut (R. A. Rahman & Tresnawati, 2016) adalah permainan yang dikemas untuk merangsang pikiran dan termasuk metode pengajaran untuk meningkatkan konsentrasi siswa.

Model permainan program pembelajaran dimaksudkan untuk menggantikan guru yang menyajikan informasi melalui berbagai permainan virtual online dan offline dengan berbagai materi pembelajaran yang spesifik. Permainan dalam games edukasi dapat berupa meminta pemain untuk memecahkan masalah, mencocokkan benda, mencari pasangan, membentuk struktur atau benda tertentu, atau bahkan mencari informasi. Program akan melanjutkan ke permainan berikutnya jika siswa menjawab dengan benar dan menyelesaikan setiap tahapan permainan yang disediakan, namun jika siswa salah menjawab atau gagal menyelesaikan tahap permainan, program akan mengulang permainan pembelajaran sebelumnya atau berpindah ke satu permainan tertentu. (Fauziah, 2021:16).

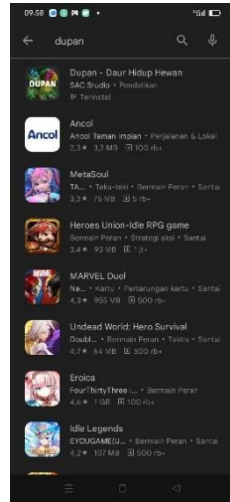
c. Games Edukasi “Dupan”

Games Dupan merupakan games edukasi yang di dalamnya terdapat materi dan kuis. Games Dupan merupakan media pembelajaran games berbasis android. Games Dupan atau kepanjangan dai Daur Hidup Hewan ini merupakan games edukasi yang berbalas dari materi daur hidup hewan pada mata pelajaran IPA kelas IV SD. Media games Dupan yang dibuat menggunakan operasi sistem android yang dirancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan perkembangan teknologi terkini. Media Gmaes Dupan merupakan media pembelajaran yang dirancang sesuai kebutuhan pembelajaran dan perkembangan teknologi terkini. Didesain secara praktis dan efektif agar dapat digunakan secara offline serta mengatasi masalah sinyal yang kurang memadai di lingkungan tempat tinggal peserta didik.

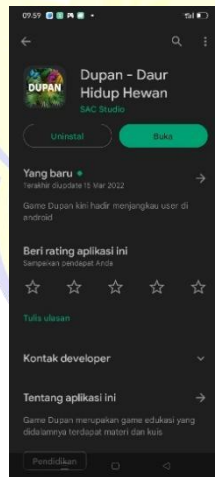
Media ini didesain dengan berbagai fitur yang menarik dan didesain colorfull pada setiap layoutnya. Selain games, di dalamnya terdapat materi dan kuis yang bisa dikerjakan, Karakter hewan dan music pengiring yang membuat aplikasi games Dupan ini menarik serta nyaman digunakan untuk belajar. Adanya petunjuk yang jelas membuat penggunanya tidak akan kebingungan jika menggunakan games Dupan. Android yang bisa menggunakan aplikasi games Dupan ini adalah android 6.0 dan yang lebih baru.

Adapun cara agar dapat menggunakan games Dupan

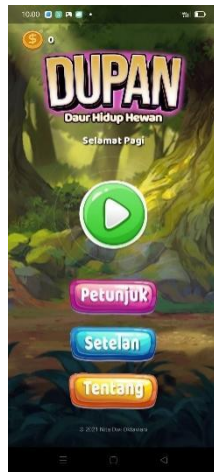
1. Hal yang pertama harus dilakukan adalah membuka aplikasi Play Store di HP Android dan mmenhgetikkan “Dupan” dipencarian



2. Kemudian bisa langsung mendownload games Dupan



3. Maka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini ketika sudah selesai terinstall dan bisa langsung digunakan



4. Berikut tampilan yang akan muncul di dalam games



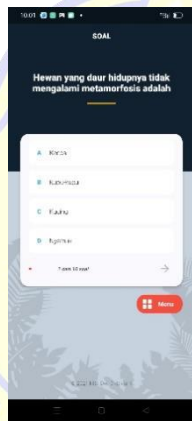
5. Adapun materi dan soal yang bisa dibaca dan dikerjakan langsung oleh siswa



6. Adapun pilihan materi seperti berikut



7. Dan berikut contoh soal yang bisa dikerjakan siswa



2.2.3 Android

Android adalah sistem operasi untuk perangkat seluler yang menjalankan Linux yang terdiri dari sistem operasi, middleware, dan aplikasi Android, yang menawarkan lingkungan pengembangan terbuka kepada pengembang (Rozi1. et al., 2020: 36).

Android adalah sistem operasi seluler yang lebih canggih dari ponsel. Mirip dengan sistem komputer lain, Android memuat sistem operasinya. Selain Android, sejumlah sistem operasi lain seperti

Blackberry, IOs, Windows Phone, dan Android juga digunakan di smartphone. Diantara semuanya yang paling populer di masyarakat adalah Android (Pratama, dkk., 2017: 171).

Salah satu sistem operasi atau sistem operasi berbasis mobile yang paling populer saat ini adalah Android. Terutama pada tablet atau smartphone. Varian atau versi terbaru Android sejak debutnya pada tahun 2007 adalah versi OS Android 10 yang diresmikan pada 29 Agustus 2019. (Fauziah 2021:18).

Berdasarkan penjelasan di atas, android merupakan sebuah sistem berbasis mobile yang pengembangan berdasarkan sistem komputer yang berisi program-program yang dapat digunakan hanya dengan menyentuh bagian ikon di layar smartphone.

2.2.3 Karakter Rasa ingin tahu

a. Pengertian rasa ingin tahu

Dalam dunia pendidikan, siswa harus menumbuhkan rasa ingin tahu sehingga dapat menjadi jembatan bagi mereka untuk mempelajari hal-hal yang belum dipelajari atau untuk mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari. Keingintahuan siswa biasanya berasal dari lingkungan sekitar mereka; rasa ingin tahu siswa adalah apa yang mereka baca, apa yang mereka lihat, apa yang mereka dengar, apa yang mereka temukan, dan apa yang harus mereka cari. Tanpa disadari, penemuan dan rasa ingin tahu dapat menghasilkan

pembelajaran yang terus maju dan menghasilkan ide-ide segar (Raharja, et al., 2018).

Selain itu, beberapa pertanyaan siswa selama proses pembelajaran merupakan indikasi keingintahuan mereka, yaitu tugas melepaskan mereka dari kewajiban untuk memperoleh suatu nilai agar standar pertanyaan yang diajukan dapat dinilai pada tahap biasa. Siswa lain mengajukan pertanyaan semata-mata untuk mengukur pengetahuan guru atau temannya, sementara yang lain lagi mengajukan pertanyaan untuk memastikan keakuratan jawaban yang mereka terima sebagai tanda keyakinan akan keabsahan jawaban. Siswa menjadi penasaran karena mereka percaya bahwa apa yang mereka pelajari pasti sesuatu yang baru untuk mengatasi ketidaktahuan mereka. Suriasumantri (dalam Puspitasari MT, dkk., 2015: 033).

b. Indikator rasa ingin tahu

Keingintahuan adalah motivator yang kuat untuk keinginan mengetahui atau melihat sesuatu. Ini juga berfungsi sebagai pendorong bagi siswa untuk terlibat dalam kebiasaan belajar untuk memperoleh informasi baru karena ketidakpastian di antara siswa mengarah pada konflik konseptual di antara mereka. Ini bermanfaat bagi perkembangan kognitif siswa dengan mendorong pemikiran kritis dan orisinal. Salah satu sikap ilmiah siswa adalah rasa ingin tahu. Pengelompokan sikap sebagai dimensi sikap, yang kemudian

dikembangkan menjadi indikator sikap tiap dimensi untuk memudahkan dalam menyusun item instrumen sikap ilmiah, dapat digunakan untuk mengukur sikap ilmiah siswa sekolah dasar. Karakter rasa ingin tahu digambarkan sebagai cara berpikir, sikap, dan perilaku yang mencerminkan rasa ingin tahu terhadap segala sesuatu yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendetail (Kemendiknas, 2010: 10).

Tiga komponen rasa ingin tahu siswa adalah sebagai berikut. Keinginan untuk berinteraksi, yang didefinisikan sebagai keterkaitan, adalah aspek pertama. Oleh karena itu, berinteraksi dapat dilihat sebagai cara untuk mempertahankan hubungan, dan keinginan untuk berinteraksi mencerminkan keinginan tersebut (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2011: 187). Keinginan untuk belajar adalah komponen kedua. Awalan me- ditambahkan ke akar kata "tahu", yang merupakan asal kata "tahu". Mengetahui dapat dipahami sebagai mengetahui karena pengetahuan adalah pengetahuan (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2011:235). Keinginan untuk memahami adalah komponen ketiga. Pemahaman tersirat bahkan oleh kata "mengerti". Pemahaman berada di bawah tingkat kedua domain kognitif, untuk menggunakan terminologi operasional. Kemampuan mempertahankan, membedakan, memprediksi, menjelaskan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasi, memberikan contoh,

menulis ulang, dan memperkirakan adalah contoh pemahaman (Arikunto, 2012: 151).

Berdasarkan ketiga unsur pada rangkuman di atas, keinginan untuk berinteraksi, minat terhadap materi pelajaran yang diajarkan, dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran merupakan indikator rasa ingin tahu siswa. Tentang materi pembelajaran merupakan indikator yang kedua, yaitu aspek ingin tahu. Yang ketiga adalah tanda keinginan untuk memahami; itu melibatkan melakukan penelitian untuk menemukan jawaban atas pertanyaan tentang materi pembelajaran.

c. Strategi rasa ingin tahu

Terus-menerus ingin tahu sebenarnya tidak sulit, tetapi kita sering mengalami situasi di mana kita merasa ragu, takut, atau seolah-olah tidak perlu tahu secepatnya. Karena belajar dilakukan dengan bertanya dan bertanya, mencari informasi baru, mengumpulkan fakta dari berbagai sumber, dan kemudian membentuk pendapat sendiri, maka rasa ingin tahu adalah bahan dasar pembelajaran. Orang yang selalu ingin tahu tentang sesuatu perlu melakukan hal-hal berikut, menurut Yaumi (2014:102): (a) mengajukan pertanyaan; (b) rasa ingin tahu selalu muncul; (c) mengeksplorasi dan menyelidiki; (d) tertarik pada berbagai hal yang tidak diketahui solusinya; dan (e) memata-matai, mengintip, dan membongkar berbagai hal yang belum diketahui solusinya. Guru harus mampu mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu

siswa. (Kurniawan, 2013:149) menyebutkan beberapa pilihan bagaimana hal ini dapat dicapai:

- a) Ajari peserta didik untuk selalu membuka pemikiran mereka terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari.
- b) Ajari peserta didik untuk tidak selalu menerima suatu hal berbagai sesuatu kebenaran yang bersifat final.
- c) Ajari peserta didik untuk selalu dan banyak bertanya
- d) Ajari peserta didik untuk jangan pernah sekalipun memberikan label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik
- e) Ajari peserta didik untuk melihat dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan
- f) Biasakan peserta didik untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasikan duniadunia baru bagi mereka.

2.3 Kerangka Berpikir

Keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran dapat menghasilkan sesuatu (*output*) yang baik dan berkualitas. Beberapa faktor dalam pencapaian proses kegiatan pembelajaran yaitu kondisi siswa, sumber belajar, bahan ajar, kondisi lingkungan belajar, dan peran pendidik. Dari faktor – faktor di atas terdapat hal yang lebih penting dan dapat mempengaruhi faktor di atas yaitu faktor rendahnya rasa ingin tahu siswa.



Ketika rasa ingin tahu siswa kurang, maka pembelajaran akan sulit untuk dipahami. Rasa ingin tahu siswa harus ditingkatkan, karena dengan adanya rasa penasaran dalam diri siswa, akan memudahkan memahami materi yang diberikan karena siswa akan mencari tahu dan mempelajari dengan sungguh-sungguh materi yang diberikan oleh guru.

Setiap proses kegiatan pembelajaran sering kali menggunakan bahan ajar yang membantu siswa dalam mendalami suatu materi. Salah satu bentuk bahan ajar yang digunakan adalah media edukasi berbasis android. Pada penggunaan media edukasi berbasis android ini lebih difokuskan pada proses meningkatkan karakter rasa ingin tahu siswa

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir tersebut dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak ada pengaruh game edukasi pada siswa kelas IV yang menggunakan pembelajaran media games edukasi berbasis android terhadap karakter rasa ingin tahu siswa.

H_a : terdapat pengaruh game edukasi pada kelas IV yang menggunakan pembelajaran media games edukasi berbasis android terhadap karakter rasa ingin tahu siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Desain dalam penelitian ini menggunakan desain *Pre-Eksperimental Designs (Non Designs)* yaitu desain yang hanya terdapat kelas yang di uji cobakan media dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2018:74). Menurut (Sugiyono, 2018: 74) desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandikankan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
IV	O_1	X_1	O_2

Keterangan:

IV = Seluruh Kelas Empat

O_1 = *Pretest* kelas IV

X_1 = Pembelajaran IPA dengan media games edukasi berbasis android terhadap karakter rasa ingin tahu

O_2 = *Posttest* kelas IV

Selanjutnya dilaksanakan penelitian kelas IV akan diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk melihat kemampuan karakter rasa ingin tahu siswa. Hasil *pretest* digunakan sebagai dasar untuk menjalankan tahap penelitian

selanjutnya yakni perlakuan terhadap kelas IV dimana pembelajaran media games edukasi berbasis android terhadap karakter rasa ingin tahu.

Pada tahap selanjutnya kedua kelas akan diberikan *posttest* untuk melihat karakter rasa ingin tahu siswa. Pada hasil *posttest* yang telah diberikan kepada siswa. Kemudian data dianalisis untuk melihat perbedaan pembelajaran pada kelas IV yang menggunakan pembelajaran media games edukasi berbasis android terhadap karakter rasa ingin tahu.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah SD Asyiyah yang berlokasi di Jl. Anyelir No.2-4, Gomong, Kecamatan Selaparang, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Penelitian ini dilakukan pada bulan Oktober-Desember.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian eksperimental. Sugiyono (2018: 72) menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimental adalah metode yang digunakan untuk menyelidiki bagaimana perlakuan yang berbeda mempengaruhi orang dalam pengaturan yang terkendali.

3.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Istilah “populasi” mengacu pada kategori yang luas dari hal-hal atau subjek yang dipilih peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya karena memiliki jumlah dan karakteristik tertentu

(Sugiyono, 2017: 61). Populasi penelitian adalah siswa kelas IV SD Aisyiyah 1 Mataram tahun pelajaran 2022–2023. Satu kelas, kelas IV, merupakan jumlah kelas populasi.

2. Sampel

Sampel adalah representasi dari ukuran dan susunan populasi. Sampel populasi harus representatif secara akurat (Sugiyono, 2017:62). *Probability sampling* digunakan sebagai metode pengambilan sampel dalam penelitian ini. *Probability sampling* menurut Sugiyono (2013) adalah metode pengambilan sampel yang memberikan setiap komponen (anggota) populasi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Pada penelitian ini sampel yang digunakan ditetapkan oleh pihak sekolah yakni kelas IV, sehingga sampel tidak bisa diambil secara acak. Dalam hal ini penelitian yang digunakan sebagai sampel adalah kelas kelas IV. Sampel yang dipilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas IV berdasarkan nilai rata-rata terendah dan tertinggi. Sampel dalam penelitian ini ada satu kelas, yakni kelas IV sebanyak 20 siswa.

3.5 Variabel Penelitian

Variabel merupakan apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Di dalam penelitian, ada dua variabel yaitu yang mempengaruhi (bebas) dan yang dipengaruhi (terikat).

Dalam penelitian ini, variabel bebas yaitu games edukasi dan yang menjadi variabel terikat yaitu karakter rasa ingin tahu siswa.

3.6 Metode Pengumpulan Data

3.6.1 Metode Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan terhadap perilaku atau keadaan objek sasaran. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas IV di SD Aisyiyah 1 Mataram. Dalam penelitian ini, peneliti tidak terlihat secara langsung dan hanya menjadi pengamat independen. Observasi ini dilakukan guna memantapkan data peneliti.

Lembar observasi bertujuan untuk mengukur keterlaksanaan RPP pada saat pembelajaran, lembar observasi guru diisi oleh observer untuk melihat keterlaksanaan proses belajar mengajar.

Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$K = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

K= Keterlaksanaan

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada table berikut

Tabel 3.2 Persentasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
---------------------------	----------

K<90	Sangat Baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup Baik
60<k<70	Kurang Baik

Diadaptasi Oleh (Hesti Astuti 2020)

Tabel 3.3 Kisi –Kisi Lembar Observasi

NO	Kegiatan Awal	Skor			
		1	2	3	4
1.	Guru mengucapkan salam, menanyakan kondisi peserta didik, dan memberi kesempatan siswayang datang lebih awal untuk memimpin doa.(<i>Religius</i>).				
2.	Guru mengecek kehadiran peserta didik.				
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yangingin dicapai tentang pertumbuhan hewan.				
4	Guru memotivasi siswa dengan menjelaskan pentingnya materi yang dipelajari hari ini.				
Kegiatan Inti					
5.	Siswa mengamati gambar hewan yang ditunjukkan oleh guru dalam bentuk games.				
6.	Guru menerapkan model pembelajaran games edukasi berbasis android				
7.	Peserta didik dengan bimbingan guru berdiskusi bagaimana hewan-hewan tersebut mengalami pertumbuhan menggunakan aplikasi android tentang daur hidup.				
8.	Peserta didik menyusun gambar-gambar hewan menjadi tahapan pertumbuhan hewan yang benar berdasarkan gambar di aplikasi android.				
9.	Peserta didik menuliskan hasil dan kesimpulan tahapan pertumbuhan hewan				
10.	Peserta didik mengerjakan soal evaluasi pembelajaran hari ini.				
11.	Setelah peserta didik selesai mengerjakan, gurubersama peserta didik membahas soal evaluasi				
12.	Guru memberikan penguatan tentang tahapan pertumbuhan hewan..				
Kegiatan Akhir					
13.	Peserta didik bersama guru membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran hari ini.				

	Peserta didik bersama melakukan refleksi pembelajaran.				
14.	Guru menyampaikan informasi materi pada pertemuan berikutnya dan meminta siswa untuk mempelajari terlebih dahulu di rumah				
15.	Sebelum mengakhiri pembelajaran guru meminta ketua kelompok tergiat untuk memimpin.				
	Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.				
Jumlah					

3.6.2 Tes

Tes adalah suatu alat pengukuran untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Tes yang dilakukan terdiri dari dua tes, yaitu :

a. *Pretest*

Soal *pretest* adalah soal yang diberikan ketika sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum diberikannya pembelajaran.

b. *Posttest*

Soal *posttest* adalah soal yang diberikan ketika pembelajaran telah selesai. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan pembelajaran.

3.6.3 Dokumentasi

Pengumpulan data dengan teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang diperlukan dalam penelitian ini. Seperti, data jumlah siswa laki-laki dan perempuan serta situasi di kelas IV SD 1 Aisyiyah Mataram.

3.7 Instrumen Penelitian

Tahap penelitian yang paling krusial adalah teknik pengumpulan data karena pengumpulan data merupakan tujuan utama penelitian (Sugiyono, 2017: 224). Data penelitian terdiri dari informasi tentang kemampuan pemahaman konseptual siswa. Tes digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan pemahaman konsep siswa.

Pretest diberikan sebelum perlakuan kelas, yaitu kelas IV, dan *posttest* diberikan setelah perlakuan kelas. Kedua tes tersebut ditulis dan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian untuk domain kognitif. Setelah sampel mendapat perlakuan, pengujian terakhir dijalankan. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran yang berbeda, yaitu pengaruh model pembelajaran media games edukasi berbasis android pada kelas IV.

3.8 Metode Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang mengikuti pengumpulan data dari seluruh responden atau sumber data lainnya (Sugiyono, 2017: 147). Langkah selanjutnya adalah pengolahan data, yang dilakukan setelah pengumpulan data secara keseluruhan. Tahap pengolahan data ini sangat penting untuk sebuah penelitian karena memungkinkan penulis untuk merumuskan temuan penyelidikannya dan membuat kesimpulan tentang data yang dikumpulkan.

Adapun analisis data dilakukan melalui tahap-tahap berikut

3.8.1 Uji Validitas

Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang dihasilkan, sedangkan kualitas data akan menentukan hasil penelitian yang dilaksanakan. Sebelum dilakukan penelitian terlebih dahulu harus melakukan uji Validitas. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2014: 211). Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk soal yang terdiri 20 soal pilihan ganda, soal pilihan ganda dengan jawaban benar akan diberikan nilai 1. Setelah itu diberikan saat *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan atau sebelum materi diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. *Post-test* diberikan setelah dilakukan perlakuan atau sesudah materi diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah proses pembelajaran. Selanjutnya data akan dihitung dengan bantuan SPSS 25.0. Terdapat rumus korelasi product momen sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variable x dan y

x = Item butir soal

y = Skor soal

n = Jumlah siswa

$\sum x$ = Jumlah sekor x

Σy = Jumlah skor y

Σxy = Jumlah hasil perkalian tiap-tiap sekor dari x dan y

Σx^2 = Jumlah hasil kuadrat x

Σy^2 = Jumlah hasil kuadrat y

$(\Sigma x)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari Σx

$(\Sigma y)^2$ = Jumlah hasil kuadrat dari Σy

Instrumen dinyatakan valid apabila perhitungan korelasi total (r_{xy}) menunjukkan nilai lebih besar atau sama dengan r- tabel pada taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95 % dinyatakan valid dan jika nilai (r_{xy}) lebih kecil dari pada taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95 % maka butir soal dinyatakan tidak valid (gugur). Uji validitas dilakukan dengan bantuan SPSS 25.0.

3.8.2 Uji Reliabilitas Instrumen

Reabilitas soal merupakan ukuran yang menyatakan tingkat keandalan atau kekonsistenan suatu soal tes (Jakni, 2015: 165). Analisa uji reabilitas instrumen menggunakan metode Cronbach Alpha dengan tujuan menentukan instrumen penelitian reliabel atau tidak. Uji dihitung dengan bantuan SPSS 25.0

Instrumen tes dikatakan reliabel jika hasil perhitungan nilai korelasi yang dihasilkan menunjukkan sama atau lebih besar dari r-tabel pada taraf signifikansi 5%, tetapi instrumen tes dikatakan reliabel jika hasil perhitungan nilai korelasi menunjukkan bahwa lebih rendah dari r-tabel. Ujian reliabilitas dibantu dengan SPSS 25.0.

3.8.3 Uji Gain

Menurut (Hake dalam Sundayana, 2014 : h. 151) “Uji Normalitas Gain adalah sebuah uji yang bisa memberikan gambaran umum peningkatan skor hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah diterapkannya suatu perlakuan”. Adapun rumus uji N-Gain adalah:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Postest Score} - \text{Pretest Score}}{\text{Maximum Score} - \text{Pretest Score}}$$

Sedangkan untuk kategorinya kita bisa menggunakan interpretasi indeks Gain ternormalisasi (g) menurut Hake yang sudah dimodifikasi :

Tabel 3.5 Interpretasi Indeks N-Gain

N-GainScore (g)	Interpretasi
$-1.00 < g < 0,0$	Decrease
$G = 0,0$	Stable
$0,0 < g < 0,30$	Low
$0,30 < g < 0,70$	Average
$0,70 < g < 1,00$	Hige

Sumber : Hake dalam Sundayana (2014, h.151)