

TESIS



**PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF “TEBAK KAMBUH”
DALAM PEMBELAJARAN KATA IMBUHAN BAHASA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN *CRITICAL THINKING SKILL* SISWA KELAS
V SD MUHAMMADIYAH PURWOREJO**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Dasar
Program Studi Pendidikan Dasar**

Disusun oleh:

Muhammad Ferdian Syaifullah

NIM 2220110020

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2024**

TESIS



**PENGEMBANGAN MEDIA GAME INTERAKTIF “TEBAK KAMBUH”
DALAM PEMBELAJARAN KATA IMBUHAN BAHASA INDONESIA
UNTUK MENINGKATKAN *CRITICAL THINKING SKILL* SISWA KELAS
V SD MUHAMMADIYAH PURWOREJO**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Dasar
Program Studi Pendidikan Dasar**

**Disusun oleh:
Muhammad Ferdian Syaifullah
NIM 2220110020**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis yang diajukan oleh:

Nama : Muhammad Ferdian Syaifullah

NIM : 2220110020

Program Studi : Program Pasca Sarjana Magister Pendidikan Dasar

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Pengembangan Media Game Interaktif “Tebak Kambuh” Dalam Pembelajaran Kata Imbuhan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan *Critical Thinking Skill* Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Purworejo

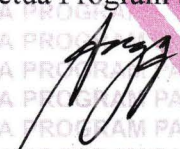
Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Purwokerto, 19 April 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar

Pembimbing


Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pi, M.Pd.

NIK. 2160221


Dr. H. Kuntoro, M.Hum.

NIK. 2161127

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

Tesis dengan judul “Pengembangan Media Game Interaktif “Tebak Kambuh” Dalam Pembelajaran Kata Imbuhan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan *Critical Thinking Skill* Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Purworejo” oleh Muhammad Ferdian Syaifullah telah berhasil dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 30 April 2024.

Dewan Penguji

1. Penguji I

Dr. H. Yahya Sudarya, M.Pd

NIK. LBPPS1703

2. Penguji II

Dr. H. Wakhudin, M.Pd

NIK. 2160760

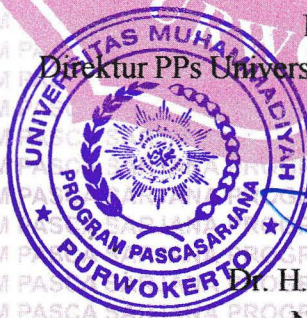
3. Pembimbing

Dr. H. Kuntoro, M.Hum

NIK. 2161127

Mengetahui,

Direktur PPs Universitas Muhammadiyah Purwokerto



Dr. H. Kuntoro, M.Hum

NIK. 2161127

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Ferdian Syaifullah

NIM : 2220110020

Program Studi : Magister Pendidikan Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan plagiat orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Apabila terbukti dapat dibuktikan tesis ini hasil plagiat, saya bersedia bertanggungjawab secara hukum yang diperkarakan oleh Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Purwokerto, 4 April 2024

Yang membuat pernyataan



Muhammad Ferdian Syaifullah

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan untuk kepentingan ilmu pengetahuan, saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Ferdian Syaifullah
NIM : 2220110020
Program Studi : Magister Pendidikan Dasar
Fakultas : Pascasarjana
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Jenis Karya : Tesis

Menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-Exclusive Royalty Fee Right*) ini. Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelolan dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Dibuat di : Purwokerto
Pada tanggal: 30 April 2024
Yang menyatakan,



Muhammad Ferdian Syaifullah

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Barang siapa menempuh jalan (cara) untuk mendapatkan ilmu, maka Allah pasti memudahkan baginya menuju surga. (HR. Muslim).

PERSEMBAHAN

Tesis ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku (Bapak Jasadi dan Ibu Endang Sri Wahyuni) yang tiada henti selalu memberikan kasih sayang, dukungan dan doa.
2. Adikku (Syafira Sandiorifa) yang selalu mendoakan, mendukung, serta memotivasi agar diberikan kemudahan dalam setiap langkahku.

PRAKATA



Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Atas limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini yang berjudul “Pengembangan Media Game Interaktif “Tebak Kambuh” Dalam Pembelajaran Kata Imbuhan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan *Critical Thinking Skill* Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Purworejo” ini dapat diselesaikan. Keberhasilan pelaksanaan penelitian ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Assoc. Prof. Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian;
2. Dr. H. Kuntoro, M.Hum selaku Direktur Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan rekomendasi dan perjanjian penelitian;
3. Assoc. Prof. Dr. Subuh Anggoro, M.Pi., M.Pd. selaku ketua Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang telah

memberikan perhatian dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis;

4. Dr. H. Kuntoro, M.Hum selaku dosen pembimbing, Dr. H. Yahya Sudarya, M.Pd selaku dosen penguji I dan Dr. H. Wakhudin, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah membimbing, mengarahkan, memotivasi, dan mengoreksi tesis ini dengan penuh ketelitian;
5. Kepala sekolah SD Muhammadiyah Purworejo dan SD Muhammadiyah Kemiri yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian dan mengambil data;
6. Seluruh dosen Program Studi Magister Pendidikan Dasar yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat;
7. Temanku (Nely Baroroh) yang selalu memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam setiap langkahku;
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat dan menambah ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan.

Purwokerto, 4 April 2024

Penulis

Muhammad Ferdian Syaifullah

ABSTRAK

Pengembangan Media Game Interaktif “Tebak Kambuh” Dalam Pembelajaran Kata Imbuan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan *Critical Thinking Skill* Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Purworejo

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan pengembangan media game interaktif; (2) mendeskripsikan model pengembangan media game interaktif; (3) mendeskripsikan hasil kelayakan uji validasi pengembangan media game interaktif; (3) mendeskripsikan uji efektifitas pengembangan media game interaktif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Purworejo dan SD Muhammadiyah Kemiri. Hasil penelitian pengembangan media game interaktif “Tebak Kambuh” dalam pembelajaran kata imbuan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan *critical thinking skill* yaitu : (1) Kebutuhan dan Model Pengembangan Media Game Interaktif “Tebak Kambuh” Berbasis *Critical Thinking Skill* didasarkan pada model pada penelitian ini yaitu model ADDIE yang merupakan terdiri dari 5 tahapan yaitu tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *developmen*, tahap *implementation*, dan tahap; (2) Kevalidan pengembangan media game interaktif “Tebak Kambuh” berbasis *critical thinking skill* dapat dikategorikan sangat valid; (3) Keefektifan pengembangan media game interaktif “Tebak Kambuh” berbasis *critical thinking skill* didasarkan pada hasil nilai pretest dan postest peserta didik. Berdasarkan uji T yang dilakukan mendapatkan hasil $12,681 \geq 2,02108$ atau $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan media game interaktif “Tebak Kambuh” terhadap *critical thinking skill* peserta didik.

Kata Kunci : Bahasa Indonesia, *critical thinking skill*, media game interaktif

ABSTRACT

Development Of The Interactive Media Game “Guess The Recurrence” In Learning Indonesian Affixes To Improve The Critical Thinking Skill of Class V Student At Elementary School Muhammadiyah Purworejo

This research aims to (1) describe the needs for developing interactive game media; (2) describe the interactive game media development model; (3) describe the results of the feasibility test for developing interactive game media; (3) describes the effectiveness test for developing interactive game media. The subjects of this research were fifth grade students at elementary school Muhammadiyah Purworejo and elementary school Muhammadiyah Kemiri. The results of research on the development of the interactive media game "Tebak Recurrence" in learning Indonesian affix words to improve critical thinking skills, namely: (1) The need and model for developing the interactive media game "Guess Relapse" based on Critical Thinking Skills based on the model in this research, namely the ADDIE model which consists of 5 stages, namely the analysis stage, design stage, development stage, implementation stage, and stage; (2) The validity of the development of the interactive game media "Guess the Relapse" based on critical thinking skills can be categorized as very valid; (3) The effectiveness of developing the interactive media game "Guess the Recurrence" based on critical thinking skills is based on the results of students' pretest and posttest scores. Based on the T test carried out, the results were $12.681 \geq 2.02108$ or $t_{count} \geq t_{table}$ so it can be concluded that there is an influence of the use of the interactive game media "Guess the Relapse" on students' critical thinking skills.

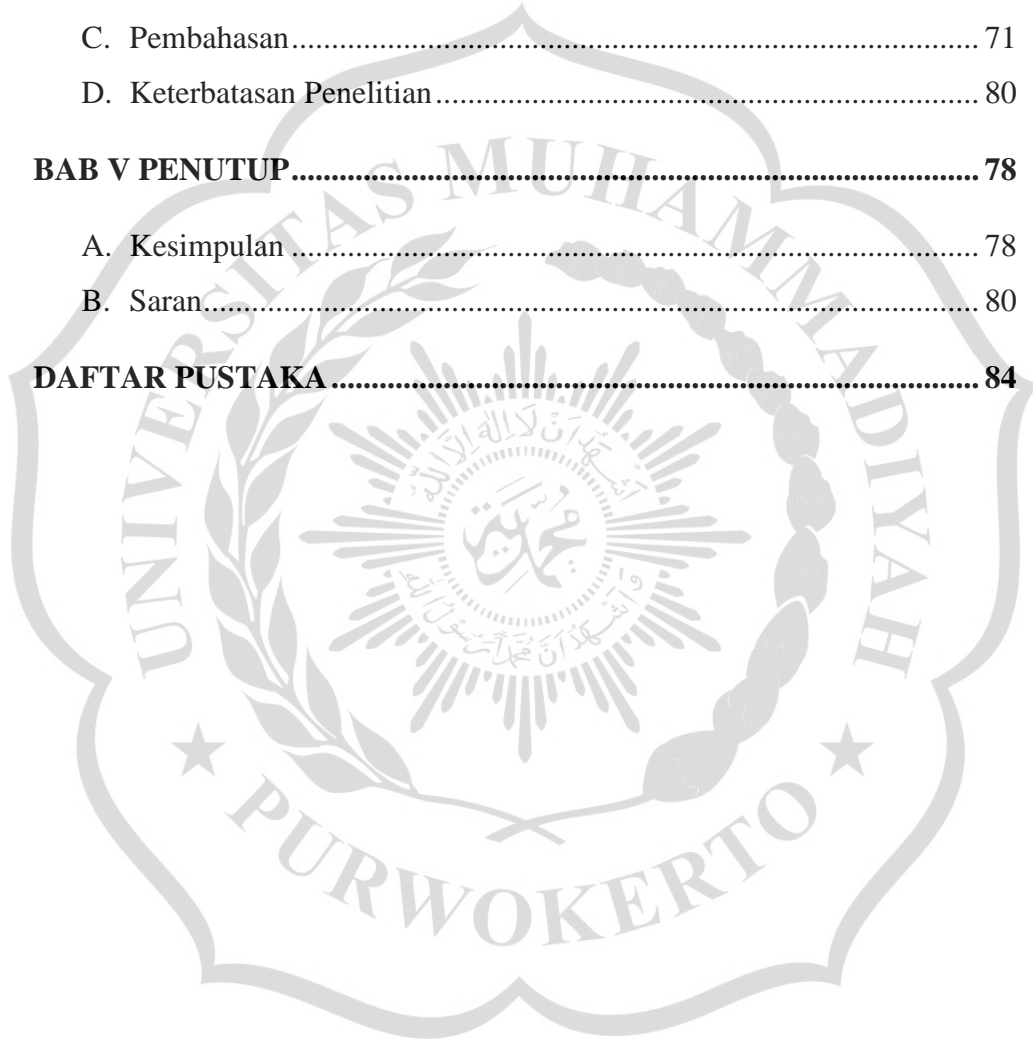
Keyword : *Indonesian, Critical Thinking Skill, Interactive Game Media*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORIGINALITAS	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH ...	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat penelitian.....	6
G. Spesifikasi Produk.....	6
H. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Landasan Media Pembelajaran	10
c. Fungsi Media Pembelajaran	10
d. Manfaat Media Pembelajaran	11
e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12

2. Game Interaktif	12
a. Pengertian Game Interaktif	12
b. Komponen Game Interaktif.....	13
c. Karakteristik Game Interaktif	13
3. <i>Critical Thinking Skill</i>	14
a. Pengertian <i>Critical Thinking Skill</i>	14
b. Indikator <i>Critical Thinking Skill</i>	15
c. Karakteristik <i>Critical Thinking Skill</i>	16
4. <i>Microsoft Power Point</i>	17
a. Pengertian <i>Microsoft Power Point</i>	17
b. Kekurangan dan Kelebihan <i>Microsoft Power Point</i>	17
5. Kata Imbuhan.....	18
a. Materi Kata Imbuhan	18
b. Materi Kata Imbuhan Pada Materi BAB VII	
“Sayangi Bumi” Kelas V Sekolah Dasar	20
6. Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”.....	21
a. Konsep Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”.....	21
b. Kaitan Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”	
Dengan <i>Critical Thinking Skill</i>	22
7. Karakteristik Peserta Didik Usia Sekolah Dasar.....	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Pikir	24
D. Pertanyaan Penelitian	26
E. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Tempat Penelitian.....	28
C. Prosedur Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	34
E. Instrumen Penelitian.....	41
F. Teknik Analisis Data.....	42

G. Perencanaan Desain Produk.....	49
H. Validasi Desain	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Hasil Uji Coba Produk	62
C. Pembahasan.....	71
D. Keterbatasan Penelitian.....	80
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	84



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir.....	25
Gambar 2. Desain Pengembangan Dengan Model ADDIE.....	29
Gambar 3. Alur Perencanaan Desain	32
Gambar 4. Desain Tahap Pengembangan	33
Gambar 5. Desain Tahap Implementasi	34
Gambar 6. Buku Referensi Pembelajaran Bahasa Indonesia	54
Gambar 7. Hasil Validasi Ahli Materi	73
Gambar 8. Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Gambar 9. Hasil Validasi Praktisi.....	75
Gambar 10. Hasil Respon Angket Peserta Didik.....	75
Gambar 11. Hasil Respon Angket Peserta Didik.....	76
Gambar 12. Hasil Uji Normalitas.....	78
Gambar 13. Hasil Uji Homogenitas	79
Gambar 14. Hasil Perhitungan Uji T.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Contoh Imbuan Awalan	18
Tabel 2. Contoh Imbuan Sisipan.....	19
Tabel 3. Contoh Imbuan Akhiran	19
Tabel 4. Contoh Imbuan Gabungan Awalan dan Akhiran.....	20
Tabel 5. Contoh Imbuan yang Luluh	20
Tabel 6. Contoh Imbuan Menyatakan Tempat.....	21
Tabel 7. Contoh Imbuan Menyatakan Proses	21
Tabel 8. Contoh Imbuan Menyatakan Kumpulan.....	21
Tabel 9. Kisi-Kisi Lembar Wawancara.....	36
Tabel 10. Rentang Skor Penilaian Positif	37
Tabel 11. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	37
Tabel 12. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 13. Kisi-Kisi Lembar Validasi Pakar	40
Tabel 14. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Keefektifan Peserta Didik	52
Tabel 15. Kriteria Validasi Ahli.....	43
Tabel 16. Kriteria Validasi Ahli.....	44
Tabel 17. Kriteria Validasi Pakar.....	45
Tabel 18. Kriteria Presentase Respon Keefektifan Peserta Didik.....	46
Tabel 19. <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	47
Tabel 20. Story Board Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”	55
Tabel 21. Kisi-Kisi Lembar Wawancara Kepala Sekolah	57

Tabel 22. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	58
Tabel 23. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 24. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Praktisi.....	59
Tabel 25. Validator Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”.....	61
Tabel 26. Revisi Produk.....	61
Tabel 27. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”	62
Tabel 28. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”	64
Tabel 29. Hasil Validasi Praktisi Terhadap Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”	65
Tabel 30. Hasil Validasi Ahli Materi Terhadap Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”	68
Tabel 31. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”	68
Tabel 32. Hasil Validasi Praktisi Terhadap Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”	68
Tabel 33. Hasil Validasi Dosen dan Praktisi Terhadap Media Game Interaktif “Tebak Kambuh”	69
Tabel 34. Respon Peserta Didik Uji Terbatas	69
Tabel 35. Respon Peserta Didik Uji Luas	70
Tabel 36. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	71
Tabel 37. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing	88
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	101
Lampiran 3 A. Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru SD Kelas V	103
Lampiran 3 B. Lembar Wawancara Guru SD Kelas V	104
Lampiran 4 A. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	106
Lampiran 4 B. Lembar Validasi Ahli Materi	107
Lampiran 4 C. Rubrik Penilaian Lembar Validasi Ahli Materi	110
Lampiran 4 D. Hasil Validasi Ahli Materi	115
Lampiran 5 A. Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	118
Lampiran 5 B. Lembar Validasi Ahli Media	119
Lampiran 5 C. Rubrik Penilaian Lembar Validasi Ahli Media	122
Lampiran 5 D. Hasil Validasi Ahli Media	128
Lampiran 6 A. Kisi-Kisi Lembar Validasi Praktisi.....	131
Lampiran 6 B. Lembar Validasi Praktisi	133
Lampiran 6 C. Rubrik Penilaian Lembar Validasi Praktisi.....	138
Lampiran 6 D. Hasil Validasi Praktisi	147
Lampiran 7. Hasil Ahli Materi, Ahli Media dan Praktisi.....	152
Lampiran 8 A. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	153
Lampiran 8 B. Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	154
Lampiran 8 C. Lembar Respon Peserta Didik	156
Lampiran 9 A. Kisi-Kisi Soal Tes Pretest dan Posttest Peserta Didik	162

Lampiran 9 B. Soal Pretest Peserta Didik.....	163
Lampiran 9 C. Soal Postest Peserta Didik	166
Lampiran 10. Nilai Pretest dan Postest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	169
Lampiran 11. Modul Ajar BAB VII “Sayangi Bumi”	170
Lampiran 12. Lembar Pretest Kelas Eksperimen.....	187
Lampiran 13. Lembar Postest Kelas Eksperimen	193
Lampiran 14 Lembar Pretest Kelas Kontrol	199
Lampiran 15. Lembar Postest Kelas Kontrol.....	205
Lampiran 16. <i>Story Board</i> Produk	211
Lampiran 17. Produk Penelitian.....	214
Lampiran 18. Dokumentasi.....	225
Lampiran 19. Hasil Perhitungan SPSS	229
Lampiran 20. Hasil Turnitin.....	230
Lampiran 20. Surat Bebas Plagiasi	231