

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI  
PADA MATERI BUMIKU SAYANG BUMIKU MALANG  
TERHADAP PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD  
NEGERI LAMKLAT ACEH BESAR**

**Skripsi**

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Fitri Sofia Ranti  
21108103**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
2025**

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI PADA**  
**MATERI BUMIKU SAYANG BUMIKU MALANG TERHADAP**  
**PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD NEGERI LAMKLAT ACEH BESAR**

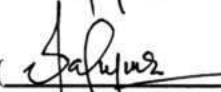
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 28 Agustus 2025

Pembimbing I: **Haris Munandar, M.Pd**  
**NIDN. 1316038901**

()

Pembimbing II: **Safrina Junita, M.Pd**  
**NIDN. 1317069101**

()

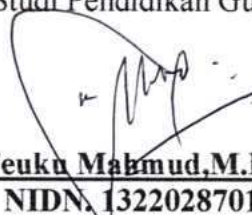
Penguji I : **Nidar Yusuf, M.Pd**  
**NIDN. 0104057203**

()

Penguji II : **Raziska Ibrahim, M.Pd**  
**NIDN. 1317119001**

()

Menyetujui  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
**Teuku Mahmud, M.Pd**  
**NIDN. 1322028701**

Mengetahui  
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

  
**Dy. Syarfuni, M.Pd**  
**NIDN. 0128068203**  
**FKIP**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS GAME EDUKASI PADA  
MATERI BUMIKU SAYANG BUMIKU MALANG TERHADAP  
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD NEGERI LAMKLAT ACEH BESAR**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan  
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 28 Agustus 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



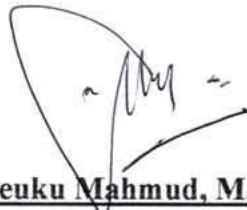
**Haris Muanwar, M. Pd**  
NIDN. 1316038901



**Safrina Junita, M.Pd**  
NIDN. 1317069101

Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Teuku Mahmud, M. Pd**  
NIDN. 1322028701

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



**Dr. Svarfuni, M. Pd**  
NIDN. 0128068203

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Berbasis Game Edukasi Pada Materi Bumiku Sayang Bumiku Malang Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri Lamklat Aceh Besar, telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Fitri Sofia Ranti (21108103). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena pada hari Kamis 7 Agustus 2025.

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



**Haris Munandar, M.Pd**  
NIDN. 1316038901



**Safrina Junita, M.Pd**  
NIDN. 1317069101

Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Teuku Mahmud, M.Pd**  
NIDN. 1322028701

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Bina Bangsa Getsempena



**Dr. Svarfuni, M.Pd**  
NIDN. 0128068203

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang beridentitas dibawah ini:

Nama : Fitri Sofia Ranti

Nim : 21108103

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat ataupun temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip ataupun dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 28 Agustus 2025



Fitri Sofia Ranti  
NIM. 21108103

## KATA PENGANTAR

# بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Allhamdulillah segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta`ala yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Berbasis Game Edukasi Pada Materi Bumiku Sayang Bumiku Malang Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri Lamklat Aceh Besar**” ini tepat pada waktunya. Sholawat beserta salam kita haturkan kehadiran Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam jahiliah ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini sangat sulit terwujud sebagaimana yang diharapkan. Tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan hormat sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya yang tercinta yaitu Ayahanda Gandian dan Ibunda Siti Asiah. Terima kasih atas do'a dan dukungannya, serta ketersediaannya dalam mengupayakan segalanya yang penulis butuhkan, sehingga penulis bisa berada dan bertahan sampai akhir dan bisa menyelesaikan skripsi ini yang merupakan tahap akhir dalam perjalanan memperoleh gelar Sarjana.
2. Ibu Prof. Dr. Lili Kasmini S.Si., M.Si selaku rektor Universitas Bina Bangsa Getsampena yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Syarfuni, M.Pd. Selaku dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsampena yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Teuku Mahmud, M.Pd. Selaku Ketua Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang juga memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Haris Munandar, M.Pd Selaku pembimbing I, yang telah bersedia memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi sejak awal permulaan sampai dengan selesainya skripsi ini dengan baik.
6. Ibu Safrina Junita, M.Pd Selaku Pembimbing II, ditengah-tengah kesibukannya telah memberikan bimbingan serta segenap pemahaman dan pengalaman baru kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Bina Bangsa Getsempepa yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
8. Bapak Zulfikar, S.Pd.M.Si selaku kepala sekolah SD Negeri Lamklat Aceh Besar atas izin penelitian dan kebijaksanaan yang diberikan kepada penulis.
9. Teman-teman guru dan staf /karyawan SD Negeri Lamklat Aceh Besar atas dukungan dan pengertiannya.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari akan segala keterbatasan dan kekurangan dari isi maupun tulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang masih dapat diterima dengan senang hati. Semoga hasil penelitian ini memberikan manfaat dan kontribusi dari pengembangan media pembelajaran di masa depan.

Banda Aceh, 28 Agustus 2025  
Penyusun

Fitri Sofia Ranti

## ABSTRAK

Fitri Sofia Ranti. 2025. Pengembangan Media Berbasis Game Edukasi Pada Materi Bumiku Sayang Bumiku Malang Terhadap Pemahaman Siswa Kelas V SD Negeri Lamklat Aceh Besar. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Haris Munandar, M.Pd, Pembimbing II. Safrina Junita, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi Bingo pada materi Bumiku Sayang Bumiku Malang guna meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD Negeri Lamklat, Aceh Besar. Pengembangan media Bingo dilakukan dengan mengikuti tahapan model ADDIE, yang meliputi: (1) Analysis (analisis kebutuhan siswa dan kurikulum), (2) Design (perancangan konten dan alur permainan edukatif), (3) Development (pembuatan dan validasi media oleh ahli materi dan media), (4) Implementation (penerapan media dalam proses pembelajaran di kelas), dan (5) Evaluation (penilaian hasil belajar siswa melalui tes pemahaman konsep). Berdasarkan hasil pretest (nilai UTS) kemampuan awal siswa menunjukkan rata-rata 52,33, masih berada pada kategori di bawah rata-rata dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) 75. Dari 27 siswa, hanya 6 siswa (22,22%) yang tuntas, sedangkan 21 siswa (77,78%) belum mencapai ketuntasan. Hal ini menandakan pemahaman awal siswa masih rendah sebelum diberikan perlakuan dengan media Bingo. Setelah dilakukan implementasi, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Sebanyak 23 siswa (85,19%) berhasil mencapai KKTP dengan nilai rata-rata 90,32, sedangkan hanya 4 siswa (14,81%) yang belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Bingo efektif digunakan dalam pembelajaran materi Bumiku Sayang Bumiku Malang karena dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran tematik di sekolah dasar.

**Kata Kunci : Media Pembelajaran Edukasi, Bingo, IPAS**

## ABSTRACT

Fitri Sofia Ranti. 2025. Development of Educational Game-Based Media on the Material of My Earth, My Earth, Malang, Towards the Understanding of Fifth Grade Students of SD Negeri Lamklat, Aceh Besar. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Bina Bangsa Getsempena University. Supervisor I. Haris Munandar, M.Pd, Supervisor II. Safrina Junita, M.Pd..

This study aims to develop educational game-based learning media using Bingo on the topic Bumiku Sayang Bumiku Malang to improve students' conceptual understanding in grade V of SD Negeri Lamklat, Aceh Besar. The development of Bingo media followed the ADDIE model stages, including: (1) Analysis (students' needs and curriculum analysis), (2) Design (designing content and the flow of the educational game), (3) Development (producing and validating the media by experts in content and media), (4) Implementation (applying the media in classroom learning), and (5) Evaluation (assessing students' conceptual understanding). Based on the pretest results (midterm test scores), the students' initial ability showed an average score of 52.33, which was categorized below the minimum mastery criteria (KKTP) of 75. Out of 27 students, only 6 students (22.22%) achieved mastery, while 21 students (77.78%) did not. This indicates that students' initial understanding was still low before the treatment using Bingo media. After implementation, students' learning outcomes improved significantly. A total of 23 students (85.19%) achieved mastery with an average score of 90.32, while only 4 students (14.81%) did not reach the minimum criteria. These results indicate that the Bingo learning media is effective in improving students' conceptual understanding of the Bumiku Sayang Bumiku Malang topic and is feasible to be used as an alternative thematic learning media in elementary schools..

**Keywords: Educational Learning Media. Bingo, IPAS**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Media .....	10
2.1.1 Pengertian Media .....	10
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	10
2.2 Game Edukasi .....	11
2.2.1 Pengertaian Media Game Edukasi .....	11
2.2.2 Jenis-Jenis Game Edukasi.....	13
2.2.3 Manfaat Game Edukasi .....	13
2.3 Game Edukasi Bingo .....	14
2.3.1 Pengertian Game Edukasi Bingo .....	14
2.3.2 Kelebihan Dan Kekurangan Game Edukasi Bingo.....	15
2.3.3 Inovasi Game Edukasi Bingo.....	16
2.4 Pemahaman Belajar Siswa .....	17
2.4.1 Pengertian Pemahaman Belajar.....	17
2.4.2 Indikator Pemahaman Konsep .....	18
2.4.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman .....	18
2.5 Materi “Bumiku Sayang Bumiku Malang” .....	19
2.5.1 Pengertian Bumiku Sayang Bumiku Malang.....	19
2.5.2 Contoh Bumiku Sayang Bumiku Malang .....	19
2.6 Kajian Penelitian Relavan .....	20
2.7 Kerangka Berfikir .....	25

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	26
3.2 Langkah-Langkah Pengembangan Media Berbasis Game Edukasi..	27
3.3 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan .....	27
3.4 Tempat Dan Waktu Penelitian .....	29
3.5 Populasi Dan Sampel .....	29
3.5.1 Populasi .....	29
3.5.2 Sampel.....	29
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.6.1 Kuesioner .....	30
3.6.2 Tes .....	30
3.7 Instrumen Pengumpulan Data .....	31
3.7.1 Lembar Validasi Ahli .....	31
3.7.2 Angket (Kuesioner) .....	32
3.7.3 Lembar Soal.....	33
3.8 Teknik Analisis Data .....	34
3.8.1 Kevalidan Media .....	34
3.8.2 Kepraktisan Media .....	36
3.8.3 Test .....	38
 <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	 <b>40</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	40
4.1.1 Tahap Analisis.....	41
4.1.2 Hasil Perancangan (Desain) .....	43
4.1.3 Tahap Pengembangan(Development) .....	47
4.1.4 Tahap Implementasi .....	55
4.1.5 Evaluasi .....	62
4.2 Pembahasan.....	64
 <b>BAB V PENUTUP.....</b>	 <b>75</b>
5.1 Kesimpulan .....	75
5.2 Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>80</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi – Kisi Validasi Ahli Materi .....	31
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Validasi Ahli Bahasa .....	32
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Angket Kepraktisan .....	33
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi soal.....	34
Tabel 3. 6 Pedoman skor setiap jawaban pernyataan ahli.....	35
Tabel 3. 7 Skala Kevalidan .....	35
Tabel 3. 8 Pedoman Guru .....	37
Tabel 3. 9 Kriteria Penilaian Angket Guru .....	37
Tabel 3. 10 Kriteria penilaian Test siswa.....	39
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli Materi .....	50
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	52
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Kepraktisan Media .....	57
Tabel 4. 5 Hasil Belajar Sebelum Penggunaan Media Bingo .....	59
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Setelah Penggunaan Media Bingo .....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 3. 1 Skema Alur Pengembangan Model ADDIE .....	27
Gambar 4. 1 Pengeditan media di aplikasi canva .....	45
Gambar 4. 2 Pengembangan Media Bingo ( Papan Bingo dan Kartu Bingo).....	47