

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA BENDA
DI SEKITARKU SUBTEMA WUJUD BENDA SISWA
KELAS III DI SD NEGERI 19 DAUH PURI DENPASAR**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
DENPASAR**

2022

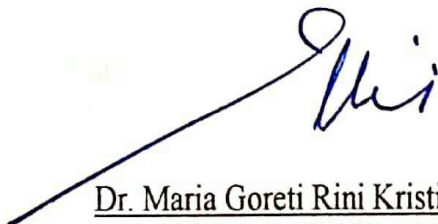
SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

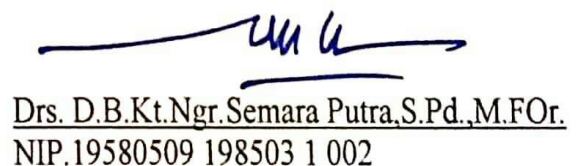
Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

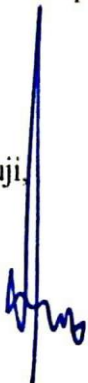


Drs. D.B.Kt.Ngr.Semara Putra, S.Pd., M.FOr.
NIP.19580509 198503 1 002

Skripsi oleh Ni Kadek Widya Dindariesta ini telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal : 11 April 2022

Dewan Penguji,


Drs. I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19591231 198403 1 010

(Ketua)


Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.FOr.
NIP. 19630616 198803 1 003

(Anggota)


Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

(Anggota)


Drs. D.B.Kt.Ngr.Semara Putra, S.Pd., M.FOr.
NIP.19580509 198503 1 002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat – syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan.

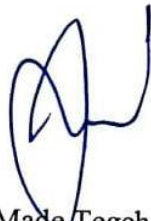
Pada:

Hari :...**SELASA**.....
Tanggal :...**17 MEI 2022**.....

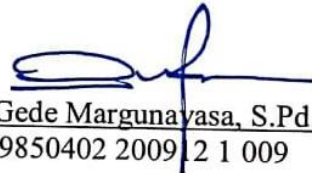
Mengetahui:

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 19710815 200112 1 001



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850402 2009 2 1 009

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,




Prof.Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP 19591231 198403 1 009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda Siswa Kelas III di SD Negeri 19 Dauh Puri Denpasar”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar, 18 Maret 2022
Yang membuat pernyataan,




Ni Kadek Widya Dindariesta
NIM 1811031121

PRAKATA

Puji dan syukur yang dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-NYA, sehingga skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema Benda di Sekitarku Subtema Wujud Benda Siswa Kelas III di SD Negeri 19 Dauh Puri Denpasar”** dapat diselesaikan.

Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dalam proses penyusunan skripsi terdapat banyak bimbingan, dorongan, arahan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu, diucapkan terima kasih kepada yang tulus kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan yang telah diterapkan terkait dengan kelancaran proses studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi yang dilaksanakan dapat terselesaikan.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi yang disusun.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi dan kebijakan-kebijakan dalam penyelesaian skripsi yang disusun.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Kepala Unit Pelaksana Program Belajar Mengajar Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha banyak memberikan motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi yang disusun
6. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah sangat banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi

7. Drs. D.B.Kt. Ngr Semara Putra, S.Pd., M.FOr., selaku Pembimbing II yang telah sangat banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan bermanfaat selama penyusunan skripsi.
8. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd, M.Pd., ahli isi materi pelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi selama proses penyelesaian skripsi.
9. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd., ahli desain instruksional dan media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi selama proses penyelesaian skripsi.
10. I Nyoman Suandi, S.Pd., M.Si., kepala sekolah SDN 19 Dauh Puri yang telah bersedia memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. Ni Wayan Aci Marwati, S.Pd.SD, wali kelas III SDN 19 Dauh Puri yang telah meluangkan waktunya untuk membantu, memberikan dukungan, dan masukan selama proses penelitian.
12. Staff dan dosen di lingkungan Unit Pelaksana Program Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah bersedia memberikan data.
13. Mahasiswa di lingkungan Unit Pelaksana Program Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah membantu memberikan data untuk skripsi ini.
14. Keluarga tercinta yang pantang menyerah memberikan doa, support dalam bentuk materi, dukungan kasih sayang disetiap langkah proses dalam mengemban ilmu di dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.
15. Rekan – rekan sesama mahasiswa yang senantiasa memberikan semangat, doa, motivasi serta semua pihak yang turut memberikan bantuan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, disadari sepenuhnya bahwa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena terdapat kekurangan kemampuan dan keterbatasan dalam penyusunan. Sehingga diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak.

Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak khususnya bagi pengembangan yang bergerak dalam dunia pendidikan.

Denpasar, 11 Maret 2022

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Pengembangan	6
1.6. Manfaat Hasil Penelitian	7
1.7. Spesifikasi Produk.....	8
1.8. Pentingnya Pengembangan	9
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
1.10. Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
2.1. Kajian Teori	12
2.1.1. Pengembangan	12
2.1.2. Multimedia Interaktif	15
2.1.3. Tematik Terpadu	20
2.1.4. Literasi.....	28

2.2. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	31
2.3. Kerangka Berpikir.....	34
2.4. Hipotesis.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
3.1. Metode Penelitian.....	36
3.1.1. Model Pengembangan.....	36
3.2. Prosedur Pengembangan.....	38
3.3. Uji Coba Produk.....	40
3.3.1. Desain Uji Coba.....	40
3.3.2. Subjek Uji Coba.....	41
3.3.3. Jenis Data.....	42
3.4. Metode dan Instrument Pengumpulan Data.....	43
3.4.1. Metode Pengumpulan Data.....	43
3.4.2. Instrument Pengumpulan Data.....	43
3.5. Metode dan Teknik Analisis Data.....	48
3.5.1. Teknik Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	48
3.5.2. Teknik Analisis Deskriptif Kualitatif.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1. Hasil Penelitian.....	52
4.1.1. Penyajian Data Uji Coba.....	52
4.1.2. Hasil Analisis Data.....	81
4.1.3. Revisi Produk.....	83
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	88
4.2.1. Rancang Bangun Pengembangan Multimedia Interaktif.....	88
4.2.2. Hasil <i>Review</i> Validasi Pengembangan Multimedia Interaktif.....	93
4.3. Implikasi Penelitian.....	96
BAB V PENUTUP.....	97
5.1. Ringkasan.....	97

5.2. Simpulan	99
5.3. Saran.....	100
DAFTAR RUJUKAN	102
LAMPIRAN.....	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah - Langkah Penggunaan Metode Research and Development (R&D)	13
Gambar 3.1 Tahap-Tahap Model ADDIE.....	36
Gambar 4.1 Wawancara dengan wali kelas III	52
Gambar 4.2 Buku Tematik digunakan sebagai sumber belajar.....	55
Gambar 4.3 Proyektor digunakan sebagai media pembelajaran	56
Gambar 4.4 Perancangan halaman loading	63
Gambar 4.5 Perancangan menu utama.....	63
Gambar 4.6 Perancangan KD dan Indikator Pembelajaran	63
Gambar 4.7 Perancangan Tujuan Pembelajaran	64
Gambar 4.8 Perancangan Literasi	64
Gambar 4.9 Perancangan Materi Pembelajaran	64
Gambar 4.10 Rancangan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	65
Gambar 4.11 Rancangan Cover Kuis	65
Gambar 4.12 Rancangan Materi Matematika	65
Gambar 4.13 Rancangan Tampilan Identitas Untuk Kuis	66
Gambar 4.14 Rancangan Tampilan Soal Kuis	66
Gambar 4.15 Rancangan Kuis pada Soal yang Terdapat Gambar	66
Gambar 4.16 Rancangan Petunjuk Penggunaan Media	67
Gambar 4.17 Rancangan Info Mengenai Pembelajaran	67
Gambar 4.18 Rancangan Info Mengenai Pengembang Media Pembelajaran	67
Gambar 4.19 Uji Coba Perorangan	69
Gambar 4.20 Uji Coba Kelompok Kecil.....	69
Gambar 4.21 Revisi Produk Uji Ahli Media Pembelajaran.....	85
Gambar 4.22 Revisi Produk Uji Ahli desain instruksional	86
Gambar 4.23 Desain Cover Multimedia Interaktif	89
Gambar 4.24 Desain Menu Utama Multimedia Interaktif	89
Gambar 4.25 Desain KD dan Indikator Multimedia Interaktif	90
Gambar 4.26 Desain Literasi Multimedia Interaktif	90
Gambar 4.27 Desain Materi Pembelajaran Multimedia	90
Gambar 4.28 Desain KuisMultimedia Interaktif.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi - Kisi Instrumen Ahli isi pembelajaran Pembelajaran.....	45
Tabel 3.2 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Design Pembelajaran.....	46
Tabel 3.3 Kisi - Kisi Instrumen Ahli Media	47
Tabel 3.4 Kisi - Kisi Instrumen Respon Siswa	48
Tabel 3.5 Kategori Penilaian Skala <i>Likert</i>	49
Tabel 3.6 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5	50
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pembelajaran Tematik.....	54
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Isi Pembelajaran	71
Tabel 4.3 Komentar dan Saran Ahli Isi Pelajaran.....	72
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	73
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Media Pelajaran.....	74
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli desain instruksional	75
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli desain instruksional.....	76
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	77
Tabel 4.9 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan	78
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil	79
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil.....	80
Tabel 4.12 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif	81
Tabel 4.13 Perbaikan Produk Oleh Ahli Isi Pembelajaran	84
Tabel 4.14 Revisi Produk.....	84
Tabel 4.15 Perbaikan Produk Oleh Uji Ahli Media Pembelajaran	85
Tabel 4.16 Perbaikan Produk Uji Ahli desain instruksional	86
Tabel 4.17 Komentar dan Saran Uji Coba perorangan	87
Tabel 4.18 Komentar dan Saran Uji Coba Kelompok Kecil.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Pengumpulan Data	106
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	107
Lampiran 03. Surat Validasi Isi	108
Lampiran 04. Surat Validasi Desain dan Media	109
Lampiran 05. Hasil Wawancara Guru.....	110
Lampiran 06. Silabus Tematik Kelas III.....	111
Lampiran 07. RPP Tematik Kelas III.....	117
Lampiran 08. Kuesioner Ahli Isi Pembelajaran.....	136
Lampiran 09. Kuesioner Ahli Desain Instruksional.....	139
Lampiran 10. Kuesioner Ahli Media Pembelajaran.....	142
Lampiran 11. Hasil Kuesioner Perorangan	145
Lampiran 12. Hasil Kuesioner Kelompok Kecil.....	147
Lampiran 13. <i>Story Beard</i>	149
Lampiran 14. <i>Flowchart</i>	155
Lampiran 15. Waktu Pelaksanaan Penelitian.....	156
Lampiran 16. Dokumentasi.....	157

