PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *GAME* EDUKASI DUA DIMENSI PADA MUATAN BAHASA *INGGRIS* MATERI PENGENALAN KOSA KATA SISWA KELAS VI SD No. 1 MEKAR BHUANA KABUPATEN BADUNG

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam

Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

HALAMAN JUDUL

OLEH

I GUSTI AYU BINTANG SETYA DEWI

NIM 1811031301

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2022

SKRIPSI

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

Menyetujui:

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum	Drs. I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd
NIP. 195904221 198603 2 001	NIP. 19591231 198403 1 010

Skripsi oleh I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 22 Maret 2022

Dewan Penguji,

Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd.,M.For (Ketua)

NIP. 195710071988031001

Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd.,M.Pd (Anggota)

NIP. 195908301985032001

Dra.Ni Nyoman Ganing.M.Hum (Anggota)

NIP. 195904221 198603 2 001

Drs. I Wayan Sujana,S.Pd.,M.Pd (Anggota)

NIP.19591231 198403 1 010

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

Pada :

Hari : Senin

Tanggal : 9 mei 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 197108152001121001

Sekretaris Ujian,

Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan :
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
DEKAN

Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi
NIP 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya sampaikan bahwa Karya Tulis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD No.1 Mekar Bhuana" beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan-pengutipan dengan cara tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.

Badung, 5 Maret 2022

Yang Membuat Pernyataan

I Gusti Ayu Bintang Setya Dewi

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat_Nyalah skripsi yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa *Inggris* Materi Pengenalan Kosa Kata Siswa Kelas VI SD No.1 Mekar Bhuana Kabupaten Badung**" dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun untuk mengetahui persyaratan mencapai gelar sarjana Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Penyelesaian skripsi ini, mendapatkan banyak bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, Dalam kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan serta program-program yang dilaksanakan di UNDIKSHA.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, atas motivasinya dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi, arahan dan kebijakan-kebijakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Koordinator Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi, arahan dan kebijakan-kebijakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Ketua UPPBM PGSD dan PGPAUD Undiksha Denpasar atas motivasi, arahan dan kebijakan-kebijakan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Dra.Ni Nyoman Ganing.M,Hum., Pembimbing I yang telah membimbing, memotivasi dan mengarahkan dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini.
7. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd., Pembimbing II, yang telah membimbing, memotivasi dan mengarahkan dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini.
8. Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd.,M.Pd., Ahli isi pembelajaran yang telah membimbing dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi
9. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd., ahli desain dan media pembelajaran yang telah membimbing dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi.
10. Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai di lingkungan Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPPBM Undiksha Denpasar yang telah memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan studi ini
11. Drs. I Wayan Sudarma, Plt. Kepala Sekolah SD No. 1 Mekar Bhuana, Atas bantuan dan kesempatan yang telah diberikan dalam melaksanakan penelitian
12. Ni Made Sarah Artawati,S.Pd, Guru Bahasa I*nggris* SD No.1 Mekar Bhuana, Atas bantuan dan kesempatan yang telah diberikan dalam melaksanakan penelitian
13. Guru-guru dan staf pegawai di lingkungan SD No.1 Mekar Bhuana yang telah memberikan bantuan sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik.
14. Siswa kelas VI SD No.1 Mekar Bhuana yang telah membantu pada saat pelaksanaan penelitian ini.

15. Teman-Teman yang telah memotivasi, membantu dan memberikan informasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Orang tua yang telah berjuang untuk memberikan dukungan selama menempuh Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.
17. *At last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all times.*

Disadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan yang ada. Oleh sebab itu, demi kesempurnaan skripsi ini, segala kritik dan saran yang sifatnya membangun diharapkan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua

Singaraja, 18 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA vi
ABSTRAK ix
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Identifikasi Masalah Penelitian 6
1.3 Pembatasan Masalah 7
1.4 Rumusan Masalah 7
1.5 Tujuan Pembelajaran 8
1.6 Manfaat Penelitian 8
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan 9
1.8 Pentingnya Pengembangan 10
1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan 11
1.10 Definisi Istilah 12
BAB II KAJIAN PUSTAKA 14
2.1 Kajian Teori 14
2.1.1 Penelitian Pengembangan 14
2.1.2 Model Penelitian Pengembangan ADDIE 15
2.1.3 Media Pembelajaran 17
2.1.4 Multimedia Interaktif 19
2.1.5 *Game* Edukasi 20
2.1.6 Pembelajaran Bahasa *Inggris* 21
2.1.7 Kosa Kata Dalam Bahasa Inggris 22
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan 22
2.3 Kerangka Berfikir 24

2.4 Hipotesis Penelitian 26
BAB III METODE PENELITIAN 27
3.1 Model Penelitian Pengembangan 27
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan 28
3.2.1 Tahap Analisis (*Analyze*) 28
3.2.2 Tahap Desain (*Design*) 29
3.2.3 Tahap Pengembangan (*Development*) 30
3.2.4 Tahap Implementasi (*implementation*) 31
3.2.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*) 31
3.3 Uji Coba Produk 31
3.3.1 Desain Uji Coba 32
3.3.2 Subjek Uji Coba 32
3.3.3 Jenis Data 33
3.3.4 Metode Dan Instrumen Pengumpulan Data 33
3.3.5 Metode Dan Teknik Analisis Data 38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 41
4.1 Hasil Penelitian 41
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba 41
4.1.2 Hasil Analisis Data 76
4.1.3 Revisi Produk 78
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian 87
4.2.1 Pembahasan Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi 88
4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Produk Pengembangan 91
4.3 Implikasi Penelitian 96
BAB V PENUTUP 97
5.1 Rangkuman 97
5.2 Simpulan 100
5.3 Saran 101
DAFTAR RUJUKAN 102
LAMPIRAN 105

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kompetensi Dasar dan Indikator *Lesson* 6 "*Culture*"..... 28

Tabel 3.2 Analisis Kompetensi Dasar Dan Indikator *Lesson* 7 "*Tourism Object*" . 29

Tabel 3.3 Analisis Kompetensi Dasar Dan Indikator *Lesson* 8 "*Season*" 29

Tabel 3.4. Analisis Kompetensi Dasar Dan Indikator *Lesson* 9 "*Transportation*" .. 29

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Ahli Isi Pembelajaran 34

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Ahli Desain Pembelajaran 35

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Ahli Media Pembelajaran 36

Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Perorangan 37

Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Uji Coba Kelompok Kecil 37

Tabel 3.10 Kategori Penilaian Skala *Likert* 39

Tabel 3.11 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5..... 40

Tabel 4.1 Analisis Kompetensi Dasar dan Indikator *Lesson* 6 "*Culture*"..... 42

Tabel 4.2. Analisis Kompetensi Dasar Dan Indikator *Lesson* 7 "*Tourism Object*" . 42

Tabel 4.3 Analisis Kompetensi Dasar Dan Indikator *Lesson* 8 "*Season*" 42

Tabel 4.4. Analisis Kompetensi Dasar Dan Indikator *Lesson* 9"*Transportation*"... 42

Tabel 4.1 Pengumpulan data materi *lesson* 6 46

Tabel 4.2 Pengumpulan data materi lesson 7 47

Tabel 4.3 Pengumpulan data materi *lesson* 8 48

Tabel 4.4 Pengumpulan data materi *lesson* 9 49

Tabel 4.5 Hasil Review Ahli Isi Pembelajaran 64

Tabel 4.6 Masukan Dan Saran Ahli Isi Pembelajaran 65

Tabel 4.7 Hasil Review Ahli Desain Pembelajaran..... 66

Tabel 4.8 Komentar Dan Saran Ahli Desain Pembelajaran 67

Tabel 4.9 Hasil Review Uji Ahli Media Pembelajaran 68

Tabel 4.10 Komentar Dan Saran Ahli Media Pembelajaran 69

Tabel 4.11 Hasil Review Uji Ahli Perorangan 70

Tabel 4.12 Komentar Dan Saran Siswa..... 72

Tabel 4.13Hasil Review Uji Kelompok Kecil 73

Tabel 4.14 Komentar Dan Saran Uji Kelompok Kecil..... 76

Tabel 4.15 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Aplikasi Game Edukasi 77

Tabel 4.16 Komentar Bersifat Merevisi Dari Subjek Uji Coba 77

Tabel 4.17Komentar Dan Saran Ahli Isi Pembelajaran..... 79

Tabel 4.18 Komentar Dan Saran Uji Ahli Desain Pembelajaran..... 81

Tabel 4.19 Komentar Dan Saran Uji Ahli Media Pembelajaran 83

Tabel 4.20 Komentar Dan Saran Dari Siswa..... 86

Tabel 4.21 Komentar Dan Saran Dari Siswa..... 87

DAFTAR GAMBAR

Gambar.3.2 Tahapan Moden ADDIE 27

Gambar 4.1 Wawancara bersama guru bahasa inggris..... 44

Gambar 4.2 Pengisian Angket Analisis Kebutuhan Siswa 44

Gambar 4.3 Pengisian Angket Analisis Karakteristik Siswa 45

Gambar 4.4 Storyboard 51

Gambar 4.5 Pembuatan objek dua dimensi 60

Gambar 4.6 *Proses Coding* pada aplikasi 61

Gambar 4.7 *Bug Testing*..... 61

Gambar4.8 Revisi Kata *Beautiful* di Games diubah menjadi *Museum*..... 80

Gambar 4.9 Revisi Membuat menu Petunjuk Aplikasi..... 81

Gambar 4.10 Revisi Membuat Menu Tujuan pembelajaran 82

Gambar 4.11 Membuat Menu untuk Petunjuk menjawab soal/Permainan..... 82

Gambar 4.12 memvariasikan bentuk dan warna pada games 84

Gambar.4.13 Revisi Variasi pada game 84

Gambar 4.14 Revisi untuk mendambahkan Feedback berupa score 85

Gambar 4.15 Revisi Menambahkan Menu Tambahan 85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengumpulan Data 106
Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian..... 107
Lampiran 3 Hasil Wawancara..... 108
Lampiran 4 Angket Kebutuhan siswa 110
Lampiran 5 Angket Karakteristik Siswa 116
Lampiran 6 Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran 122
Lampiran 7 Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran 123
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelaajaran..... 124
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran 127
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Isi Pembelajaran 130
Lampiran 11 Hasil Validasi Uji Coba Perorangan..... 133
Lampiran 12 Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil 142
Lampiran 13 Daftar Hadir Uji Coba Perorangan 169
Lampiran 14 Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil..... 170
Lampiran 15 RPP..... 171
Lampiran 16 Dokumentasi Uji Coba Kepada Siswa 208
Lampiran 17 Dokumentasi Observasi Penelitian..... 212