

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERMUATAN KEARIFAN LOKAL
PERMAINAN TRADISIONAL BALI PADA
PEMBELAJARAN TEMATIK
KELAS V SD**

TESIS



Oleh
PUTU SANDHITA PRAYOGA
NIM 2029042021

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA SINGARAJA
PASCASARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
2022**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERMUATAN KEARIFAN LOKAL PERMAINAN
TRADISIONAL BALI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD**

TESIS

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Dasar**



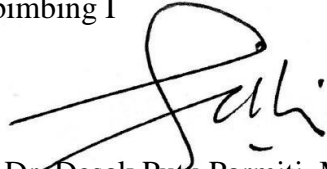
**Oleh
PUTU SANDHITA PRAYOGA
NIM 2029042021**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA SINGARAJA
PASCA SARJANA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR**

2022

Tesis oleh Putu Sandhita Prayoga ini telah diperiksa dan disetujui untuk
Mengikuti Ujian Tesis.

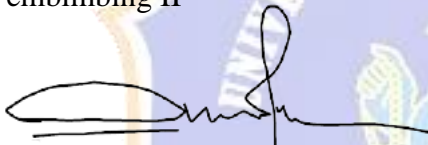
Singaraja, 21 Juni 2022
Pembimbing I



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

NIP 196012311986012001

Pembimbing II



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

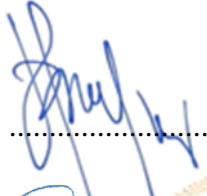
NIP 19850402200912100

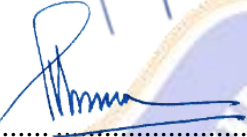



Tesis oleh Putu Sandhita Prayoga ini telah berhasil dipertahankan di depan tim penguji dan dinyatakan diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan di Program Studi Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.


Disetujui pada tanggal: 07 Juli 2022

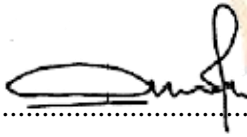
oleh
Tim Penguji

.....

Ketua: Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si
NIP 195812311986011005

.....

Anggota: Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons.
NIP 195703031983032001

.....

Anggota: Dr. I Nengah Suastika, S.Pd., M.Pd.
NIP 198007202006041001

.....

Anggota: Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.
NIP 196012311986012001

.....

Anggota: Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850402200912100

Mengetahui Direktur
Program Pascasarjana UNDIKSHA,

Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si.
NIP 196212151988031002

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan dari Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas dan sesuai dengan norma, kaidah, serta etika akademis.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.



Singaraja, 20 Juli 2022
Yang membuat pernyataan,
[Signature]
Putu Sandhita Prayoga

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa atas anugerah-Nya, sehingga tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD” dapat diselesaikan sesuai dengan yang direncanakan.

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan studi di Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Dasar. terselesaikannya tesis ini tidak lepas dari peran serta dari berbagai pihak yang berupa saran, kritik, maupun dorongan moral. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan dukungan moral dan memfasilitasi berbagai kepentingan studi selama penulis menempuh perkuliahan di Program Pascasarjana Undiksha;
- 2) Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si., selaku Direktur Program Pascasarjana Undiksha dan seluruh staf yang telah banyak membantu selama penulis mengikuti studi dan menyelesaikan penulisan tesis ini;
- 3) Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M.Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Dasar dan staf dosen pengajar yang telah banyak membantu dan memotivasi penulis selama perjalanan studi dan penyusunan tesis ini;

- 4) Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S., selaku pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi kepada penulis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik sesuai harapan;
- 5) Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang juga telah membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi kepada penulis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik sesuai harapan;
- 6) Ketua Gugus 1 Kecamatan Rendang dan Kepala SD Negeri 1 Pesaban, beserta guru-guru dan siswa-siswi kelas V yang telah banyak memberikan bantuan dan kerjasamanya selama penulis melaksanakan penelitian;
- 7) Bapak I Wayan Sumerta, Ibu Ni Wayan Kariani, Saudari Kadek Santhi Pratiwi selaku orang tua dan saudara kandung penulis yang telah banyak membantu secara material dan moral selama penulis menempuh studi di Program Studi Pendidikan Dasar;
- 8) Istri tercinta Nyoman Trisna Ariani dan anak-anak kesayangan Putu Athaya Ariayoga dan Kadek Radhika Widyanata, yang telah banyak memberikan motivasi dan semangat selama penulis menempuh studi di Program Studi Pendidikan Dasar;
- 9) Rekan-rekan seangkatan di Program Studi Pendidikan Dasar yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis dalam penyelesaian tesis ini

Penulis menyadari bahwa tesis ini belum dapat dikategorikan sempurna, oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif guna penyempurnaan karya-karya selanjutnya. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, terutama dalam masyarakat akademis.

Singaraja,
Penulis



DAFTAR ISI

(halaman)

PRAKATA	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
1.7 Definisi Istilah	15
1.8 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	16
1.9 Asumsi dan Batasan Pengembangan	17
1.10 Rencana Publikasi	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
2.1 Kajian Teori	19
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	65
2.3 Kerangka Konsep Pengembangan	68
2.4 Hipotesis Penelitian	72
BAB III METODE PENELITIAN	73
3.1 Jenis Penelitian	73
3.2 Subjek Penelitian	74
3.3 Prosedur Penelitian	74
3.4 Jenis Data.....	80

3.5 Metode Pengumpulan Data	80
3.6 Instrumen Penelitian	81
3.7 Analisis Data	94
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	99
4.1 Hasil Penelitian	99
4.2 Pembahasan	118
4.3 Implikasi Penelitian	126
BAB V PENUTUP	128
5.1 Simpulan	128
5.2 Saran	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN	139



DAFTAR TABEL

(halaman)

Tabel 2.1	Pemetaan Tema dan Subtema pada Kelas V Sekolah Dasar	25
Tabel 2.2	Kompetensi Dasar, Indikator dan Materi	26
Tabel 2.3	Integrasi Muatan Permainan Tradisional Bali	53
Tabel 2.4	Materi dengan Muatan Permainan Tradisional Bali	56
Tabel 3.1	Hasil Analisis Materi dari Kompetensi Dasar dan Indikator	76
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran	82
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Isi/Konten Pembelajaran Tematik SD	83
Tabel 3.4	Tabulasi Data Hasil Penilaian Angket/Kuesioner Validasi Ahli Media Pembelajaran	84
Tabel 3.5	Tabulasi Data Hasil Penilaian Angket/Kuesioner Validasi Ahli Isi/Konten Pembelajaran Tematik SD.....	85
Tabel 3.6	Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan untuk Praktisi	85
Tabel 3.7	Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan untuk Siswa.....	86
Tabel 3.8	Tabulasi Data Hasil Penilaian Angket/Kuesioner Kepraktisan untuk Praktisi.....	88
Tabel 3.9	Tabulasi Data Hasil Penilaian Angket/Kuesioner Kepraktisan untuk Siswa	88
Tabel 3.10	Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda Untuk Tes Uji Coba Efektivitas.....	89
Tabel 3.11	Tabulasi Data Hasil Penilaian Tes Uji Efektivitas	91
Tabel 3.12	Ringkasan Hasil Validitas Butir Tes Uji Coba Efektivitas	92
Tabel 3.13	Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes Uji Coba Efektivitas ..	94
Tabel 3.14	Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 Validitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali.....	95
Tabel 3.15	Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 Kepraktisan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali.....	95
Tabel 4.1	<i>Storyboard/Storyline</i> Rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	99
Tabel 4.2	Susunan Materi dengan Muatan Permainan Tradisional Bali.....	100

Tabel 4.3	Rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifanlokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD.	103
Tabel 4.4	Analisis Validasi Ahli Media Pembelajaran	112
Tabel 4.5	Analisis Validasi Ahli Isi/Materi Pembelajaran Tematik	112
Tabel 4.6	Analisis Validasi Kepraktisan oleh Praktisi	114
Tabel 4.7	Analisis Hasil Respon Siswa.....	114
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas dengan Uji <i>Kolmogorov-Smirnov</i>	116
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas	116
Tabel 4.10	Hasil Analisis Data Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Multimedia Pembelajaran dengan Uji-t Sampel Berkorelasi	117



DAFTAR GAMBAR

(halaman)

Gambar 2.1 Diagram Alir Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Android</i> Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali	55
Gambar 2.2 Kerangka Konsep Pengembangan	71
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>ADDIE</i>	73
Gambar 4.1 Diagram Alir Multimedia Pembelajaran Interaktif Bermuatan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Bali Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD	100



DAFTAR LAMPIRAN

	<i>(halaman)</i>
Lampiran 01. Surat Ijin Penelitian	140
Lampiran 02. Surat Keterangan Penelitian	141
Lampiran 03. Surat Pengantar Judges	142
Lampiran 04. Instrumen Penelitian Sebelum Validasi.....	144
Lampiran 05. Hasil Validasi Instrumen Penelitian	157
Lampiran 06. Hasil Uji Validitas Tes Uji Coba Efektivitas	169
Lampiran 07. Hasil Reliabilitas Tes Uji Coba Efektivitas.....	178
Lampiran 08. Instrumen Penelitian Setelah Validasi.....	180
Lampiran 09. Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	191
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Isi/Konten Pembelajaran Tematik SD	196
Lampiran 11. Hasil Uji Kepraktisan oleh Praktisi	201
Lampiran 12. Hasil Respon Siswa	208
Lampiran 13. Data Hasil Uji Efektivitas	215
Lampiran 14. Hasil Uji Prasyarat Analisis	219
Lampiran 15. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t Sampel Berkorelasi).....	220
Lampiran 16. Hasil Revisi Rancangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Masukan dari Ahli Media Pembelajaran dan Ahli Konten/Isi Pembelajaran Tematik SD	221
Lampiran 17. Petunjuk Penggunaan Multimedia.....	225
Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian	228
Lampiran 19. Riwayat Hidup	230