

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
POWERPOINT BERBASIS LINGKUNGAN DALAM  
PEMBELAJARAN MEMBACA PERMULAAN  
SISWA KELAS I SD NEGERI 3 PAKISAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada  
Universitas Pendidikan Ganesha  
untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan  
program sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Oleh  
Ni Nyoman Priyani  
NIM 1811031170**

**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**

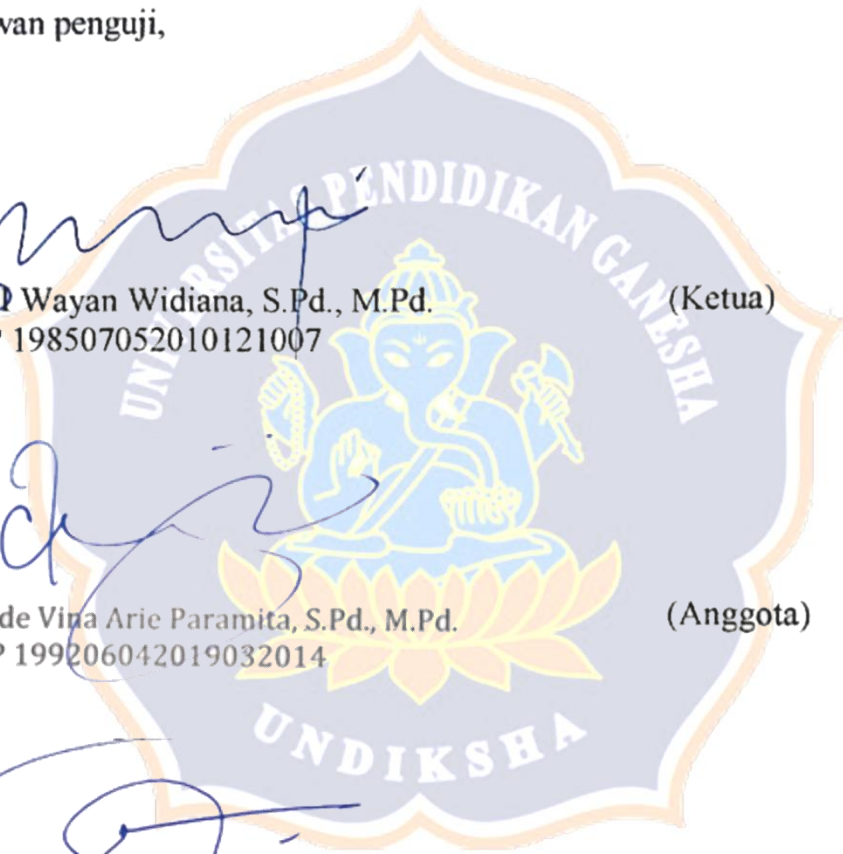


Drs. Ndara Tanggu Renda, M.Pd.  
NIP 195709061986031004


Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi., Ph.D  
NIP 198705082012122001

Skripsi oleh Ni Nyoman Priyani ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 27 Juni 2022


Dewan penguji,




Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. (Ketua)  
NIP 198507052010121007



Made Vira Arie Paramita, S.Pd., M.Pd. (Anggota)  
NIP 199206042019032014



Drs. Ndara Tangu Renda, M.Pd. (Anggota)  
NIP 195709061986031004



Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi. Ph.D (Anggota)  
NIP 198705082012122001

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Senin

Tanggal : 27 Juni 2022



Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

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

## PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena berkat dan rahmat-Nya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Berbasis Lingkungan Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD Negeri 3 Pakisan”** ini dapat diselesaikan tepat waktu.

Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, karena telah memberikan kebijakan-kebijakan, arahan, motivasi dan petunjuk-petunjuk yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Drs. I Made Suarjana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan izin dan legalitas sehingga penyelesaian skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Bapak Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi dan telah bersedia menjadi *judges* dalam penelitian ini.
4. Bapak Drs. Ndara Tangu Renda, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Nice Maylani Asril, S.Psi., M.Psi selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd yang telah bersedia menjadi *judges* dalam penelitian ini.
7. Bapak Dr. Aditya Antara, S.Pd., M.Pd, Ibu Gusti Putu Ayu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd, Bapak I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd.,M.Pd, dan

Bapak I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd. karena telah bersedia menilai Multimedia Interaktif *PowerPoint* Berbasis Lingkungan.

8. Kepala sekolah SD Negeri 3 Pakisan yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
9. Ibu Kadek Hariwati, S.Pd, SD selaku wali kelas I di SD Negeri 3 Pakisan dan Ibu Komang Ayu Megantari, S.Pd. selaku wali kelas II di SD Negeri 3 Pakisan yang telah bersedia menilai Multimedia Interaktif *PowerPoint* Berbasis Lingkungan.
10. Kedua orang tuaku I Ketut Pramawijaya dan Ni Luh Marteni, serta kakak dan adikku atas dukungan dan motivasi yang terus diberikan dan juga segala bantuan materi maupun non materi.
11. Sahabat-sahabatku yang selalu memberikan semangat, bantuan dan saran kapanpun dan dimanapun.
12. Rekan-rekan mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas peran serta dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu, demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembang dunia pendidikan.

Singaraja, 15 Mei 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL.....	i
LOGO.....	ii
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
1.8 Pentingnya Pengembangan .....	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	11
1.10 Definisi Istilah.....	12
BAB II KAJIAN TEORI .....	14
2.1 Landasan Teori.....	14
2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	14
2.1.2 Media Pembelajaran .....	16

2.1.3 Multimedia Interaktif .....	18
2.1.4 <i>PowerPoint</i> .....	22
2.1.5 Lingkungan .....	24
2.1.6 Perkembangan Kognitif .....	26
2.1.7 Kemampuan Membaca Permulaan .....	27
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	33
2.3 Kerangka Berpikir.....	36
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
3.1 Metode Penelitian .....	39
3.1.1 Model Penelitian Pengembangan .....	39
3.1.2 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	40
3.1.3 Uji Coba Produk .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	53
4.1.1 Hasil Pengembangan Produk .....	54
4.1.2 Penyajian Data Uji Coba .....	66
4.1.3 Hasil Analisis Data .....	70
4.1.4 Revisi Produk .....	71
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	72
4.3 Implikasi Penelitian .....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>77</b>
5.1 Rangkuman .....	77
5.2 Simpulan .....	79
5.3 Saran .....	80
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>81</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>PERNYATAAN</b>	



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi multimedia interaktif <i>PowerPoint</i> berbasis lingkungan Ahli Materi.....	46
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	47
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Respon Praktisi .....	47
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa.....	48
Tabel 3.5 Tabulasi Silang .....	49
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Validitas Isi.....	49
Tabel 3.8 Pedoman Konversi Skala Lima .....	52
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	55
Tabel 4.2 <i>Storyline</i> multimedia interaktif <i>PowerPoint</i> berbasis lingkungan.....	57
Tabel 4.3 Hasil Dari Evaluasi Tahap Analisis .....	63
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Tahapan Perancangan .....	65
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Pada Tahap Pengembangan .....	65
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif <i>Powerpoint</i> Berbasis Lingkungan Ahli Materi .....	66
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Berbasis Lingkungan Ahli Media .....	67
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Berbasis Lingkungan Respon Praktisi .....	67
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif <i>PowerPoint</i> Berbasis Lingkungan Respon Siswa.....	69
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Indeks Validitas Aiken_ .....	70
Tabel 4.11 Hasil Rata-rata Skor Respon Praktisi dan Respon Siswa .....	70
Tabel 4.12 Masukan, Saran, dan Komentar .....	71

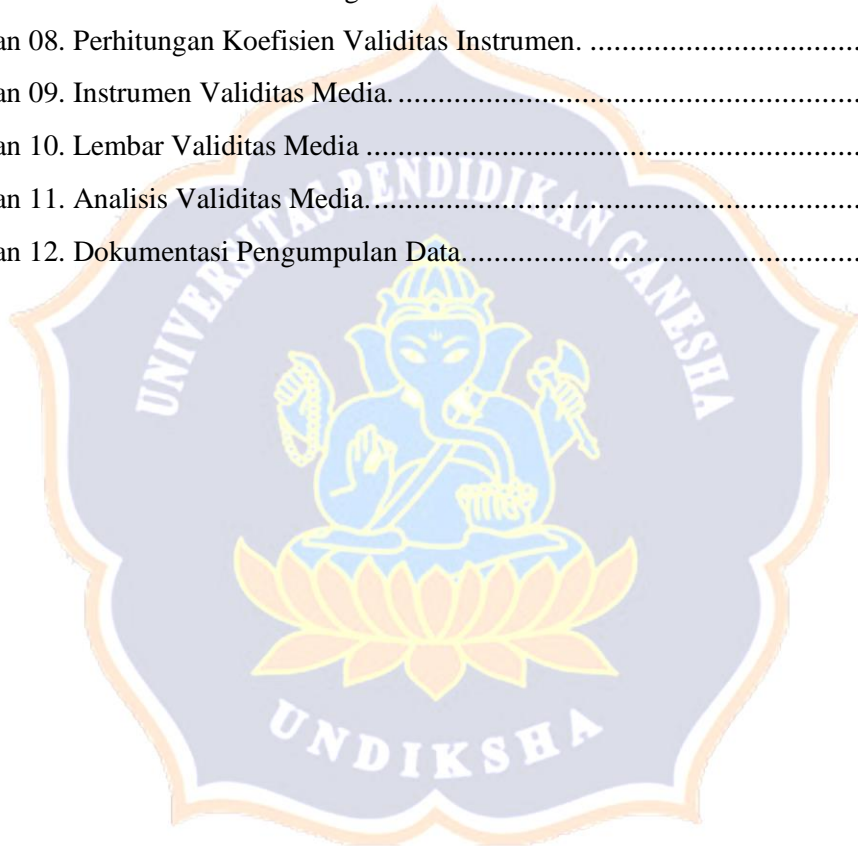
## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kebun.....	25
Gambar 2.2 Sungai .....	25
Gambar 2.3 Hewan .....	26
Gambar 2.4 Mengenal Huruf Vokal. ....	32
Gambar 2.5 Belajar Membaca.....	32
Gambar 2.6 Menebak Suku Kata.....	32
Gambar 2.7 Tebak Kata.....	33
Gambar 2.8 Kerangka Berpikir. ....	38
Gambar 3.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE.....	39
Gambar 3.2 Desain Uji Coba. ....	43
Gambar 4.1 Sampul Multimedia Interaktif.....	59
Gambar 4.2 Menu .....	59
Gambar 4.3 Tujuan Pembelajaran .....	60
Gambar 4.4 Petunjuk Penggunaan Media .....	60
Gambar 4.5 Video Mengenal Huruf .....	61
Gambar 4.6 Belajar Membaca Level 1.....	61
Gambar 4.7 Belajar Membaca Level 2.....	62
Gambar 4.8 Belajar Membaca Level 3.....	62
Gambar 4.9 Evaluasi .....	63



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 01. Surat Pengantar Observasi Ke SD Negeri 3 Pakisan. ....	86
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Observasi.....	87
Lampiran 03. Surat Permohonan Judges Penilaian Mahasiswa. ....	88
Lampiran 04. Surat Keterangan Melaksanakan Uji Judges. ....	90
Lampiran 05. Surat Uji Coba Produk Penelitian. ....	92
Lampiran 06. Surat Keterangan Uji Validitas Media.....	98
Lampiran 07. Instrumen Validasi Judges .....	104
Lampiran 08. Perhitungan Koefisien Validitas Instrumen. ....	114
Lampiran 09. Instrumen Validitas Media. ....	117
Lampiran 10. Lembar Validitas Media .....	129
Lampiran 11. Analisis Validitas Media.....	153
Lampiran 12. Dokumentasi Pengumpulan Data.....	159



## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *PowerPoint* Berbasis Lingkungan Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri 3 Pakisan” beserta seluruh isinya 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 risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya seni ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



Singaraja,  
Yang membuat pernyataan,



Ni Nyoman Priyani  
NIM 1811031170