

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
GAME BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN
TEMATIK TEMA 5 SUBTEMA 1 KELAS III DI SD NEGERI 3
PEJARAKAN**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Teknologi Pendidikan**



**OLEH
AHMA AKBAR PERMANA
NIM 1911021005**

**JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
PRODI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2023

SKRIPSI

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



Menyetujui:

Pembimbing I

Pembimbing II

Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd
NIP. 198807082014041003

Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., ST, M.Pd.
NIP. 198202142008121004

Skripsi oleh Ahma Akbar Permana ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 05 April 2023

Dewan Penguji,



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001

(Ketua)



Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd
NIP. 195910101986031003

(Anggota)



Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd
NIP. 198807082014041003

(Anggota)



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd
NIP. 198202142008121004

(Anggota)



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

Pada :

Hari :

Tanggal :

Mengetahui,

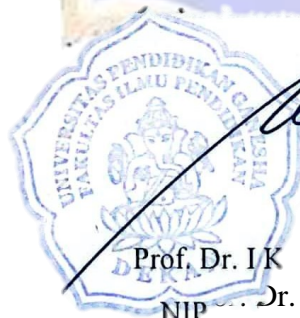
Ketua Ujian

Sekretaris Ujian


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


Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197204202001121001

Mengesahkan



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

NIP. 195912311984031009

NIP. 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas III Di SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023" beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.

Singaraja, 02 April 2023

Yang membuat pernyataan,



Ahma Akbar Permana

NIM 1911021005

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas III Di SD Negeri 3 Pejarakan Tahun Ajaran 2022/2023”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan segala sarana belajar dan perlengkapan pendukung lainnya selama penulis menuntut ilmu di UNDIKSHA.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha yang telah banyak memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
4. Dr. Kadek Suranata, M.Pd., Kons. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberi kesempatan penulis untuk menyusun skripsi ini.
6. Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.

7. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., ST, M.Pd, selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
8. Ketua Penguji, Sekretaris Penguji, dan Anggota Penguji yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap skripsi ini.
9. Kedua orang tua tercinta yang telah mendoakan serta memberikan banyak dukungan dalam proses pengerjaan skripsi ini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu menyusun skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja,

(Ahma Akbar Permana)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI UJIAN	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
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	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Pengembangan	8
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan.....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	11
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
1.10 Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	15
2.1 Kajian Teori.....	15
2.1.1 Penelitian dan Pengembangan.....	15
2.1.2 Media Pembelajaran	15
2.1.3 Multimedia	19
2.1.4 Multimedia Interaktif	21
2.1.5 <i>Game Based Learning</i>	23
2.1.6 Pembelajaran Tematik.....	24

2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	27
2.3	Kerangka Berpikir	30
2.4	Perumusan Hipotesis	32
BAB III	METODE PENELITIAN	33
3.1	Model Penelitian Pengembangan.....	33
3.1.1	Metode Penelitian.....	33
3.1.2	Model Pengembangan.....	34
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan.....	36
3.3	Uji Coba Produk	39
3.3.1	Desain Uji Coba	39
3.3.2	Subjek Uji Coba	39
3.3.3	Jenis Data	41
3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
3.4.1	Metode Pengumpulan Data	41
3.4.2	Instrumen Pengumpulan Data	41
3.5	Metode dan Teknik Analisis Data	50
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1	Hasil Penelitian	55
4.1.1	Penyajian Data Uji Coba	55
4.1.2	Hasil Analisis Data.....	96
4.1.3	Efektivitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game Based Learning</i>	104
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	113
4.2.1	Pembahasan Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game Based Learning</i>	114
4.2.2	Pembahasan Validitas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game Based Learning</i>	116
4.2.3	Pembahasan Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game Based Learning</i>	121
4.3	Implikasi Penelitian.....	124
BAB V	PENUTUP	126
5.1	Rangkuman.....	126

5.2	Simpulan.....	130
5.2	Saran.....	131

DAFTAR RUJUKAN

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

PERNYATAAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis KD dan Indikator Subtema 1 Pembelajaran 1.....	26
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran.....	42
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	43
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	44
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil.....	45
Tabel 3.5 Hasil Validitas Butir Tes.....	46
Tabel 3.6 Hasil Reliabilitas Tes.....	48
Tabel 3.7 Hasil Uji Taraf Kesukaran Tes.....	48
Tabel 3.8 Hasil Uji Daya Beda Tes.....	49
Tabel 3.9 Konvensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5.....	51
Tabel 4.1 Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Multimedia Interaktif.....	57
Tabel 4.2 Hasil Analisis Fasilitas atau Lingkungan Sekolah.....	59
Tabel 4.3 KD Indikator.....	60
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif.....	64
Tabel 4.5 Hasil <i>Review</i> Ahli Isi Mata Pelajaran.....	82
Tabel 4.6 Saran dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran.....	83
Tabel 4.7 Hasil <i>Review</i> Ahli Desain Pembelajaran.....	84
Tabel 4.8 Saran dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran.....	86
Tabel 4.9 Hasil <i>Review</i> Ahli Media Pembelajaran.....	87
Tabel 4.10 Saran dan Komentar Ahli Media Pembelajaran.....	88
Tabel 4.11 Hasil <i>Review</i> Uji Coba Perorangan.....	89
Tabel 4.12 Saran dan Komentar Uji Coba Perorangan.....	91
Tabel 4.13 Hasil <i>Review</i> Uji Coba Kelompok kecil.....	92
Tabel 4.14 Saran dan Komentar Uji Coba Kelompok Kecil.....	96
Tabel 4.15 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif.....	97
Tabel 4.16 Saran dan Komentar Ahli Isi Mata Pelajaran.....	98
Tabel 4.17 Saran dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran.....	100
Tabel 4.18 Saran dan Komentar Ahli Media Pembelajaran.....	102
Tabel 4.19 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	104

Tabel 4.20 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	106
Tabel 4.21 Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	107
Tabel 4.22 Data Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa	109
Tabel 4.23 Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa.....	111
Tabel 4.24 Data Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik.....	111



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	34
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif.....	63
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Pembuka	75
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Judul	76
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu Utama	76
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Petunjuk.....	77
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Kompetensi.....	77
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Belajar.....	78
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Materi.....	78
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Game.....	79
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Evaluasi	79
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Profil.....	80
Gambar 4.12 Revisi Soal Evaluasi Berdasarkan Indikator Yang Terdapat Pada RPP ...	99
Gambar 4.13 Revisi Ilustrasi Atau Gambar Dengan Materi	99
Gambar 4.14 Revisi KD PPKN Dan Tujuan Pembelajaran PPKN.....	100
Gambar 4.15 Revisi Jenis Font	101
Gambar 4.16 Revisi penggunaan warna yang kontras	101
Gambar 4.17 Revisi Menambahkan Petunjuk Belajar	102
Gambar 4.18 Revisi kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Observasi.....	136
Lampiran 02. Surat Keterangan Penelitian	137
Lampiran 03. Hasil Kuesioner Analisis Karakteristik Siswa.....	138
Lampiran 04. Nilai UTS Kelas III	139
Lampiran 05. Surat Pengantar Uji Ahli Isi Mata Pelajaran.....	140
Lampiran 06. Surat Pengantar Uji Ahli Desain Pembelajaran.....	141
Lampiran 07. Surat Pengantar Uji Ahli Media Pembelajaran.....	142
Lampiran 08. Hasil Kuesioner Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	143
Lampiran 09. Hasil Kuesioner Uji Ahli Desain Pembelajaran	145
Lampiran 10. Hasil Kuesioner Uji Ahli Media Pembelajaran	147
Lampiran 11. Surat Keterangan Uji Ahli Isi Mata Pelajaran.....	149
Lampiran 12. Surat Keterangan Uji Ahli Desain Pembelajaran	150
Lampiran 13. Surat Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran	151
Lampiran 14. Hasil Kuesioner Uji Coba Perorangan.....	152
Lampiran 15. Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil	153
Lampiran 16. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	158
Lampiran 17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	164
Lampiran 18. Lembar Jawaban <i>Pretest</i>	196
Lampiran 19. Lembar Jawaban <i>Posttest</i>	197
Lampiran 20. Surat Keterangan Uji Coba Produk	198
Lampiran 21. Surat Keterangan Uji Validitas.....	199
Lampiran 22. Instrumen Wawancara	200
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian.....	201