

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PERMAINAN EDUKASI MATERI SIKLUS AIR
BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA
DI KELAS V SD**

SKRIPSI

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



**Oleh
I Wayan Artayana
NIM 1911031286**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
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



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

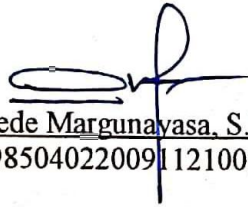
Pembimbing II



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

Skripsi oleh I Wayan Artayana ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 18 Juli 2023

Dewan Penguji,



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1985040220091121009

(Ketua)



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

(Anggota)



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

(Anggota)



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

(Anggota)

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

Pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 18 Juli 2023

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



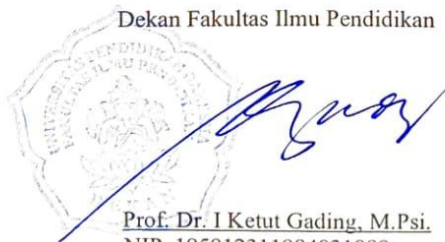
Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001



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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya sampaikan bahwa karya yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Permainan Edukasi Materi Siklus Air Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD” beserta seluruh isinya adalah karya tulis saya sendiri, saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya tulis saya ini.

Singaraja, 15 Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



I Wayan Artayana

NIM. 1911031286

PRAKARTA

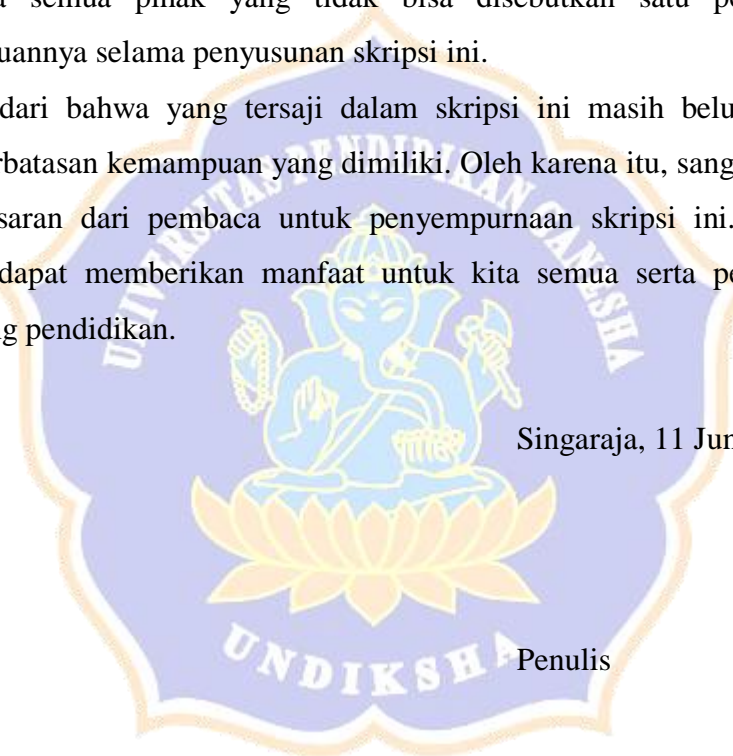
Puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa, atas Asung Kerta Wara Nugraha-Nya, skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Permainan Edukasi Materi Siklus Air Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD**” dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik berupa material maupun moral. Oleh sebab itu, dalam kesempatan ini ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang memberikan dukungan penyusunan dan peneliatian skripsi ini.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan dukungan penyusunan dan penelitian skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M. Pd, selaku Kordinator Bidang Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memberikan pengarahan pelaksanaan penelitian skripsi ini.
5. Prof.Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak, Ibu dosen, serta staf pegawai di lingkungan kampus FIP Undiksha yang telah membantu keperluan yang berhubungan dengan penyusunan skripsi.
8. Bapak I Wayan Budiasa, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah di SD Negeri 1 Undisan yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpinnya dan memberikan bantuan selama penelitian.

9. Ibu Ni Nyoman Yadnyani, S.Pd.SD. selaku guru wali kelas V di SD Negeri 1 Undisan yang memberikan waktu untuk melaksanakan penelitian di kelas V.
10. Guru dan Siswa SD Negeri 1 Undisan yang telah berpartisipasi dan terlibat langsung dalam penelitian.
11. I Nengah Nyandang, dan Ni Nyoman Alit Arini selaku Orang Tua yang memberikan dukungan serta motivasi selama penulis menyusun skripsi.
12. Rekan-rekan mahasiswa yang selalu memberikan bantuan dan dukungan untuk penulis.
13. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu atas bantuannya selama penyusunan skripsi ini.

Disadari bahwa yang tersaji dalam skripsi ini masih belum sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Oleh karena itu, sangat diperlukan kritik dan saran dari pembaca untuk penyempurnaan skripsi ini. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua serta perkembangan dalam bidang pendidikan.

Singaraja, 11 Juni 2023



DAFTAR ISI

Halaman

SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iv
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA UJIAN.....	v
ABSTRAK	vi
PRAKARTA	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Pengembangan	12
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan.....	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	14
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	15
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	16
1.10 Definisi Istilah	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
2.1 Kajian Teori.....	18

2.1.1 Media Pembelajaran	18
2.1.2 Multimedia Interaktif.....	21
2.1.3 Permainan Edukasi	26
2.1.4 Muatan Pembelajaran IPA	34
2.1.5 Kearifan Lokal	44
2.1.6 Hasil Belajar	49
2.1.7 Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Siklus Air Berbasis Kearifan Lokal	53
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	55
2.3 Kerangka Berpikir	57
2.4 Perumusan Hipotesis	60
BAB III METODE PENELITIAN.....	61
3.1 Model Penelitian Pengembangan	61
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	63
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	63
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	65
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	67
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	68
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	69
3.3 Uji Coba Produk	70
3.3.1 Desain Uji Coba Produk	70
3.3.2 Subjek dan Objek.....	71
3.3.3 Jenis Data.....	72
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	73
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	73
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	74
3.4.3 Uji Validitas Instrumen.....	80
3.5 Analisis Data	88
3.5.1 Analisis Kelayakan Media	89
3.5.2 Analisis Kepraktisan Media.....	89
3.5.3 Analisis Efektifitas Media Terhadap Hasil Belajar	90

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	92
4.1 Hasil Penelitian.....	92
4.1.1 Rancang Bangun Multimedia Interaktif	92
4.1.2 Kelayakan Multimedia Interaktif.....	106
4.1.3 Kepraktisan Multimedia Interaktif.....	110
4.1.4 Efektivitas Media.....	114
4.1.5 Revisi Produk.....	116
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	118
4.3 Implikasi Penelitian	127
 BAB V PENUTUP.....	 129
5.1 Rangkuman.....	129
5.2 Simpulan.....	132
5.3 Saran.....	134
 DAFTAR RUJUKAN	 135
LAMPIRAN	145
RIWAYAT HIDUP.....	239
PERNYATAAN.....	239



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	35
Tabel 3. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Siklus Air.....	64
Tabel 3. 2 Kisi-kisi instrument validasi ahli materi	75
Tabel 3. 3 Kisi-kisi instrumen Validasi Ahli Media	75
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain	75
Tabel 3. 5. Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan oleh Guru	77
Tabel 3. 6. Kisi-Kisi Instrimen Kepraktisan oleh Siswa.....	77
Tabel 3. 7 Kisi-kisi uji efektivitas	78
Tabel 3. 8. Perhitungan Validasi Isi Menurut <i>Gregory</i>	80
Tabel 3. 9. Kriteria Koefisien Validitas Isi	81
Tabel 3. 10 Perhitungan Validasi <i>Gregory</i> Pada Ahli Materi	81
Tabel 3. 11 Perhitungan Validasi <i>Gregory</i> Pada Ahli Media.....	82
Tabel 3. 12 Perhitungan Validasi <i>Gregory</i> Pada Ahli Desain	83
Tabel 3. 13 Perhitungan Validasi <i>Gregory</i> Pada Respon Guru dan Siswa	84
Tabel 3. 14 Kriteria Reliabelitas Tes.....	86
Tabel 3. 15 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes	87
Tabel 3. 16 Klasifikasi Daya Pembeda	88
Tabel 3. 17 Penilaian Skala Lima	89
Tabel 3. 18 Penilaian Skala Lima	90
Tabel 4. 1 Tampilan Stroryboard	94
Tabel 4. 2 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	106
Tabel 4. 3 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	107
Tabel 4. 4 Hasil Uji kelayakan Ahli Desain.....	108
Tabel 4. 5 Penilain Skala Lima	110
Tabel 4. 6 Hasil Uji Kelayakan Multimedia Interaktif	110
Tabel 4. 7 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru.....	111
Tabel 4. 8 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa	112
Tabel 4. 9 Penilaian Skala Lima	113
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Kepraktisan Multimedia interaktif	113

Tabel 4. 11 Uji Normalitas Sebaran Data 115
Tabel 4. 12 Uji *One Sample T-Test*..... 115



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Siklus Air.....	36
Gambar 2. 2 Penebangan Hutan.....	43
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir.....	60
Gambar 3. 1 Tahapan Model EDDIE.....	62
Gambar 3. 2 Desain uji coba validitas dan kepraktisan.....	68
Gambar 3. 3 Desain uji coba validitas dan kepraktisan.....	71
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuka.....	98
Gambar 4. 2 Tampilan Menu Awal.....	98
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Awal.....	99
Gambar 4. 4 Tampilan Kompetensi Inti.....	100
Gambar 4. 5 Tampilan Kompetensi Dasar.....	100
Gambar 4. 6 Tampilan Indikator.....	100
Gambar 4. 7 Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	101
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Materi.....	102
Gambar 4. 9 Tampilan Pilihan Level Permainan.....	103
Gambar 4. 10 Tampilan Permainan Adukasi 1.....	103
Gambar 4. 11 Tampilan Permainan Edukasi 2.....	104
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Petunjuk.....	104
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Tentang.....	105
Gambar 4. 14 Tampilan Profil Pengembang.....	105

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Penelitian.....	146
Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian	147
Lampiran 3. Surat Pengantar Uji Judges Penelitian.....	148
Lampiran 4. Surat Telah Melaksanakan Uji Judges Instrumen Penelitian	150
Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Produk	152
Lampiran 6. Wawancara Pengumpulan Data Awal	158
Lampiran 7. Rekapitulasi Observasi Analisis Media.....	160
Lampiran 8. Instrumen Validasi Multimedia Interaktif.....	161
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges I.....	171
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges II	177
Lampiran 11. Hasil Uji Soal Pilihan Ganda.....	183
Lampiran 12. Soal Pilihan Ganda	187
Lampiran 13. Hasil Uji Materi Pembelajaran	192
Lampiran 14. Hasil Uji Media	196
Lampiran 15. Hasil Uji Desain.....	200
Lampiran 16. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru	204
Lampiran 17. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa	210
Lampiran 18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	222
Lampiran 19. Tampilan Akhir Produk.....	227
Lampiran 20 Dokumentasi.....	236