

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
PROBLEM BASED LEARNING PELAJARAN BAHASA
INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV
SD NO. 7 DALUNG BADUNG
TAHUN AJARAN 2023/2024**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

SKRIPSI

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



Pembimbing I,


Pembimbing II,

Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes
NIP. 19590414 198503 1 004

Skripsi oleh Ni Putu Sri Eka Yulianti ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 16 Februari 2024

Dewan Penguji,



Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum.
NIP. 19590422 198603 2 001

(Ketua)



Dewi Anzelina, M.Pd.
NIP. 19880815 202321 2 046

(Anggota)



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

(Anggota)



Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes.
NIP. 19590414 198503 1 004

(Anggota)

INDIKSHA

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

Pada:

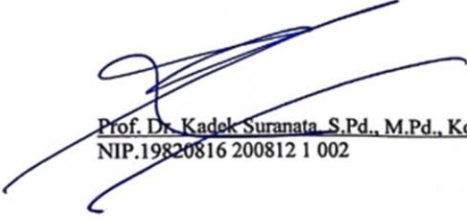
Hari : Jumat

Tanggal : 16 Februari 2024

Mengetahui,

Ketua Ujian,


Sekretaris Ujian,


Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP.19820816 200812 1 002


Dr. Putu Nanci Rlastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860427 200912 2 003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan




Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19850705 201012 1 007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024" beserta seluruh isinya adalah 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 saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,



Ni Putu Sri Eka Yulianti

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa/Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas rahmat-Nya lah skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD No. 7 Dalung Badung Tahun Ajaran 2023/2024.**” dapat diselesaikan pada waktunya. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Saat proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini disampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan, program-program, serta fasilitas yang diberikan, sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan, sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.
3. Dr. Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi dan fasilitas yang diberikan, sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.
4. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan, sehingga dapat menyelesaikan studi dengan baik.
5. Prof. Dr. I Gusti Putu Suharta, M.Si. selaku Ketua Direktur SDP Undiksha Kampus Denpasar atas motivasi yang diberikan untuk penyusunan skripsi ini.
6. Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini tepat waktu.

7. Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini tepat waktu.
8. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik atas semua bimbingan yang telah diberikan dalam penyusunan skripsi ini
9. Bapak dan Ibu dosen serta staf pegawai di SDP Undiksha Denpasar yang telah memberikan masukan, arahan, dan petunjuk dalam menyelesaikan studi ini.
10. Sayu Ketut Yasmini, S.Pd.SD.,M.Pd., selaku kepala SD No. 7 Dalung atas kesempatan yang telah diberikan untuk melaksanakan penelitian di kelas IV SD No. 7 Dalung.
11. Sagung Mas Darmayanti, S.Pd selaku wali kelas IV SD No. 7 Dalung, atas kesempatan dan dukungan yang diberikan sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar
12. Seluruh siswa kelas Kelas IV SD No. 7 Dalung yang telah membantu dan mengikuti pembelajaran dengan baik.
13. Keluarga saya terutama Bapak, Ibuk, Dwi dan Mang Tri atas dukungan yang tiada hentinya selama penyusunan skripsi.
14. Rekan-rekan mahasiswa angkatan 2020 yang senantiasa berbagi informasi, memberi bantuan, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.

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

Denpasar, 10 Februari 2024

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Pengembangan	7
1.6. Manfaat Hasil Pengembangan.....	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 Media Pembelajaran	14
2.1.2 Multimedia Interaktif.....	18

2.1.3 Model Pembelajaran <i>PBL</i>	23
2.1.4 Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia.....	25
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	30
2.4 Perumusan Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Model Penelitian Pengembangan	33
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan	35
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	35
3.2.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	36
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	38
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	39
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	40
3.3 Uji Coba Produk.....	41
3.3.1 Desain Uji Coba.....	41
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	41
3.3.3 Jenis Data.....	43
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	44
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1. Hasil Penelitian.....	60
4.1.1. Penyajian Data Uji Coba	60
4.1.2. Hasil Analisis Data	85
4.1.3. Revisi Produk	92
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	97
4.2.1. Pembahasan Rancang Bangun Multimedia Interaktif	98
4.2.2. Pembahasan Kelayakan Multimedia Interaktif.....	103
4.2.3. Pembahasan Eektivitas Multimedia Interaktif.....	108
4.3. Implikasi Penelitian	109

BAB V PENUTUP	111
5.1. Rangkuman.....	111
5.2. Simpulan.....	113
5.3. Saran.....	116
DAFTAR RUJUKAN	117
LAMPIRAN	119
RIWAYAT HIDUP	214
PERNYATAAN	215



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Rancang Bangun.....	46
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran	47
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	47
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	48
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Uji Perorangan dan Uji Kelompok Kecil.....	49
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Penyusunan Instrumen Tes Pilihan Ganda untuk Uji Efektivitas	49
Tabel 3. 7 Kriteria Harga r_{xy} hitung	51
Tabel 3. 8 Kriteria Koefisien Reliabilitas	52
Tabel 3. 9 Kriteria Kesukaran Indeks Butir Tes	53
Tabel 3. 10 Klasifikasi Daya Pembeda	54
Tabel 3. 11 Skala Likert.....	55
Tabel 3. 12 Konvensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	56
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	63
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun.....	72
Tabel 4. 3. Komentar Ahli Rancang Bangun	73
Tabel 4. 4. Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pelajaran.....	74
Tabel 4. 5 Komentar Ahli Isi/Materi Pelajaran.....	75
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional	76
Tabel 4. 7 Komentar Ahli Desain Instruksional.....	77
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran	78
Tabel 4. 9 Komentar Ahli Media Pembelajaran.....	79
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan.....	80
Tabel 4. 11 Komentar Uji Coba Perorangan.....	82
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	83
Tabel 4. 13 Komentar Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	85
Tabel 4. 20 Persentase Hasil Kelayakan Produk Multimedia Interaktif	86
Tabel 4. 21 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i>	88
Tabel 4. 22 Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i>	88

Tabel 4. 23 Revisi Ahli Isi/Materi Pelajaran.....	92
Tabel 4. 24 Catatan Ahli Desain Instruksional	94
Tabel 4. 25 Revisi Ahli Media Pembelajaran	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	33
Gambar 3. 2 Rancangan Uji Coba Produk	43
Gambar 4. 1 Desain Tampilan Media Pembelajaran	64
Gambar 4. 2 Pembuatan Video Media Pembelajaran	65
Gambar 4. 3 Pengembangan Isi dan Desain Produk	67
Gambar 4. 4 Pengubahan Produk Menjadi <i>HTML5</i>	68
Gambar 4. 5 Penyimpanan Produk pada <i>netlify.app</i>	68
Gambar 4. 6 Uji Kelayakan Produk	69
Gambar 4. 7 Uji Coba Produk	69
Gambar 4. 8 Sebelum Revisi Isi/Materi Pembelajaran	93
Gambar 4. 9 Sesudah Revisi Isi/Materi Pembelajaran	93
Gambar 4. 10 Sebelum Revisi Desain Instruksional	94
Gambar 4. 11 Sesudah Revisi Desain Instruksional	95
Gambar 4. 12 Sebelum Revisi Media Pembelajaran	96
Gambar 4. 13 Sesudah Revisi Media Pembelajaran	96



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	119
Lampiran 2. Surat Pengantar Observasi dan Pengumpulan Data	120
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Pengumpulan Data.....	121
Lampiran 4. Diagram Alir Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif.....	122
Lampiran 5. Flowchart Pengembangan Multimedia Interaktif	123
Lampiran 6. Storyboard Pengembangan Multimedia Interaktif	124
Lampiran 7. Perangkat Pembelajaran (Modul Ajar dan Soal Evaluasi)	126
Lampiran 8. Surat Validasi Ahli Rancang Bangun.....	147
Lampiran 9. Surat Validasi Ahli Isi Produk Penelitian.....	148
Lampiran 10. Surat Validasi Ahli Desain Instruksional	149
Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun	150
Lampiran 12. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun	153
Lampiran 13. Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pelajaran	154
Lampiran 14. Surat Pernyataan Ahli Isi/Materi Pelajaran	157
Lampiran 15. Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional.....	158
Lampiran 16. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional.....	161
Lampiran 17. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	162
Lampiran 18. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran.....	165
Lampiran 19. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan.....	166
Lampiran 20. Hasil Penilaian Subjek Uji Coba Perorangan.....	167
Lampiran 21. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil.....	169
Lampiran 22. Hasil Penilaian Subjek Uji Coba Kelompok Kecil.....	170
Lampiran 23. Lembar Soal Uji Coba Instrumen.....	172
Lampiran 24. Hasil Analisis Uji Coba Instrumen.....	183
Lampiran 25. Lembar Soal Pre-test dan Post-test.....	194
Lampiran 26. Lembar Jawaban Hasil Pre-test	203
Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Pre-test.....	204
Lampiran 28. Lembar Jawaban Hasil Post-test.....	205
Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Post-test.....	206

Lampiran 30. Tabel Nilai-nilai Uji-t Berkorelasi.....	207
Lampiran 31. Tabel Nilai-nilai Uji <i>Fisher</i>	210
Lampiran 32. Dokumentasi.....	212
Lampiran 33. Jadwal Penelitian	213

