

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
MAKE A MATCH PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA MATERI MENJAGA  
KEBHINEKAAN INDONESIA KELAS IV  
SD NO. 4 BENOA TAHUN AJARAN 2023/2024**

**SKRIPSI**

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

**OLEH  
KADEK DIAH WULANDARI  
NIM 2011031043**

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

**2024**

# SKRIPSI

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

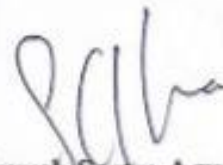
Menyetujui:

Pembimbing I,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 195605201983031002

Pembimbing II,



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si, M.Pd.  
NIP 198605172015041001

Skripsi oleh Kadek Diah Wulandari ini telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal: 27 Maret 2024

Dewan Penguji:



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Penguji I)



Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. (Penguji II)



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Penguji III)



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Penguji IV)

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


Pada:

Hari : Rabu  
Tanggal : 27 Maret 2024


**Mengetahui,**

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



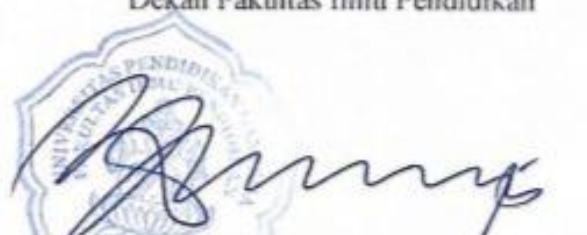
Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.  
NIP 19820816 200812 1 002



Dr. Putu Nanci Riastini, 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 1007

**PERNYATAAN**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia Kelas IV SD No. 4 Benoa Tahun Ajaran 2023/2024” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya tulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak benar sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 24 Maret 2024

Yang membuat pernyataan,



Kadek Diah Wulandari

NIM 2011031043

## PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat Rahmat-Nya, skripsi yang berjudul **Pengembangan Multimedia Interaktif *Make A Match* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia Kelas IV SD No. 4 Benoa Tahun Ajaran 2023/2024** dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyelesaian skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, dengan penuh rasa hormat, melalui kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan serta program-program yang dilaksanakan di Undiksha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha atas kebijakan serta arahannya selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan dorongan motivasi dan bimbingan selama menempuh studi di jurusan Pendidikan Dasar.
4. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koorprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama menempuh studi pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., selaku pembimbing I sekaligus Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi dari awal sampai terselesaikannya skripsi ini tepat pada waktunya.
6. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., selaku pembimbing II yang selalu memberi masukan dan arahan dalam penyempurnaan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
7. Bapak dan Ibu Dosen serta staf pegawai di lingkungan jurusan Pendidikan Dasar, program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus SDP Undiksha Denpasar yang banyak memberikan bantuan, masukan dan arahan.
8. Ibu Ni Nengah Murnawati, S.Ag., selaku Kepala SD No. 4 Bena yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian serta memberikan masukan dan arahan dalam pelaksanaannya.
9. Ibu Ni Wayan Pudi, S.Pd.SD., selaku guru kelas IV SD No. 4 Bena yang telah membimbing selama kegiatan penelitian.
10. Ibu Ni Kadek Puspa Indah Larasanty, S.Pd., selaku guru kelas V SD No. 4 Bena yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan uji coba instrumen pada kegiatan penelitian.
11. Siswa kelas IV dan V SD No. 4 Bena yang telah berkontribusi dengan baik selama penelitian.
12. Rekan-rekan mahasiswa Angkatan 2020 yang senantiasa berbagi informasi, memberikan dukungan, bantuan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

13. Keluarga serta kerabat yang turut memberikan dukungan serta motivasi selama menempuh pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang termuat dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan.



Denpasar, 5 Februari 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN SAMPUL</b>	
<b>LEMBAR LOGO</b>	
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Pengembangan .....	9
1.6 Manfaat Hasil Penelitian .....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis .....	10
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
1.7.1 Bentuk Produk.....	11
1.7.2 Program yang Digunakan.....	11
1.8 Pentingnya Pengembangan .....	12
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	13
1.9.1 Asumsi Pengembangan.....	13
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan .....	13
1.10 Defisini Istilah .....	14
1.10.1 Multimedia Interaktif .....	14

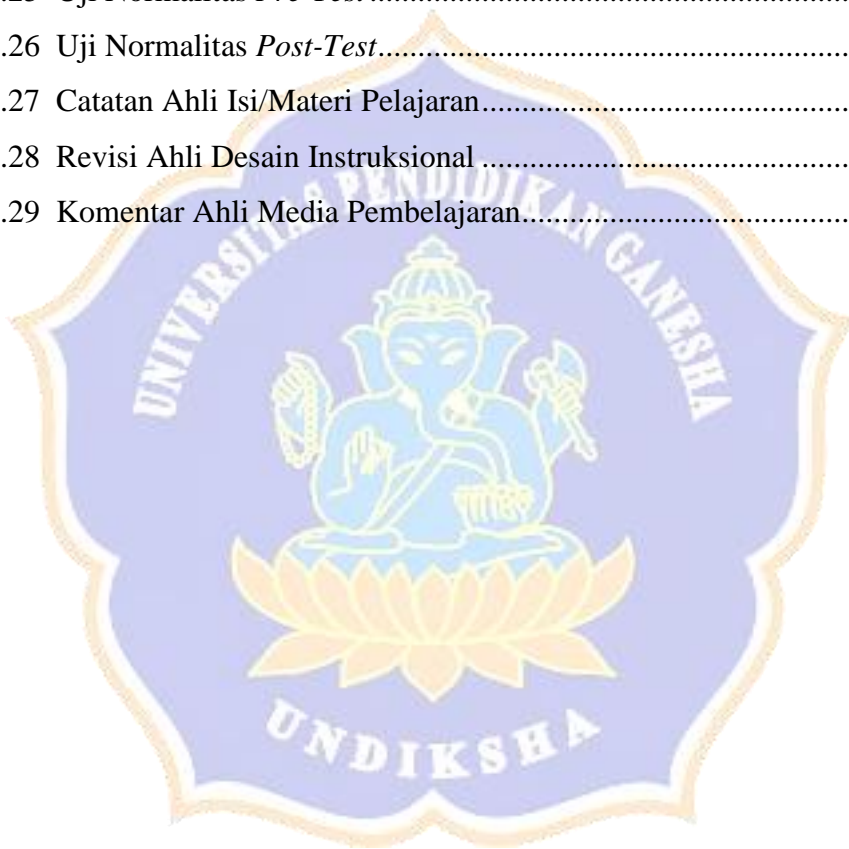
1.10.2 Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> tipe <i>Make A Match</i> .....	14
1.10.3 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Menjaga Kebhinekaan Indonesia .....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
2.1 Kajian Teori .....	16
2.1.1 Multimedia Interaktif <i>Make A Match</i> .....	16
2.1.1.1 Karakteristik Multimedia Interaktif <i>Make Match</i> .....	17
2.1.1.2 Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif <i>Make A Match</i> .....	18
2.1.2 <i>Make A Match</i> .....	20
2.1.3 Pendidikan Pancasila.....	21
2.2 Kajian Hasil Penelitian .....	24
2.3 Kerangka Berpikir .....	29
2.4 Perumusan Hipotesis .....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Model Penelitian Pengembangan .....	32
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	34
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 .....	44
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	44
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data.....	59
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>67</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	67
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba .....	67
4.1.1.1 Rancang Bangun Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Make A Match</i> .....	67

4.1.1.2	Kualitas Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Make A Match</i> .....	84
4.1.1.3	Efektivitas Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Make A Match</i> .....	99
4.1.2	Hasil Analisis Data .....	105
4.1.2.1	Hasil Analisis Uji Rancang Bangun.....	105
4.1.2.2	Hasil Analisis Data Kualitas Multimedia Interaktif...	105
4.1.2.3	Hasil Analisis Data Efektivitas Multimedia Interaktif .....	107
4.1.3	Revisi Produk .....	114
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian .....	117
4.2.1	Pembahasan Rancang Bangun Pengembangan Multimedia Interaktif.....	117
4.2.2	Pembahasan Kualitas Pengembangan Multimedia Interaktif.....	123
4.2.2.1	Pembahasan Kualitas Ahli Isi/Materi Pelajaran.....	123
4.2.2.2	Pembahasan Kualitas Ahli Desain Instruksional .....	124
4.2.2.3	Pembahasan Kualitas Ahli Media Pembelajaran .....	125
4.2.2.4	Pembahasan Kualitas Uji Coba Perorangan.....	126
4.2.2.5	Pembahasan Kualitas Uji Coba Kelompok Kecil .....	127
4.2.2.6	Pembahasan Efektivitas Multimedia Interaktif <i>Make A Match</i> .....	128
4.3	Implikasi Penelitian.....	130
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>133</b>
5.1	Rangkuman .....	133
5.2	Simpulan .....	138
5.3	Saran.....	140
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>		<b>141</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>146</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>234</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>		<b>235</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1	Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan Skala 5 ..... 4
Tabel 3.1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....37
Tabel 3.2	Kisi- kisi Instrumen Rancang Bangun .....46
Tabel 3.3	Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran .....47
Tabel 3.4	Kisi-kisi Ahli Desain Instruksional.....48
Tabel 3.5	Kisi-kisi Ahli Media Pembelajaran.....49
Tabel 3.6	Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Uji Kelompok Kecil ..50
Tabel 3.7	Kisi-kisi Soal Pilihan Ganda Untuk Uji Efektivitas Produk.....51
Tabel 3.8	Rekapitulasi Butir Tes Valid dan Tidak Valid.....54
Tabel 3.9	Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Butir Tes .....57
Tabel 3.10	Kriteria Daya Beda.....58
Tabel 3.11	<i>Skala Likert</i> .....59
Tabel 3.12	Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 .....61
Tabel 3.13	Matriks Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....65
Tabel 4.1	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....71
Tabel 4.2	Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun.....85
Tabel 4.3	Komentar Ahli Rancang Bangun .....86
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pelajaran.....87
Tabel 4.5	Komentasr Ahli Isi/ Materi Pelajaran .....88
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional .....89
Tabel 4.7	Komentar Ahli Desain Isnstruksional .....90
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran .....91
Tabel 4.9	Komentar Ahli Media Pembelajaran.....92
Tabel 4.10	Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan .....93
Tabel 4.11	Komentar Uji Coba Perorangan .....95
Tabel 4.12	Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil .....95
Tabel 4.13	Komentar Uji Coba Kelompok Kecil .....98
Tabel 4.14	Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> .....100
Tabel 4.15	Rangkuman Hasil Normalitas <i>Pre-Test</i> .....100
Tabel 4.16	Uji Normalitas <i>Post-Test</i> .....101

Tabel 4.17	Rangkuman Hasil Normalitas <i>Post-Test</i> .....	101
Tabel 4.18	Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	102
Tabel 4.19	Rangkuman Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	102
Tabel 4.20	Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Siswa .....	103
Tabel 4.21	Korelasi Antar Variabel .....	104
Tabel 4.22	Rangkuman Hasil Uji-t Berkorelasi.....	104
Tabel 4.23	Persentase Hasil Uji Coba Produk Multimedia Interaktif.....	106
Tabel 4.24	Komentar Bersifat Merevisi dari Subjek Uji Coba.....	107
Tabel 4.25	Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> .....	108
Tabel 4.26	Uji Normalitas <i>Post-Test</i> .....	110
Tabel 4.27	Catatan Ahli Isi/Materi Pelajaran.....	115
Tabel 4.28	Revisi Ahli Desain Instruksional .....	115
Tabel 4.29	Komentar Ahli Media Pembelajaran.....	116



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>ADDIE</i> .....	33
Gambar 3.2 Perancangan Uji Efektivitas Produk .....	43
Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru Kelas IV SD No. 4 Benoa.....	69
Gambar 4.2 Validasi Ahli Rancang Bangun .....	74
Gambar 4.3 Pembuatan Materi pada Aplikasi atau <i>Website Canva</i> .....	75
Gambar 4.4 Pengumpulan Elemen, Gambar, dan Video Relevan .....	75
Gambar 4.5 Pemilihan Video yang Relevan Melalui <i>Platform YouTube</i> .....	76
Gambar 4.6 Memberi Animasi pada Masing-masing <i>slide</i> di <i>Microsoft Power Point</i> .....	76
Gambar 4.7 Penyusunan Kuis Interaktif <i>Make A Match</i> .....	76
Gambar 4.8 Perancangan Soal Evaluasi.....	77
Gambar 4.9 Validasi Ahli Isi/Materi.....	78
Gambar 4.10 Validasi Ahli Desain Instruksional .....	78
Gambar 4.11 Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	79
Gambar 4.12 Uji Coba Perorangan .....	80
Gambar 4.13 Uji Coba Kelompok Kecil.....	80
Gambar 4.14 Uji Coba Instrumen Pada Siswa Kelas V.....	81
Gambar 4.15 Pelaksanaan <i>Pre-Test</i> pada Siswa Kelas IV .....	82
Gambar 4.16 Implementasi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran .....	82
Gambar 4.17 Pelaksanaan <i>Post-Test</i> pada Siswa Kelas IV.....	82
Gambar 4.18 Revisi Produk Sesuai Komentar Ahli Isi/Mata Pelajaran .....	115
Gambar 4.19 Revisi Produk Sesuai Komentar Ahli Media Pembelajaran.....	116
Gambar 4.20 Perancangan <i>Cover</i> Depan Multimedia Interaktif.....	119
Gambar 4.21 Perancangan Materi Melalui Video Pembelajaran.....	119
Gambar 4.22 Perancangan Pendalaman Materi Masing-masing Provinsi .....	119
Gambar 4.23 Perancangan Kuis Interaktif Melalui <i>iSpring Suite 11</i> .....	120
Gambar 4.24 Perancangan Evaluasi Melalui <i>iSpring Suite 11</i> .....	120
Gambar 4.25 Pengembangan dan Perakitan Komponen Multimedia Interaktif.....	121

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 01. Surat Permohonan Ijin Observasi dan Pengumpulan Data.....	146
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Pengumpulan Data.....	147
Lampiran 03. Diagram Alir Penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif....	148
Lampiran 04. <i>Flowchart</i> Pengembangan Multimedia Interaktif.....	149
Lampiran 05. <i>Storyboard</i> Pengembangan Multimedia Interaktif .....	150
Lampiran 06. Perangkat Pembelajaran (Modul Ajar, Soal Evaluasi) .....	152
Lampiran 07. Surat Validasi Ahli Rancang Bangun.....	163
Lampiran 08. Surat Validasi Ahli Isi/Materi Pelajaran.....	164
Lampiran 09. Surat Validasi Ahli Desain Instruksional dan Media Pembelajaran.... .....	165
Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Rancang Bangun .....	166
Lampiran 11. Surat Pernyataan Ahli Rancang Bangun .....	169
Lampiran 12. Hasil Penilaian Ahli Isi/Materi Pelajaran .....	170
Lampiran 13. Surat Pernyataan Ahli Isi/Materi Pelajaran .....	173
Lampiran 14. Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional.....	174
Lampiran 15. Surat Pernyataan Ahli Desain Instruksional.....	177
Lampiran 16. Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	178
Lampiran 17. Surat Pernyataan Ahli Media Pembelajaran .....	181
Lampiran 18. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan .....	182
Lampiran 19. Hasil Penilaian Subjek Uji Coba Perorangan .....	183
Lampiran 20. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil.....	185
Lampiran 21. Hasil Penilaian Subjek Uji Coba Kelompok Kecil.....	186
Lampiran 22. Lembar Soal Uji Coba Instrumen .....	188
Lampiran 23 Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen.....	193
Lampiran 24. Daftar Hadir Uji Coba Instrumen .....	194
Lampiran 25. Lembar Jawaban Hasil Uji Coba Instrumen.....	195
Lampiran 26. Hasil Analisis Uji Coba Instrumen .....	196
Lampiran 27. Absen Siswa Kelas IV SD No. 4 Benoa.....	198
Lampiran 28. Lembar Soal <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	200
Lampiran 29. Kunci Jawaban <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> .....	202

Lampiran 30. Lembar Jawaban Hasil <i>Pre-Test</i> .....	203
Lampiran 31. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i> .....	204
Lampiran 32. Lembar Jawaban Hasil <i>Post-Test</i> .....	208
Lampiran 33. Rekapitulasi Hasil <i>Post-Test</i> .....	209
Lampiran 34. Tabel Nilai-nilai Distribusi t.....	210
Lampiran 35. Tabel Nilai-nilai <i>Shapiro-Wilk</i> .....	211
Lampiran 36. Dokumentasi.....	212
Lampiran 37. Jadwal Penelitian .....	213
Lampiran 38. Matriks Artikel Jurnal Hasil Penelitian Penunjang Skripsi.....	214

