

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *DAILY LIFE* DENGAN NUANSA
KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA TOPIK DAERAH KU
DAN KEKAYAAN ALAMNYA DI KELAS IV SD**

SKRIPSI



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

**Oleh:
Kadek Bisma Taruna Dalem
NIM 2111031040**

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

2025

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Rendy Setyowahyudi, M.Pd.
NIP. 199401012022031013

Skripsi oleh Kadek Bisma Taruna Dalem
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 14 Februari 2025

Dewan Penguji,




Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

(Ketua)



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

(Anggota)



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

(Anggota)



Rendy Setyowahyudi, M.Pd.
NIP. 199401012022031013

(Anggota)

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

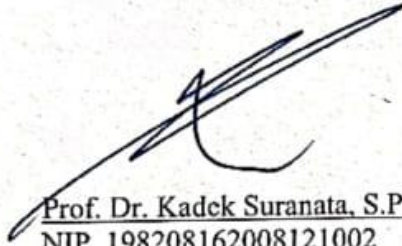
Pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 14 Februari 2025

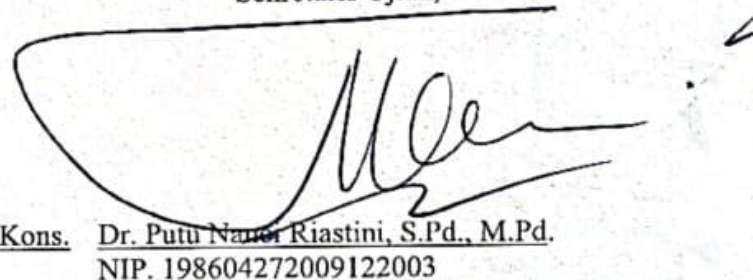
Mengetahui

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002



Dr. Putu Nandi Riasitini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd. M.Pd.
NIP. 198507052010121007

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis *Daily life* dengan Nuansa Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya 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 risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dan karya saya ini atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 01 Februari 2025

Yang Membuat Pernyataan,



Kadek Bisma Taruna Dalem

NIM. 2111031040

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya-lah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis *Daily life* dengan Nuansa Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya di Kelas IV SD”**. 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 Widiani, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas fasilitas yang telah diberikan guna memperlancar proses penyusunan skripsi.
2. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas segala arahan yang mendukung penelitian ini.
3. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas segala arahan yang mendukung penelitian ini.
4. Prof. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang selalu memberikan arahan dan masukan dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. Rendy Setyowahyudi, M.Pd., selaku pembimbing II yang selalu memberikan saran dan masukan dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
6. Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia menjadi judges I dan ahli media I pada penelitian pengembangan multimedia interaktif ini.
7. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia menjadi judges II dan ahli materi I pada penelitian pengembangan multimedia interaktif ini
8. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia menjadi ahli media II pada penelitian pengembangan multimedia interaktif ini.

9. Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd., yang telah bersedia menjadi ahli materi II pada penelitian multimedia interaktif ini.
10. Seluruh dosen tenaga pendidik dan tenaga non kependidikan di Lingkungan FIP Undiksha yang telah memberikan sumbangsih ilmu pengetahuan dan membantu proses administrasi selama perkuliahan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha.
11. Seluruh rekan-rekan mahasiswa di Lingkungan Kampus FIP Universitas Pendidikan Ganesha.
12. Kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Bali Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng yang telah membantu dalam pengumpulan data untuk kelancaran penelitian ini.
13. Ni Luh Priyani (Ibu), yang berperan penting dalam proses penyelesaian program studi ini, selalu memberikan dukungan, semangat, perhatian, materi, doa, serta pengorbanan yang telah diberikan.
14. Gede Partawan (Bapak), yang telah memberikan kepercayaan kepada saya untuk melanjutkan pendidikan di jenjang kuliah serta doa-doa yang selalu menyertai penulis dalam setiap prosesnya.
15. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan 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 21 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah	10
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	13
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	15
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	15
1.10 Definisi Istilah	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
2.1 Kajian Teori	18
2.1.1 Media Pembelajaran.....	18
2.1.2 Multimedia Interaktif.....	20
2.1.3 <i>Daily life</i>	22
2.1.4 Kurikulum Merdeka.....	24

2.1.5	Muatan IPAS Kelas IV Topik Daerahku dan Kekayaan Alamnya	25
2.1.6	Kearifan Lokal Bali.....	26
2.1.7	Hasil Belajar.....	28
2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	30
2.3	Kerangka Konsep Pengembangan.....	32
2.4	Kerangka Berpikir	34
2.5	Hipotesis.....	35
BAB III	METODE PENELITIAN.....	37
3.1	Jenis Penelitian.....	37
3.2	Desain Penelitian.....	37
3.3	Prosedur Penelitian.....	38
3.3.1	Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	38
3.3.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	41
3.3.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	42
3.3.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	43
3.3.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	45
3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	46
3.4.1	Subjek dan Objek.....	46
3.4.2	Jenis Data	46
3.4.3	Metode Pengumpulan Data.....	47
3.4.4	Instrumen Pengumpulan Data.....	48
3.4.5	Uji Validitas Isi Instrumen	54
3.4.6	Validitas Butir.....	56
3.4.7	Realibilitas Instrumen Soal	57
3.4.8	Tingkat Kesukaran Soal	58
3.4.9	Daya Pembeda.....	59
3.5	Analisis Data	60
3.5.1	Analisis Validitas Media	61
3.5.2	Analisis Kepraktisan Media	61
3.5.3	Analisis Efektivitas Media Terhadap Hasil Belajar	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Hasil Penelitian.....	64
4.1.1 Rancang Bangun Multimedia interaktif.....	64
4.1.2 Validitas Multimedia interaktif	74
4.1.3 Kepraktisan Multimedia interaktif.....	75
4.1.4 Efektivitas Multimedia interaktif.....	77
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
4.3 Implikasi Penelitian.....	83
 BAB V PENUTUP.....	 84
5.1 Rangkuman.....	84
5.2 Kesimpulan.....	86
5.3 Saran.....	87
 DAFTAR RUJUKAN	 89
LAMPIRAN.....	96
RIWAYAT HIDUP	197
SURAT PERNYATAAN	198



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Data Hasil Test Topik B Daerahku dan Kekayaan Alamnya.....	5
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Materi	48
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validitas Ahli Media.....	49
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru.....	50
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	51
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Tes Efektivitas Hasil Belajar Siswa	52
Tabel 3.6 Tabulasi Silang	54
Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Validitas Isi	55
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas isi Instrumen	55
Tabel 3.9 Kriteria Reliabilitas Tes.....	58
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes.....	59
Tabel 3.11 Rekapitulasi hasil uji tingkat kesukaran.....	59
Tabel 3.12 Kriteria Daya Pembeda	60
Tabel 3.13 Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda.....	60
Tabel 3.14 Kriteria Validitas Aiken.....	61
Tabel 3.15 Konversi PAP Tingkat Pencapaian Skala Empat.....	62
Tabel 4. 1 Ringkasan Penilaian Ahli	74
Tabel 4. 2 Analisis Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Daily Life	75
Tabel 4. 3 Ringkasan Penilaian Kepraktisan Multimedia Interaktif	76
Tabel 4. 4 Hasil Kepraktisan Multimedia Interaktif oleh Guru	76
Tabel 4. 5 Hasil Kepraktisan Multimedia Interaktif oleh Siswa	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	38
Gambar 3.2 Diagram Alir Perancangan Produk.....	42
Gambar 3.3 Desain Uji Validitas dan Kepraktisan Media	43
Gambar 3.4 Desain <i>One shot-case study</i>	44
Gambar 4. 1 Rancang Bangun Halaman Awal.....	65
Gambar 4. 2 Halaman Awal	65
Gambar 4. 3 Rancang Bangun Halaman Login	66
Gambar 4. 4 Halaman Login.....	66
Gambar 4. 5 Rancang Bangun Tampilan Menu	67
Gambar 4. 6 Tampilan Menu.....	67
Gambar 4. 7 Rancang Bangun Sub-Menu Petunjuk	68
Gambar 4. 8 Sub-Menu Petunjuk.....	68
Gambar 4. 9 Rancang Bangun Sub-Menu Misi	68
Gambar 4. 10 Slide Pertama Sub-Menu Misi	69
Gambar 4. 11 Slide Kedua Sub-Menu Misi	69
Gambar 4. 12 Rancang Bangun Sub-Menu <i>Comic story</i>	69
Gambar 4. 13 Sub-Menu <i>Comic story</i>	70
Gambar 4. 14 Rancang Bangun <i>Comic story</i> Bagian Tampilan Komik.....	70
Gambar 4. 15 <i>Comic story</i> Bagian Tampilan Komik	70
Gambar 4. 16 Rancang Bangun <i>Comic story</i> Bagian Soal Pertanyaan.....	70
Gambar 4. 17 <i>Comic story</i> Bagian Soal Pertanyaan	71
Gambar 4. 18 Rancang Bangun Sub-Menu <i>Quiz game</i>	71
Gambar 4. 19 Sub-Menu <i>Quiz game</i>	71
Gambar 4. 20 Rancang Bangun <i>Quiz game</i> Bagian Soal Evaluasi	72
Gambar 4. 21 <i>Quiz game</i> Bagian Soal Evaluasi	72
Gambar 4. 22 Rancang Bangun <i>Quiz game</i> Bagian Papan Skor Pringkat.....	72
Gambar 4. 23 <i>Quiz game</i> Bagian Papan Skor Pringkat	72
Gambar 4. 24 Rancang Bangun Tampilan Informasi Pengembang	73

Gambar 4. 25 Tampilan Informasi Pengembang.....	73
Gambar 4. 26 Rancang Bangun Tampilan Keluar.....	73
Gambar 4. 27 Tampilan Keluar	74



DAFTAR LAMPIRAN

Tabel	Halaman
Lampiran 01. Surat-surat Penelitian.....	97
Lampiran 02. Hasil Rekapitulasi kuesioner karakteristik siswa	109
Lampiran 03. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges I	112
Lampiran 04. Hasil Uji Validitas Instrumen Judges II.....	122
Lampiran 05. Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen	132
Lampiran 06. Hasil Uji Soal Pilihan Ganda.....	137
Lampiran 07. Soal Pilihan Ganda	141
Lampiran 08. Hasil Uji Ahli Materi.....	149
Lampiran 09. Hasil Uji Ahli Media.....	153
Lampiran 10. Hasil Perhitungan Analisis Validitas Media	159
Lampiran 11. Hasil Uji Respon Guru.....	161
Lampiran 12. Hasil Perhitungan Uji Respon Guru	167
Lampiran 13. Hasil Uji Respon Siswa	168
Lampiran 14. Hasil Perhitungan Uji Respon Siswa.....	180
Lampiran 15. Hasil Uji Efektivitas	181
Lampiran 16. Modul Ajar.....	183
Lampiran 17. Revisi Produk	188
Lampiran 18. Produk Akhir.....	193
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian.....	194