

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS SISWA
KELAS I DI SD NEGERI 3 TUNJUK**



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

2025



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS *GAME* PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS SISWA
KELAS I DI SD NEGERI 3 TUNJUK**

SKRIPSI

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

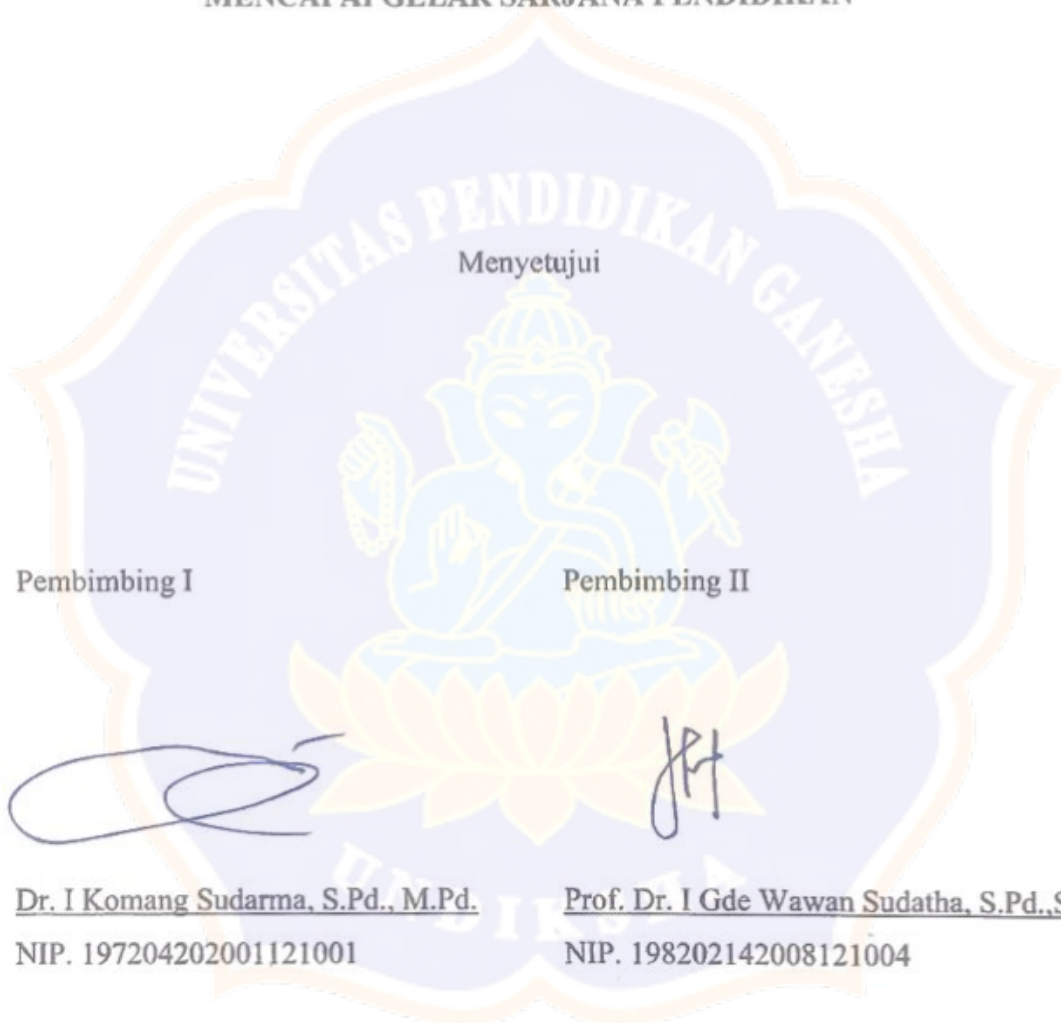
**OLEH
NI PUTU REISYA UTARI PUTERI
NIM 2111021005**

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

2025

SKRIPSI

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



Skripsi oleh Ni Putu Reisy Utari Puteri ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 4 Juli 2025

Dewan Penguji



Prof. Dr. Desak Putu Parmiti, M.S.

(Ketua)

NIP. 196012311986012001



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

(Anggota)

NIP. 198908082024211004



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

(Anggota)

NIP. 197204202001121001



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

(Anggota)

NIP. 198202142008121004

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha

Guna memenuhi syarat – syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 4 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,


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

NIP. 197204202001121001


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

NIP. 198104142006041001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan


Prof. Dr. I Wayan Widiani, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198507052010121007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Kelas I di SD Negeri 3 Tunjuk” 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 resiko/ sanksi yang dijauhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 24 Juni 2025

Yang membuat pernyataan



ni Putu Reisy Utari Puteri

NIM 2111021005

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 *Game* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Siswa Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk”**. 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 Widiana, S.Pd.,M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
2. Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd.,S.T.,M.Pd, selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan sekaligus Pembimbing II atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd.,M.Pd, selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Kepala Sekolah dan Wali Kelas I SD Negeri 3 Tunjuk, yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama proses penelitian.
5. Siswa kelas I SD Negeri 3 Tunjuk, selaku subjek penelitian, yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan penelitian berlangsung.
6. I Made Muliardana dan Ni Made Rusitawati, selaku orang tua penulis, yang telah memberikan kasih sayang, doa, dukungan moral dan material yang tak pernah berhenti diberikan sepanjang perjalanan studi penulis.
7. Kakek dan nenek dari pihak ayah dan ibu, atas doa, perhatian dan dukungan moral dan material selama menempuh pendidikan.
8. I Made Bagus Kresna Wicaksana, selaku saudara penulis yang telah memberikan semangat, serta dukungan selama masa perkuliahan.

9. I Made Ariadhi Krisna Adiputra, yang telah menjadi tempat berbagi cerita, memberi semangat, doa dan dukungan moral dan material, serta yang selalu menguatkan penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Teman – teman “dengan perasaan”, yang telah memberikan sudut pandang baru mengenai perkuliahan dan dukungan yang diberikan selama proses skripsi.
11. Teman – teman “psikologi darurat”, yang telah senantiasa mengingatkan dan memberikan semangat untuk melanjutkan skripsi ini.
12. Teman – teman seperjuangan TP 2021, yang telah berjuang bersama sejak awal kuliah hingga akhir masa studi.
13. Serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.
14. Dan terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada diri sendiri, yang telah bertahan melalui segala tantangan, tetap berusaha di tengah rasa lelah, dan tidak berhenti percaya bahwa semuanya bisa di selesaikan.

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, 4 Juli 2025

Ni Putu Reisia Utari Puteri

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	13
1.3 Pembatasan Masalah.....	14
1.4 Rumusan Masalah.....	14
1.5 Tujuan Pengembangan.....	15
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	16
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	17
1.8 Pentingnya Pengembangan	18
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	19
1.10 Definisi Istilah.....	21
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	 23
2.1 Kajian Teori	23
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
2.3 Kerangka Berfikir	47
2.4 Perumusan Hipotesis.....	49
 BAB III METODE PENELITIAN	 51
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	51
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	52
3.3 Uji Coba Produk.....	57

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	82
4.1 Hasil Penelitian	82
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	123
4.3 Implikasi Penelitian	132
BAB V PENUTUP	134
5.1 Rangkuman	134
5.2 Simpulan	137
5.3 Saran	138
DAFTAR PUSTAKA.....	140
LAMPIRAN-LAMPIRAN	150
RIWAYAT HIDUP	232
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Catatan Hasil Evaluasi Penilaian Tengah Semester (PTS)	10
Tabel 3.1 Identifikasi Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Bab 6: Berbeda Itu Tak Apa pada materi pokok huruf “g”	54
Tabel 3.2 Kisi – kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	61
Tabel 3.3 Kisi – kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran	62
Tabel 3.4 Kisi – kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	63
Tabel 3.5 Kisi – kisi Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil	64
Tabel 3.6 Kisi – kisi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Membaca	65
Tabel 3.7 Kisi – kisi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Menulis.....	65
Tabel 3.8 Hasil Validitas Butir Soal Kemampuan Membaca	66
Tabel 3.9 Hasil Validitas Butir Soal Kemampuan Menulis.....	67
Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Butir Soal Membaca	68
Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Butir Soal Menulis.....	68
Tabel 3.12 Kriteria Indeks Kesukaran Butir	69
Tabel 3.13 Tingkat Kesukaran Butir Soal Membaca	70
Tabel 3.14 Tingkat Kesukaran Butir Soal Menulis.....	70
Tabel 3.15 Hasil Daya Beda Tes Membaca	71
Tabel 3.16 Hasil Daya Beda Tes Menulis.....	72
Tabel 3.17 Instrumen Validasi/Angket Validasi Ahli.....	74
Tabel 3.18 Pedoman Kriteria Skoring.....	75
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	84
Tabel 4.2 Fasilitas Penunjang Pembelajaran di SD Negeri 3 Tunjuk	86
Tabel 4.3 Hasil <i>Review</i> Ahli Isi Pembelajaran.....	98
Tabel 4.4 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	99
Tabel 4.5 Hasil <i>Review</i> Ahli Media Pembelajaran.....	99
Tabel 4.6 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	101
Tabel 4.7 Hasil <i>Review</i> Ahli Desain Pembelajaran.....	101
Tabel 4.8 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	103
Tabel 4.9 Hasil <i>Review</i> Uji Perorangan	103
Tabel 4.10 Hasil <i>Review</i> Uji Kelompok Kecil	106

Tabel 4.11 Masukan, Saran, dan Komentar Uji Coba Kelompok Kecil.....	107
Tabel 4.12 Hasil Review Uji Coba Lapangan.....	108
Tabel 4.13 Masukan, Saran, dan Komentar Uji Lapangan	109
Tabel 4.14 Presentase Hasil Uji Validitas Multimedia Interaktif Berbasis Game	110
Tabel 4.15 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Isi Pembelajaran	111
Tabel 4.16 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Media Pembelajaran	113
Tabel 4.17 Masukan, Saran, dan Komentar Ahli Desain Pembelajaran	114
Tabel 4.18 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Membaca	118
Tabel 4.19 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis .	119
Tabel 4.20 Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Membaca	120
Tabel 4.21 Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Menulis.....	120
Tabel 4.22 Uji t Berkorelasi Kemampuan Membaca.....	121
Tabel 4.23 Uji t Berkorelasi Kemampuan Menulis	122



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Diagram Hasil Evaluasi Penilaian Tengah Semester (PTS).....	11
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	49
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	52
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game</i>	88
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game</i>	90
Gambar 4.3 Tampilan Awal.....	92
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama.....	93
Gambar 4.5 Tampilan Materi Pembelajaran	93
Gambar 4.6 Tampilan Game/Permainan.....	94
Gambar 4.7 Revisi dari Ahli Isi Pembelajaran.....	112
Gambar 4.8 Revisi dari Ahli Media Pembelajaran	113
Gambar 4.9 Revisi dari Ahli Desain Pembelajaran	114



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Rekomendasi.....	151
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	152
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	153
Lampiran 4. Surat Uji Instrumen	154
Lampiran 5. Hasil <i>Review</i> dan Penilaian Uji Instrumen Aspek Isi Pembelajaran.....	155
Lampiran 6. Hasil <i>Review</i> dan Penilaian Uji Instrumen Aspek Media Pembelajaran.....	158
Lampiran 7. Hasil <i>Review</i> dan Penilaian Uji Instrumen Aspek Desain Pembelajaran.....	161
Lampiran 8. Hasil <i>Review</i> dan Penilaian Uji Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil	164
Lampiran 9. Surat Pengantar Uji Judges Ahli Isi.....	166
Lampiran 10. Surat Pengantar Uji Judges Ahli Media	167
Lampiran 11. Surat Pengantar Uji Judges Ahli Desain.....	168
Lampiran 12. Validitas Media Pembelajaran Produk Penelitian	169
Lampiran 13. Instrumen Ahli Isi Pembelajaran	170
Lampiran 14. Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	173
Lampiran 15. Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	176
Lampiran 16. Instrumen Uji Coba Perorangan	179
Lampiran 17. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil.....	182
Lampiran 18. Instrumen Uji Coba Lapangan.....	185
Lampiran 19. Storyboard	188
Lampiran 20. Rancangan Pelaksana Pembelajaran (RPP).....	203
Lampiran 21. Validitas Butir Tes di Kelas II.....	209
Lampiran 22. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Tes Kemampuan Membaca.....	210
Lampiran 23. Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Butir Tes Kemampuan Menulis.....	211

Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil Uji Realibilitas Butir Tes Kemampuan Membaca	212
Lampiran 25. Rekapitulasi Hasil Uji Realibilitas Butir Tes Kemampuan Menulis.....	213
Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Butir Tes Kemampuan Membaca	214
Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Butir Tes Kemampuan Menulis.....	215
Lampiran 28. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran Kemampuan Membaca.	216
Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Uji Taraf Kesukaran Kemampuan Menulis ...	217
Lampiran 30. Kisi – Kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Pos-test</i> Kemampuan Membaca	218
Lampiran 31. Kisi – Kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Pos-test</i> Kemampuan Menulis.....	221
Lampiran 32. Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Membaca dan Menulis	224
Lampiran 33. Hasil <i>Pos-test</i> Kemampuan Membaca dan Menulis.....	225
Lampiran 34. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Membaca	226
Lampiran 35. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pos-test</i> Membaca	226
Lampiran 36. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pre-test</i> Menulis.....	227
Lampiran 37. Rekapitulasi Hasil Nilai <i>Pos-test</i> Menulis.....	227
Lampiran 38. Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Aku Bisa!	228
Lampiran 39. Catatan Hasil Evaluasi Penilaian Tengah Semester (PTS).....	229
Lampiran 40. Dokumentasi Kegiatan di SD Negeri 3 Tunjuk.....	230

