

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

Oleh

Ni Putu Reisy Utari Puteri, NIM 2111021005

Program Studi Teknologi Pendidikan

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses, validitas, dan efektivitas pengembangan multimedia interaktif berbasis *game* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas I SD Negeri 3 Tunjuk tahun ajaran 2024/2025. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, kuesioner, dan tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, kualitatif dan analisis statistik inferensial uji-t. Subjek penelitian ini adalah ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, 3 orang siswa sebagai uji coba perorangan, 9 orang siswa sebagai uji kelompok kecil, dan 29 orang siswa untuk uji coba lapangan. Hasil penelitian ini adalah (1) Multimedia interaktif berbasis *game* dikembangkan dengan mengikuti lima tahapan model ADDIE. (2) Validitas multimedia interaktif berbasis *game* dari hasil uji ahli isi pembelajaran sebesar 98,67% , uji ahli media sebesar 91,11%, uji ahli desain pembelajaran sebesar 95%, uji coba perorangan sebesar 100% , uji coba kelompok kecil sebesar 95,11, uji coba lapangan sebesar 92,62%, yang keseluruhan presentase skornya dikualifikasikan sangat baik. (3) multimedia interaktif berbasis *game* efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca yang ditunjukkan melalui hasil uji-t dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. (4) multimedia interaktif berbasis *game* efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis yang ditunjukkan melalui hasil uji-t dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Kata kunci: pengembangan, multimedia interaktif, *game*, ADDIE, Bahasa Indonesia, membaca dan menulis

**DEVELOPMENT OF GAME-BASED INTERACTIVE
MULTIMEDIA IN INDONESIAN LANGUAGE LEARNING TO
IMPROVE THE READING AND WRITING ABILITIES OF
GRADE I STUDENTS AT STATE ELEMENTARY
SCHOOL 3 TUNJUK**

By

Ni Putu Reisya Utari Puteri, NIM 2111021005

Educational Technology Study Program

ABSTRACT

This study aims to describe the process, validity, and effectiveness of developing game-based interactive multimedia in Indonesian language learning in improving the reading and writing skills of first grade students of SD Negeri 3 Tunjuk in the 2024/2025 academic year. This development research uses the ADDIE model. Data collection was carried out using interview, questionnaire, and test methods. Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis techniques, qualitative and t-test inferential statistical analysis. The subjects of this study were learning content experts, learning media experts, learning design experts, 3 students as individual trials, 9 students as small group trials, and 29 students for field trials. The results of this study are (1) Game-based interactive multimedia was developed by following the five stages of the ADDIE model. (2) The validity of game-based interactive multimedia from the results of the learning content expert test was 98.67%, the media expert test was 91.11%, the learning design expert test was 95%, the individual trial was 100%, the small group trial was 95.11%, the field trial was 92.62%, the overall score percentage was qualified as very good. (3) Game-based interactive multimedia is effective for improving reading skills as shown by the t-test results with a significance value of $0.000 < 0.05$. (4) Game-based interactive multimedia is effective for improving writing skills as shown by the t-test results with a significance value of $0.000 < 0.05$.

Keywords: development, interactive multimedia, games, ADDIE, Indonesian, reading and writing