

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS GAMIFIKASI PEMBELAJARAN
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BINA
DIRI ANAK TUNAGRAHITA**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN (TP) (S1)
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRÉ - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSRÉ
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR E - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR E
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

SKRIPSI

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

Menyetujui

Pembimbing I	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP.198104142006041001
Pembimbing II	Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. NIP.198908082024211004

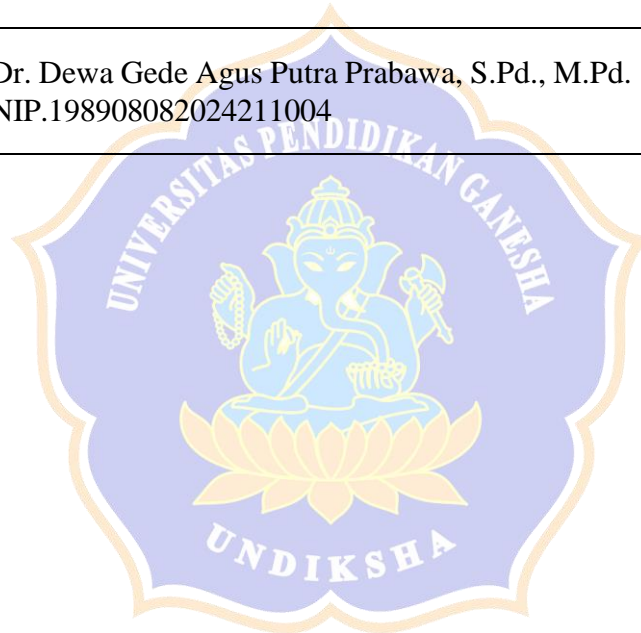


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh Zefanya Sherafim ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 17 April 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. NIP.197108152001121001
Anggota	Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd. NIP.198807082014041003
Anggota	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP.198104142006041001
Anggota	Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. NIP.198908082024211004



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

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

Menyetujui

Ketua Ujian	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP.198208162008121002
Sekretaris Ujian	Dr. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd. NIP.198807062015041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bina Diri Anak Tunagrahita”* 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 atau ada klaim terhadap karya saya ini.



Singaraja, 20 Mei 2026
Yang membuat pernyataan,

Zefanya Sherafim
NIM. 2211021016

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, proposal seminar hasil penelitian yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bina Diri Anak Tunagrahita”** dapat diselesaikan. Proposal ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, diucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi ini serta telah memberikan segala sarana prasarana dan perlengkapan pendukung lainnya selama penulis menuntut ilmu di Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, yang banyak memberikan izin dalam pelaksanaan Penelitian ini.
4. Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Psikologi dan Bimbingan atas yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dan petunjuk yang sangat bermanfaat.
5. Dr. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd., selaku koordinator Program Studi S1 Teknologi Pendidikan yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, dan petunjuk yang sangat bermanfaat.
6. Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan petunjuk yang sangat bermanfaat.
7. Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi,

dan petunjuk yang sangat bermanfaat.

8. Kepala Sekolah dan Guru kelas di SLB Negeri 2 Buleleng, yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, saran dan masukan terkait pelaksanaan penelitian dan pengembangan produk media.
9. Keluarga khususnya ayah Bastian Riyanto, ibu Suryani Pantun, dan kakak David Vinsensius yang telah memberikan dukungan dari segi material maupun moral selama penyelesaian tugas akhir ini.
10. Sahabat khususnya Michella dan Michelli yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penyelesaian tugas akhir ini.
11. Teman seperjuangan yang telah bersama saya dari awal menjadi mahasiswa baru sampai saat ini berjuang menyusun proposal dan selalu memberikan dukungan satu dengan lainnya.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan proposal ini.

Disadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam proposal ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan proposal ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Diharapkan proposal ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 8 Februari 2026

Penulis

Zefanya Sherafim

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	vii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	14
1.3 Pembatasan Masalah	15
1.4 Rumusan Masalah	16
1.5 Tujuan Pengembangan	16
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	17
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	18
1.8 Definisi Istilah	20
BAB II KAJIAN TEORI	22
2.1 Kajian Teori.....	22
2.1.1 Pengertian Multimedia Interaktif.....	22
2.1.2 Manfaat Multimedia Interaktif.....	24
2.1.3 Kriteria Kualitas Multimedia	25
2.1.4 Prinsip-Prinsip Multimedia.....	28
2.1.5 Pengertian Gamifikasi.....	32
2.1.6 Manfaat Gamifikasi	34
2.1.7 Tujuan Gamifikasi	35
2.1.8 Anak Tunagrahita	36

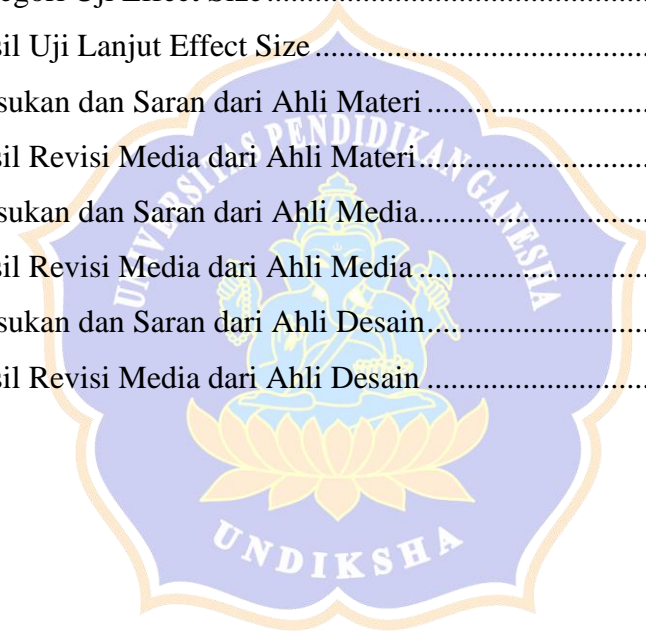
2.1.9 Pembelajaran Bina Diri.....	39
2.1.10 Teori Belajar	42
2.1.11 Hasil Belajar Bina Diri	44
2.2 Kajian Penelitian	46
2.3 Kerangka Pengembangan	56
2.4 Kerangka Berpikir	57
2.5 Hipotesis Penelitian.....	59
BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1 Model Penelitian Pengembangan	60
3.2 Prosedur dan Deskripsi Model Pengembangan.....	64
3.3 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	74
3.4 Metode Analisis Data	91
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	99
4.1 Hasil Penelitian.....	99
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	141
4.3 Implikasi Hasil Penelitian	158
BAB V PENUTUP.....	161
5.1 Rangkuman.....	162
5.2 Kesimpulan.....	162
5.3 Saran	165
DAFTAR PUSTAKA	166



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Analisis Kurikulum	9
Tabel 1.2 Rata-rata nilai mata pelajaran Bina Diri	10
Tabel 2.1 Aspek Pembelajaran.....	28
Tabel 2.2 Aspek Materi.....	29
Tabel 2.3 Aspek Media Pembelajaran	29
Tabel 3.1 Hasil Analisis Kurikulum	66
Tabel 3.2 Rancangan Storyboard Bigame.....	69
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran	78
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran.....	79
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran.....	79
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Uji Kepraktisan Guru	80
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Observasi.....	81
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Wawancara.....	81
Tabel 3.9 Kisi-kisi Instrumen Tes.....	82
Tabel 3.10 Kategori Penilaian.....	83
Tabel 3.11 Kategori Penilaian.....	83
Tabel 3.12 Tabulasi Silang Hasil Penilaian	84
Tabel 3.13 Skala Penilaian.....	85
Tabel 3.14 Hasil Uji Validitas Instrumen	87
Tabel 3.15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	87
Tabel 3.16 Tabel Kriteria Daya Beda Tes.....	88
Tabel 3.17 Hasil Uji Daya Beda	89
Tabel 3.18 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	90
Tabel 3.19 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	91
Tabel 3.20 Uji Coba Produk.....	92
Tabel 3.21 Konversi Tingkat Pencapaian	96
Tabel 4.1 Rancang Bangun Bigame.....	102
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Ahli Materi.....	105
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	108
Tabel 4.4 Hasil Uji Validasi Ahli Desain	110

Tabel 4.5 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	113
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Perorangan Tahap Observasi	116
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Perorangan Tahap Wawancara.....	118
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Tahap Observasi	121
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Tahap Wawancara	126
Tabel 4.10 Hasil Pre-test dan Post-test	132
Tabel 4.11 Deskripsi Data.....	132
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas	134
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas.....	135
Tabel 4.14 Hasil Uji T Sampel Berganda	136
Tabel 4.15 Kategori Uji Effect Size	137
Tabel 4.16 Hasil Uji Lanjut Effect Size	138
Tabel 4.17 Masukan dan Saran dari Ahli Materi	139
Tabel 4.18 Hasil Revisi Media dari Ahli Materi.....	139
Tabel 4.19 Masukan dan Saran dari Ahli Media.....	141
Tabel 4.20 Hasil Revisi Media dari Ahli Media	141
Tabel 4.21 Masukan dan Saran dari Ahli Desain.....	143
Tabel 4.22 Hasil Revisi Media dari Ahli Desain	144



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan Multimedia	52
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	54
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan ADDIE.....	57
Gambar 3.2 Rancangan Flowchart	63
Gambar 4.1 Dokumentasi Uji Coba Perorangan.....	115
Gambar 4.2 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	120



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Observasi	177
Lampiran 2. Buku Bina Diri.....	178
Lampiran 3. Kuesioner Gaya Belajar Siswa Oleh Guru Wali Kelas	179
Lampiran 4. Dokumentasi.....	180
Lampiran 5. Hasil Uji Coba Perorangan Tahap Observasi dan Wawancara	182
Lampiran 6. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Tahap Observasi.....	183
Lampiran 7. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil Tahap Wawancara.....	185
Lampiran 8. Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	187
Lampiran 9. Instrumen Penelitian	189
Lampiran 10. Surat Izin Penelitian, Uji Judges, dan Validitas Media	192
Lampiran 11. Validitas Ahli Isi 1.....	195
Lampiran 12. Validitas Ahli Isi 2.....	197
Lampiran 13. Validitas Ahli Desain.....	199
Lampiran 14. Validitas Ahli Media	202
Lampiran 15. Validitas Uji Kepraktisan	204
Lampiran 16. <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif.....	205
Lampiran 17. Rancang Bangun Multimedia.....	216
Lampiran 18. Jadwal Penelitian	234