

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *ROLE PLAY GAME* MATERI KELILING  
DAN LUAS BANGUN DATAR PADA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 3 SESETAN  
DENPASAR SELATAN**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
2021**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *ROLE PLAY GAME* MATERI KELILING  
DAN LUAS BANGUN DATAR PADA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 3 SESETAN  
DENPASAR SELATAN**

**SKRIPSI**



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

**2021**

## SKRIPSI

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



Pembimbing I,

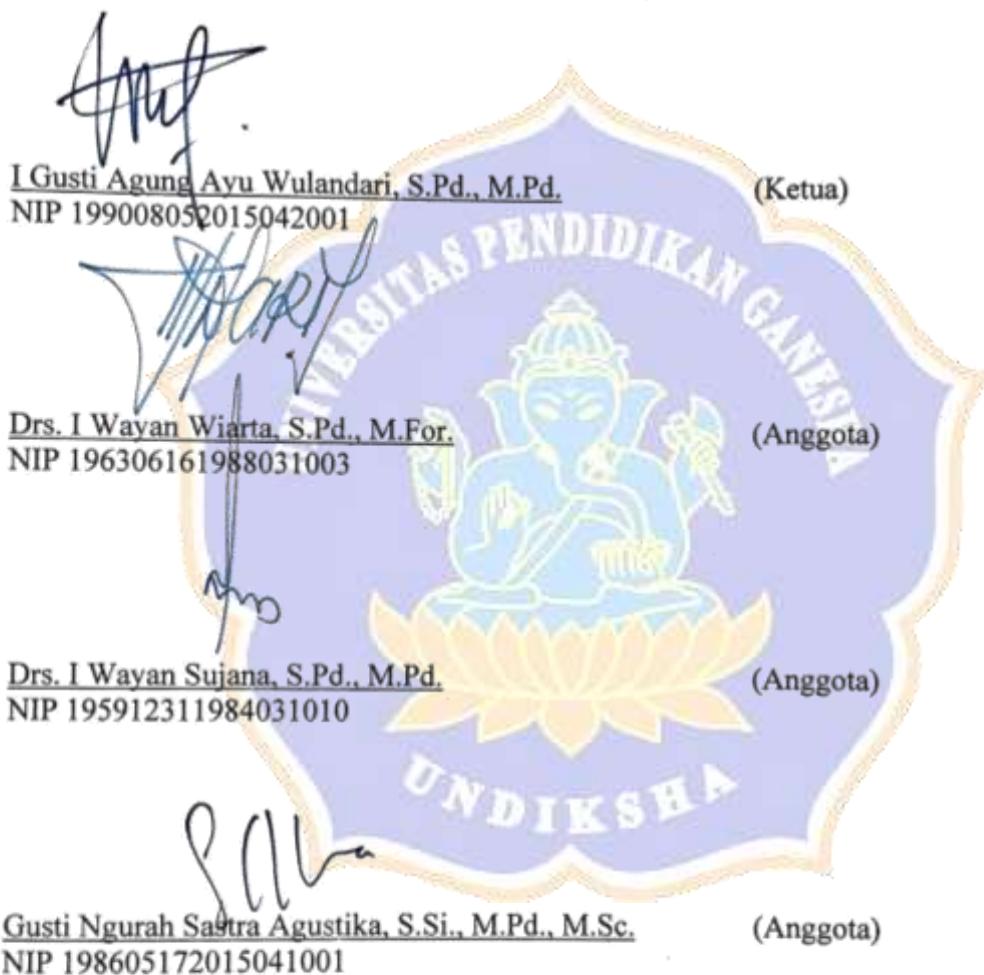
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
NIP 195912311984031010

Pembimbing II,

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

Skripsi oleh Ni Luh Putu Jayanti Dewi ini  
telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 26 Maret 2021

Dewan Penguji,

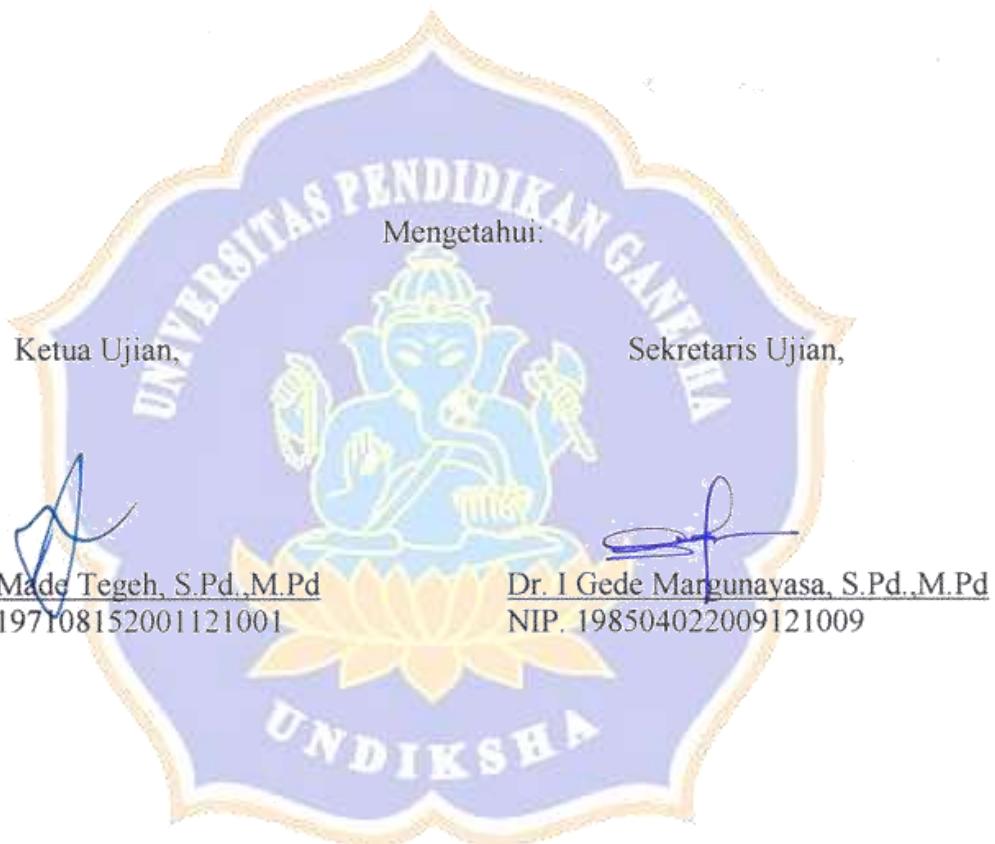


Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : .....

Tanggal : .....



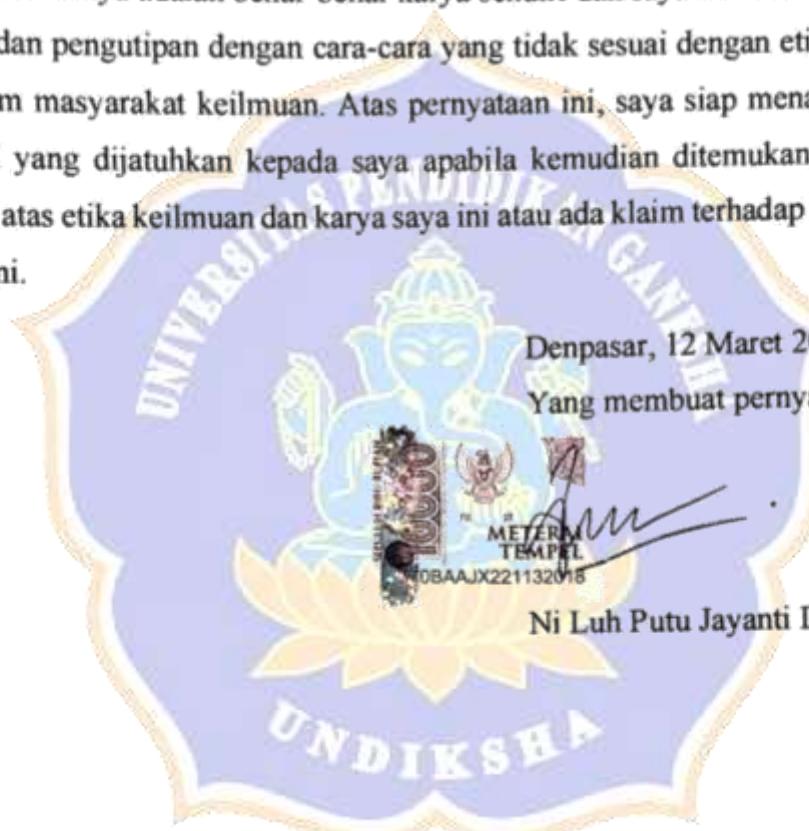
## **PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Role Play Game* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan” berserta 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 dan karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Denpasar, 12 Maret 2021

Yang membuat pernyataan

Ni Luh Putu Jayanti Dewi

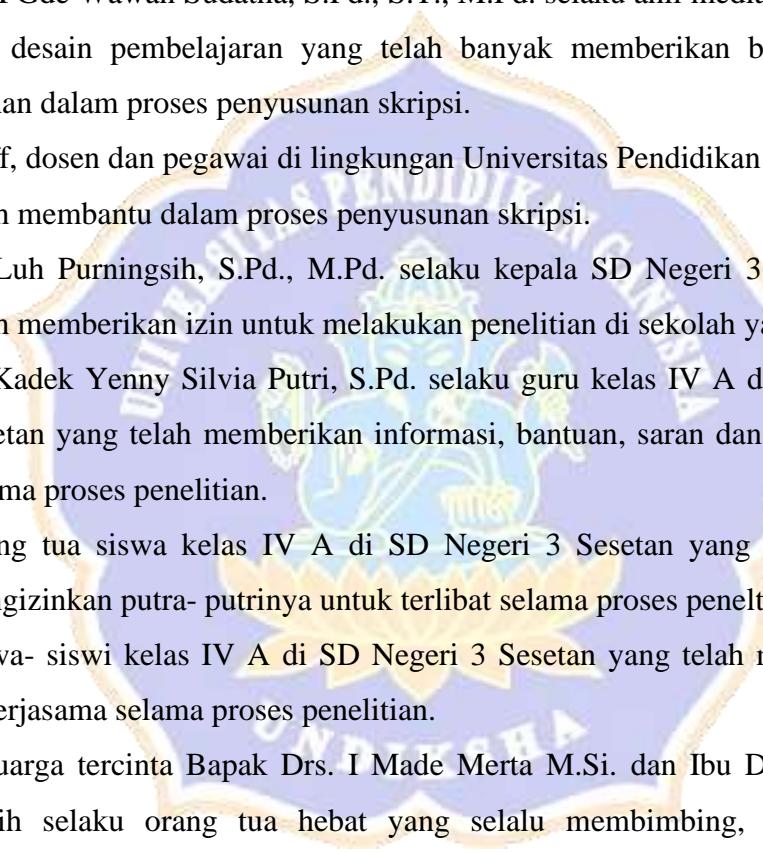


## PRAKATA

Puji syukur dipanjangkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatnya-Nyalah, dapat diselesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Role Play Game* Materi Keliling dan Luas Bangun Datar pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Sesetan Denpasar Selatan”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

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

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan, fasilitas dan program yang telah dilaksanakan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. I Ketut Gading, M.Psi. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakan, fasilitas dan program yang telah dilaksanakan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas berbagai kebijakan, fasilitas dan program yang telah dilaksanakan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas berbagai kebijakan, fasilitas dan program yang telah dilaksanakan sehingga studi ini dapat terselesaikan.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. selaku ketua UPPBM PGSD dan PGPAUD Undiksha Denpasar yang telah banyak memberikan arahan, motivasi dan kebijakan dalam penyelesaian skripsi.
6. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, motivasi dan kebijakan yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi.

- 
7. Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd., M.Sc. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang sangat bermanfaat dalam penyelesaian skripsi.
  8. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga studi ini dapat terselesaikan.
  9. Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. selaku ahli materi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam proses penyusunan skripsi.
  10. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. selaku ahli media pembelajaran dan desain pembelajaran yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam proses penyusunan skripsi.
  11. Staff, dosen dan pegawai di lingkungan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi.
  12. Ni Luh Purningsih, S.Pd., M.Pd. selaku kepala SD Negeri 3 Sesetan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
  13. Ni Kadek Yenny Silvia Putri, S.Pd. selaku guru kelas IV A di SD Negeri 3 Sesetan yang telah memberikan informasi, bantuan, saran dan kerjasamanya selama proses penelitian.
  14. Orang tua siswa kelas IV A di SD Negeri 3 Sesetan yang telah bersedia mengizinkan putra- putrinya untuk terlibat selama proses penelitian.
  15. Siswa- siswi kelas IV A di SD Negeri 3 Sesetan yang telah membantu dan bekerjasama selama proses penelitian.
  16. Keluarga tercinta Bapak Drs. I Made Merta M.Si. dan Ibu Dra. Ni Wayan Kasih selaku orang tua hebat yang selalu membimbing, mendampingi, menyemangati, memberikan motivasi, doa, materi dan kasih sayangnya serta tempat menceritakan suka dan duka selama proses mengenyam pendidikan. Kepada adik yang telah pengertian dan mau menjadi tempat berkeluh kesah selama proses penyelesaian skripsi. Kepada Odah dan Wak Man yang selalu memberikan semangat, motivasi dan petuah selama proses mengenyam pendidikan. Keluarga besar yang telah memberikan banyak doa, dukungan dan semangat yang tiada hentinya. Sahabat yang telah bersedia meneman, memberikan saran, nasehat dan semangat selama proses penyelesaian skripsi.

17. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan yang senantiasa saling berdiskusi, memberikan informasi, dan semangat dalam proses penyelesaian skripsi.
18. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu selama penyusunan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, disadari bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, diharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Diharapkan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Denpasar, 12 Maret 2021

Ni Luh Putu Jayanti Dewi



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI .....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
PRAKATA .....	xi
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	6
1.3 Pembatasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	7
1.5 Tujuan Pengembangan .....	7
1.6 Manfaat Pengembangan .....	8
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	9
1.8 Pentingnya Pengembangan .....	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan .....	11
1.10 Definisi Istilah .....	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Teori .....	14

2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	34
2.3 Kerangka Berpikir .....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Model Penelitian Pengembangan .....	38
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	40
3.3 Uji Coba Produk .....	45
3.3.1 Desain Uji Coba .....	45
3.3.2 Subjek Uji Coba .....	46
3.3.3 Jenis Data .....	47
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data .....	48
3.3.5 Metode dan Teknik Analisa Data .....	53
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil Penelitian .....	55
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba .....	55
4.1.2 Hasil Analisis Data .....	92
4.1.3 Revisi Produk .....	94
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	103
4.3 Implikasi Penelitian .....	110
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Penutup .....	111
5.2 Simpulan .....	114
5.3 Saran .....	115
<b>DAFTAR RUJUKAN</b> .....	117
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	119
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	187

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kisi- Kisi Angket Ahli Materi .....	51
Tabel 3.2 Kisi- Kisi Angket Ahli Media Pembelajaran .....	51
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Angket Ahli Desain Pembelajaran .....	52
Tabel 3.4 Kisi- Kisi Angket Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil .....	52
Tabel 3.5 Skala Likert .....	54
Tabel 3.6 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5 .....	54
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kuisisioner Kebutuhan Belajar Siswa .....	57
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator .....	60
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Materi .....	81
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Materi .....	82
Tabel 4.5 Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran .....	83
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran .....	84
Tabel 4.7 Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran .....	85
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran .....	86
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Perorangan .....	87
Tabel 4. 10 Komentar dan Saran Subjek Uji Coba Perorangan .....	88
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	89
Tabel 4. 12 Komentar dan Saran Subjek Uji Coba Kelompok Kecil .....	92
Tabel 4. 13 Persentase Hasil Uji Kelayakan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Role Play Game</i> .....	93
Tabel 4. 14 Komentar dan Saran dari Para Ahli .....	93
Tabel 4. 15 Revisi Media Pembelajaran .....	99
Tabel 4. 16 Revisi Desain Pembelajaran .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>RPG Maker MV</i> .....	26
Gambar 3.1 Penelitian dan Pengembangan Merupakan “Jembatan” antara Basic Research dan Applied Research .....	38
Gambar 3.2 Model Hannafin and Peck .....	40
Gambar 4.1 Wawancara dengan Guru Kelas IV A SD Negeri 3 Sesetan .....	57
Gambar 4.2 Alur Game dalam Multimedia Pembelajaran .....	63
Gambar 4.3 Desain Halaman Awal Multimedia Pembelajaran .....	66
Gambar 4.4 Desain Intro Multimedia Pembelajaran .....	67
Gambar 4.5 Desain <i>Maps</i> Dunia .....	67
Gambar 4.6 Desain <i>Maps</i> Kota .....	68
Gambar 4.7 Desain Rumah Alpha .....	68
Gambar 4.8 Desain Rumah Jasmine .....	69
Gambar 4.9 Desain Rumah Betha .....	69
Gambar 4.10 Desain Rumah Daffodils .....	70
Gambar 4.11 Desain <i>Maps</i> Desa .....	70
Gambar 4.12 Desain Rumah Gamma .....	71
Gambar 4.13 Desain Rumah Edelweiss .....	71
Gambar 4.14 Desain Rumah Omega .....	72
Gambar 4.15 Desain Rumah Iris .....	72
Gambar 4.16 Desain <i>Maps</i> Pantai .....	73
Gambar 4.17 Desain Rumah Theta .....	73
Gambar 4.18 Desain Rumah Orchid .....	74
Gambar 4.19 Desain Rumah Zen .....	74
Gambar 4.20 Desain Rumah Rose .....	75
Gambar 4.21 <i>Faces</i> Data .....	75
Gambar 4.22 <i>Pictures</i> Data .....	76
Gambar 4.23 <i>Side View Actors</i> Data .....	76
Gambar 4.24 <i>Tilesets</i> Data .....	77
Gambar 4.25 Proses <i>Eventing</i> .....	77
Gambar 4.26 Desain <i>Compact Disk</i> .....	78

Gambar 4.27 Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil .....	79
Gambar 4.28 Tampilan Revisi Gambar Bangun Datar .....	96
Gambar 4.29 Tampilan Revisi Notasi Ruas Garis .....	96
Gambar 4.30 Tampilan Penambahan Audio pada Multimedia Pembelajaran .....	99
Gambar 4.31 Tampilan Penambahan Intro pada Multimedia Pembelajaran .....	99
Gambar 4.32 Tampilan Revisi Desain Menu Multimedia Pembelajaran .....	100
Gambar 4.33 Tampilan Penambahan Gambar Bangun Datar pada Multimedia Pembelajaran .....	101
Gambar 4.34 Tampilan Penambahan Pembahasan pada Multimedia Pembelajaran .....	101
Gambaran 4.35 Tampilan Penambahan KD, Indikator dan Tujuan pada Intro .....	102



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data .....	120
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SD .....	121
Lampiran 03. Surat Validasi Ahli Materi .....	122
Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran .....	123
Lampiran 05. Hasil Wawancara dengan Guru .....	124
Lampiran 06. Kuisioner Kebutuhan Belajar Siswa .....	125
Lampiran 07. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	127
Lampiran 08. Materi Pembelajaran .....	141
Lampiran 09. Penjelasan Karakter <i>Game</i> .....	149
Lampiran 10. <i>Flowchart</i> .....	152
Lampiran 11. <i>Storyboard</i> .....	153
Lampiran 12. <i>Eventing</i> .....	160
Lampiran 13. Jadwal Waktu Penelitian .....	162
Lampiran 14. Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi .....	163
Lampiran 15. Instrumen Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran .....	165
Lampiran 16. Instrumen Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran .....	167
Lampiran 17. Angket Siswa untuk Uji Coba Perorangan .....	169
Lampiran 18. Angket Siswa untuk Uji Coba Kelompok Kecil .....	172
Lampiran 19. Hasil Penilaian Uji Ahli Isi .....	175
Lampiran 20. Hasil Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran .....	177
Lampiran 21. Hasil Penilaian Uji Ahli Desain Pembelajaran .....	179
Lampiran 22. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan .....	181
Lampiran 23. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil .....	184