

**PENGEMBANGAN *GAME EDUCATION*
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA ASPEK BAHASA ANAK KELOMPOK B2
TK NEGERI PEMBINA BADUNG**



**OLEH
NI PUTU ARY PRATAMA DEWI
NIM 1711061016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**

2021

**PENGEMBANGAN *GAME EDUCATION*
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA ASPEK BAHASA ANAK KELOMPOK B2
TK NEGERI PEMBINA BADUNG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan

Program Sarjana Jurusan Pendidikan Dasar



Oleh

Ni Putu Ary Pratama Dewi

NIM 1711061016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2021

SKRIPSI

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

LEMBARAN PERSETUJUAN



Pembimbing I,

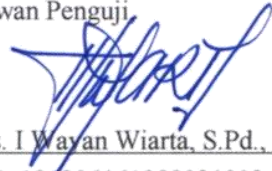
Pembimbing II,

Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP 195605201983031002

Dr. Didith Pramuditva Ambara, S.Psi.,M.A.
NIP 197405202008121003

Skripsi oleh Ni Putu Ary Pratama Dewi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 18 Juni 2021.

Dewan Penguji



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

(Ketua)

NIP. 196306161988031003



Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si, M.Pd.

(Anggota)

NIP. 198605172015041001



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

(Anggota)

NIP 195605201983031002



Dr. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.

(Anggota)

NIP 197405202008121003



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

Pada:


Hari : Kamis

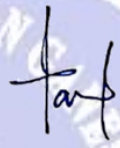
Tanggal : 15 Juli 2021

Mengetahui:

Ketua Ujian,

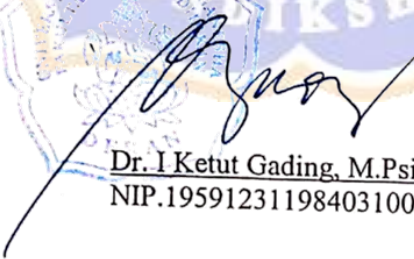
Sekretaris Ujian,


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP.197108152001121001


Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi., Psikolog.
NIP.198001032008012018

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan


Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP.195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung” beserta seluruh isinya adalah karya saya 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 resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.

Denpasar, 24 Mei 2021
Yang membuat pernyataan,



Putu Ary Pratama Dewi
NIM 1711061016

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatnyalah, skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Game Education* Berbasis Multimedia Interaktif Pada Aspek Bahasa Anak Kelompok B2 TK Negeri Pembina Badung”** dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Dalam menyelesaikan skripsi ini, banyak bantuan yang diperoleh 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 yang telah memberikan kebijakan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha yang telah memberikan legalitas penyusunan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan kebijakan dan arahan dari awal hingga selesainya skripsi ini.
4. Putu Rahayu Ujianti, S.Psi., M.Psi selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan legalitas dan memberikan pengarahan dalam melaksanakan penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd, selaku Ketua UPPBM Undiksha Denpasar atas segala perhatian, bimbingan dan motivasi selama penyusunan skripsi hingga penulis dapat menyelesaikan tepat pada waktunya.

6. Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., sebagai Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi dengan penuh totalitas kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
8. Didith Pramunditya Ambara, S.Psi.,M.A. sebagai Pembimbing II yang telah memberikan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Luh Ayu Tirtayani, S.Psi., M.Psi., Psikolog sebagai ahli isi pembelajaran yang telah memberikan masukan, saran, dan komentar terhadap produk yang dikembangkan.
10. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd sebagai ahli desain instruksional dan media pembelajaran yang telah memberikan masukan, saran, dan komentar terhadap produk yang dikembangkan
11. Kepala sekolah dan seluruh Guru di lingkungan TK Negeri Pembina Badung yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah serta membantu peneliti memperoleh informasi yang dibutuhkan
12. Staff dan dosen di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah bersedia memberikan data dan membantu administrasi.
13. Keluarga tercinta Bapak I Ketut Gede Arya, Ibu Alberta Marselina Manafe, Adik Ni Made Ratna Aurellia, Ni Komang Chintya Veronica, dan Ni Ketut Aishwarya Amalina Mercia. Kelima sosok yang selalu menjadi semangat dan juga penyemangat saya, terima kasih atas segala nasehat, bimbingan, motivasi, doa restu, perhatian kasih sayang yang setulus hati.
14. I Putu Agustina selaku orang spesial yang senantiasa memberikan support motivasi baik material maupun moral, doa dan kasih sayang yang diberikan di setiap langkah pembuatan skripsi ini.
15. Keluarga besar yang senantiasa pantang menyerah memberikan doa, support, dukungn kasih sayang disetiap langkah perjalanan penulisan dalam mengemban ilmu dalam proses pembuatan skripsi ini.

16. Ni Kadek Ayu Cahayanti, Ni Kadek Anik Pratiwi, Gusti Ayu Wulandari, Ni Putu Mega Diantari, Ni Komang Ayu selaku orang terdekat penulis yang selalu setia membantu dan menemani serta tiada hentinya memberi semangat dari awal hingga skripsi ini selesai.
17. Seluruh rekan-rekan fungsionaris HMUPP MMXII & MMXIX atas segala bantuan serta dukungan yang diberikan selama menempuh pendidikan dikampus UPP-BM Undiksha Denpasar.
18. Seluruh rekan-rekan kelas C PG PAUD angkatan 2017 atas dukungan yang diberikan selama menempuh pendidikan dikampus UPP-BM Undiksha Denpasar.
19. Rekan-rekan sesama mahasiswa yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penyusunan dari awal sampai akhir serta semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu menyusun skripsi ini.

Apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Demi kesempurnaan skripsi ini, maka diharapkan adanya kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 18 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Pengembangan	6
1.6 Manfaat Hasil Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	8
1.8 Pentingnya Pengembangan	9
1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.10 Definisi Istilah.....	10
BAB I KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 Definisi <i>Game Education</i>	14
2.1.3 Multimedia Interaktif	18
2.1.4 Definisi Bahasa	20
2.1.4 Kaitan <i>Game Education</i> dengan Aspek Bahasa	22

2.2	Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	23
2.3	Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Model Penelitian Pengembangan	28
3.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	28
3.3	Uji Coba Produk	32
3.3.1	Desain Uji Coba	32
3.3.2	Subjek Uji Coba	33
3.3.3	Jenis Data	33
3.3.4	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	33
3.3.5	Metode dan Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Hasil Penelitian	40
4.1.1	Penyajian Data Uji Coba	40
4.1.2	Hasil Analisis Data	57
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	58
4.2.1	Rancang Bangun Pengembangan Multimedia <i>Online</i>	59
4.2.2	Validasi Multimedia <i>Online</i>	62
4.2	Implikasi Penelitian	64
BAB V PENUTUP		65
5.1	Rangkuman	66
5.2	Simpulan	66
5.3	Saran	67
DAFTAR RUJUKAN		68
LAMPIRAN-LAMPIRAN		70
RIWAYAT HIDUP.....		101
PERNYATAAN.....		102

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Instrumen Kemampuan Bahasa Anak	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Pembelajaran	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	35
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran	36
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan	37
Tabel 3.5 Skala Likert	38
Tabel 3.6 Konversi Tingkat Pencapaian Dengan Skala 5	39
Tabel 4.1 KD dan Indikator Media <i>Game Education</i>	41
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media <i>Game Education</i>	44
Tabel 4.3 Hasil Evaluasi Ahli Isi Pembelajaran.....	50
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Isi Pembelajaran	51
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran.....	52
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran	53
Tabel 4.7 Hasil Evaluasi Ahli Media Pembelajaran.....	53
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran	54
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Perorangan.....	55
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan	56
Tabel 4.11 Persentase Hasil Validitas Para Ahli dan Uji Coba Perorangan	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Tahapan penelitian Model ADDIE.....	29
Gambar 4.1 <i>Flowchart Media Game Education</i>	43
Gambar 4.2 Tampilan PembuatanMedia <i>Game Education</i>	48
Gambar 4.3 Simulasi Penggunaan Media <i>Game Education</i>	49
Gambar 4.4 Penggunaan Media <i>Game Education</i> Oleh Anak.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data	70
Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data.....	71
Lampiran 03. Surat Validasi Ahli Isi Pembelajaran	72
Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran	73
Lampiran 05. Hasil Wawancara dengan Guru	74
Lampiran 06. <i>Flowchart</i>	75
Lampiran 07. <i>Storyboard</i>	76
Lampiran 08. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	80
Lampiran 09. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Isi Pembelajaran	83
Lampiran 10. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Desain Pembelajaran	86
Lampiran 11. Kuesioner Uji Coba Produk Ahli Media Pembelajaran	89
Lampiran 12. Surat Keterangan Uji Coba Perorangan.....	92
Lampiran 13. Kuesioner Uji Coba Perorangan (Responden 1).....	93
Lampiran 14. Kuesioner Uji Coba Perorangan (Responden 2).....	95
Lampiran 15. Kuesioner Uji Coba Perorangan (Responden 3).....	97
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	99