

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME
EDUKASI PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DAN
FUNGSI NYA UNTUK SISWA KELAS IV SD**

SKRIPSI



OLEH:

OKTA IRMASARI

NIM:201910430311104

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
OKTOBER 2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME
EDUKASI PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DAN
FUNGSI NYA UNTUK SISWA KELAS IV SD

OLEH:

OKTA IRMASARI

NIM:201910430311104

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
Didepan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 04 September 2023

Menyetujui,

Pembimbing I



Arinta Rezty W. M.Pd

NIDN.0708049301

Pembimbing II



Ima Wahyu Putri U. M.Pd

NIDN.0731039002

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME EDUKASI PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSI NYA UNTUK SISWA KELAS IV SD

OKTA IRMASARI

NIM:201910430311104

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, Oktober 2023


Dekan FKIP,

Dr. Trisakti Handayani, M.M

Dewan Penguji :

1. Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd
2. Falistya Roisatul Ma'atin Nuro, M.Pd
3. Arinta Rezty Wijayaningputri, M.Pd
4. Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 
4. 

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Okta Irmasari

Tempat, tanggal lahir : Banyuasin, 31 Oktober 1999

NIM : 201910430311104

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Edukasi* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SD” merupakan hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak ada karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik Sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar Pustaka.
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini di gugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku.
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber Pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 07 Oktober 2023

Yang menyatakan


Okta Irmasari

NIM 201910430311104

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'almin, puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, karunia dan hidayah-Nya kepada hambanya, oleh karena itu penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Game Edukasi* Pada Materi Bagian-Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya Untuk Siswa Kelas IV SD" dengan tepat dan baik. Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW yang telah membawa kita ke zaman kegelapan menuju jalan yang terang benderang seperti agama islam.

Tujuan skripsi ini di tulis dan di buat adalah sebagai tugas akhir studi Program Sajana Pendidikan (SI) Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Malang (UMM). Berkat bantuan, dukungan, serta do'a dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sehingga penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, yang selalu memberikan kelancaran dan jalan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Ibu Arinta Rezty Wijayaningputri, M.Pd, yang merupakan dosen pembimbing I yang selalu membantu , memberikan saran, masukan, memberikan semangat serta selalu meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam penulisan dan penyusunan skripsi agar dapat menyelesaikan dengan baik.
3. Ibu Ima Wahyu Putri Utami, M.Pd, yang merupakan dosen pembimbing II yang selalu memberikan saran, arahan, masukan, memotivasi penulis dan selalu meluangkan waktunya untuk membimbing dalam penulisan dan penyusunan skripsi agar dapat diselesaikan dengan baik.
4. Orangtua tersayang dan keluarga yang selalu mendo'akan,

memberikan semangat, memotivasi serta dukungan yang tidak ada henti-hentinya.

5. Teman, sahabat yang selalu memberikan support kepada penulis serta selalu memberikan motivasi, masukan serta semangat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	6
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	6
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan	7
E. Pentingnya Penelitian Dan Pengembangan	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	9
G. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teori	25
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Pikir	27
BAB III METODE PENGEMBANGAN	28
A. Model Penelitian dan Pengembangan.....	30
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	33

C. Tempat dan Waktu Penelitian	34
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Instrument Penelitian	39
F. Tekni Analisis Data.....	41
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian.....	55
B. Pembahasan	58
BAB V PENUTUP	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
LAMPIRAN.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Observasi.....	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Wawancara	36
Tabel 3.3 Lembar Angket Ahli Materi	37
Tabel 3.4 Lembar Angket Ahli Media.....	37
Tabel 3.5 Lembar Angket Respon Guru Kelas.....	38
Tabel 3.6 Lembar Angket Peserta Didik	39
Tabel 3.7 Penilaian Skala Likert	40
Tabel 3.8 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi.....	40
Tabel 3.9 Penilaian Skala Guttman	41
Tabel 4.1 Hasil Observasi	42
Tabel 4.2 Hasil Wawancara.....	44
Tabel 4.3 Tampilan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game Edukasi</i>	46
Tabel 4.4 Validator Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game Edukasi</i>	47
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	48
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 4.7 Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game Edukasi</i>	50
Tabel 4.8 Hasil Observasi Penerapan Game Edukasi	51
Tabel 4.9 Respon Siswa	52
Tabel 4.10 Respon Guru.....	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pikir	27
Gambar 3.1 Kerangka <i>ADDIE</i>	29



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	64
Lampiran 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	65
Lampiran 3 Hasil Observasi.....	66
Lampiran 4 Hasil Wawancara	68
Lampiran 5 Angket Validasi Materi	70
Lampiran 6 Angket Validasi Multimedia Interaktif	73
Lampiran 7 Angket Respon Guru	76
Lampiran 8 Angket Respon Siswa	78
Lampiran 9 Modul Ajar.....	87
Lampiran 10 Dokumentasi.....	120
Lampiran 11 Hasil Uji Plagiasi dan Turnutin.....	125

DAFTAR PUSTAKA

- Abarar, P. I. A. (2022). *Model Pembelajaran E-Split Classroom Untuk Melatih Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Kemandirian Belajar*. Pekalongan: Penerbit Nasya Expanding Management
- Dewi, R. F. and Yeni, A. (2017). *Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi bergenre side-scrolling platformer*. *Jurnal IT-EDU* (hlm. 92-96)
- Dwici, S. C. G., Gde, W. S. & Andrianus, W. I. Y. S. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V*. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/indek.php/JEU>. Vol 8(2), 33-48
- EVELINE SIREGAR and FRISTA D. RAMADHANI (2022) *Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), pp. 240–247.
- Firdaus, A. Y., & Yoyok, Y. (2020). *Pengembangan Media Game Edukasi “Petualangan Si Isaac” Berbasis Adroid Pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar*. *JPGSD*. Vol 8(2), 240-249.
- Fitra, A., Miranti, F., & Hainul Putra, Z. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Microsoft PowerPoint pada materi ciri-ciri dan pertumbuhan makhluk hidup untuk siswa sekolah dasar*. *Technology, Engineering, Art, and Mathematics Education*, 1(2), 61–71.
- Firmansyah, I., Aminul Akbar, M., & Afirianto, T. (2018). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Makanan Sehat Menggunakan Kinect* (Vol. 2, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Fathatul, Mirodhiyah. (2021). *Game Edukasi Tema Organ Gerak Hewan dan Manusia Untuk Kelas V SDN Bangsri*. Universitas Muhammadiyah Malang. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/77782>
- FRIANTONA NASUTION, M. and DARWIS, U. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai*.
- Hariadi, S. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Tik Teks Wawancara Bahasa Jawa Berbasis Blended Learning Pada Siswa Kelas VIII*.
- MULTIMEDIA INTERAKTIFYEYE ROHAYATI, P. et al. (2018) *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi Oleh*. 16(1).
- Nivia Faizah, O., Gde Wawan Sudatha, I., & Hamonangan Simamora, A. (2020).

- Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. In *Journal of Education Technology* (Vol. 4, Issue 1). Alexander Hamonangan Simamora.
- Putri, D. P. S., & Wiarta, I. W. (2023). E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Sejarah Kerajaan di Nusantara pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 502–513. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.57747>
- ROHMAWATI, I. and MENARIANTI, I. *Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara 'Tanara' Menggunakan Unity 3d Berbasis Android*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Pengembangan Kualitatif, Kulaitatif, Dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sandy, A. T & Wahyu, N. H. (2019). *Game Mobile Learning*. Penerbit Ahli mediaBook.
- Setyawan, C. W., Sulthoni., & Saidi, U. (2019). *Pengembangan Multimedia Game Edukasi IPA Lapisan Bumi Untuk Mts*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan. [http://journal2.um.ac.id/indek.php/jktp/indek.vol2\(1\),30-36](http://journal2.um.ac.id/indek.php/jktp/indek.vol2(1),30-36).
- Syiffa Qolbu, N., Sutisnawati, A., Rizqia Amalia, A., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Sukabumi, U. (2022). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Tahun*, 6(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4999>
- Tirtoni, F. (2023). *PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA INTERAKTIF ADOBE FLASH PADA PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SEKOLAH DASAR* (Vol. 3, Issue 1).
- Wardani, Dewi Safira. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Tema Cuaca Materi Proses Terjadinya Hujan Untuk Kelas III Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Malang. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/7691>.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI SCIENCE ADVENTURE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PEMECAHAN MASALAH SISWA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i2.14462>
- Wijayanti, W. & Stefanus, C. R. (2019). *Pengembangan Media Power Point IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, vol 3(2), 77-83

Lampiran 13: Hasil Check Plagiasi Dan Turnitin

