

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* INTERAKTIF
“PETUALANGAN SI THOLE” UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI MI MIFTAHUL HUDA NGRECO**

SKRIPSI



OLEH

SYIFA ISNAINI WIBAWANING YUSMAN

20206044

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI
2024**

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* INTERAKTIF
“PETUALANGAN SI THOLE” UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI MI MIFTAHUL HUDA NGRECO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada

Institut Agama Islam Negeri Kediri

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

Oleh

Syifa Isnaini Wibawaning Yusman

NIM. 20206044

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KEDIRI

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Syifa Isnaini Wibawaning Yusman dengan NIM 20206044 ini telah diperiksa dan disetujui untuk di uji.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *GAME* INTERAKTIF
“PETUALANGAN SI THOLE” UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS
DI MI MIFTAHUL HUDA NGRECO**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd
NIP. 198607262019031006

Mochammad Desta Pradana, M.Pd
NIP.198312192023211011

NOTA DINAS

Nomor : Kediri, 11 Juni 2024
Lampiran :
Hal : Bimbingan Skripsi
Kepada
Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Jalan Sunan Ampel No.7 Ngronggo, Kota Kediri

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Memenuhi permintaan Dekan Fakultas Tarbiyah Intitut Agama Islam Negeri Kediri untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Syifa Isnaini Wibawaning Yusman
NIM : 20206044
Judul : Pengembangan Multimedia Berbasis Game Interaktif
"Petualangan si Thole" untuk Meningkatkan Pemahaman
Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di MI Miftahul
Huda Ngreco

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan tujuan akhir Sarjana Strata Satu (S1).

Bersama ini kami lampirkan berkas skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas dan atas kesediaan Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing II

Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd
NIP. 198607262019031006

Mochammad Desta Pradana, M.Pd
NIP.198312192023211011

HALAMAN PENGESAHAN

**“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME INTERAKTIF
“PETUALANGAN SI THOLE” UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN PESERTA DIDIK DI MI MIFTAHUL HUDA NGRECO”**

Syifa Isnaini Wibawaning Yusman

NIM. 20206044

Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)

Kediri

Pada tanggal 25 Juni 2024

1. Penguji Utama

Dr.Septiana Purwaningrum, M.Pd.I (.....)

NIP.198709232023212043

2. Pembimbing I

Dr.Muhammad Ilman Nafi’an, M.Pd (.....)

NIP.198607262019031006

3. Pembimbing II

Dr.Mochammad Desta Pradana, M.Pd (.....)

NIP.198312192023211011

Kediri, 25 Juni 2024

Dekan Fakultas Tarbiyah

Prof.Dr.Hj.Munifah, M.Pd

NIP.197004121994032006

HALAMAN MOTTO

1

*“Ilmu tanpa pemahaman hanyalah data;
Pemahaman tanpa ilmu hanyalah khayalan”*

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syifa Isnaini Wibawaning Yusman
NIM : 20206044
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 10 Juni 2024

Yang membuat pernyataan

Syifa Isnaini Wibawaning Yusman

ABSTRAK

Syifa Isnaini Wibawaning Yusman. Pengembangan Multimedia Berbasis Game Interaktif “Petualangan Si Thole” Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Di Mi Miftahul Huda Ngreco, 2024. Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Study, Fakultas Tarbiyah, IAIN Kediri. Dosen pembimbing (1) Dr. Muhammad Ilman Nafi’an, M.Pd., (2) Mochamad Desta Pradana, M.Pd.

Kata Kunci: Multimedia berbasis Game, Keragaman Budaya Jawa, Kemampuan Pemahaman

Berdasarkan hasil pra penelitian di MI Miftahul Huda Ngreco Kediri diketahui bahwa kurangnya minat dan fokus belajar siswa, serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan peserta didik kurang tertarik pada materi pembelajaran yang berdampak pada terbatasnya kemampuan pemahaman peserta didik terutama pada mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya daerah, khususnya Jawa. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui pmengetahui prosedur pengembangan game interaktif “Petualangan Si Thole”, 2) Mengetahui kelayakan game interaktif “Petualangan Si Thole”, 3) Mengetahui keefektifan game interaktif “Petualangan Si Thole”, dan (4) Mengetahui pemahaman siswa kelas IV terhadap pengembangan game interaktif “Petualangan Si Thole” mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya.

Penelitian ini, merupakan jenis penelitian (Research and Development) R&D dengan menggunakan model ADDIE yang menggunakan lima tahapan yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), evaluation (evaluasi). Subjek validasi pada penelitian ini yaitu 1 ahli media, 1 ahli materi, dan 5 peserta didik untuk uji pengguna kelompok kecil dan 17 peserta didik untuk uji pengguna kelompok besar.

Hasil Penelitian menunjukkan (1) Pada tahap pengembangan multimedia berbasis game "Petualangan Si Thole" melalui lima tahapan yaitu: analisis yang terdiri dari analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik; desain atau rancangan multimedia, pengembangan produk multimedia, implementasi kepada subjek uji coba, dan evaluasi dari semua tahapan. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi diperoleh rata-rata persentase 98,6% dengan kriteria sangat layak (2) Analisis kelayakan dengan angket respon peserta didik diperoleh temuan bahwa rata-rata persentase pada kelompok kecil sebesar 93% dengan kriteria sangat layak, kemudian untuk kelompok besar diperoleh rata-rata persentase pada kelompok kecil sebesar 95% dengan kriteria sangat layak, (3) Efektivitas multimedia berbasis game "Petualangan Si Thole" dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal yaitu 100%, ketercapaian penguasaan materi pembelajaran sebesar 75,6%, siswa mampu memenuhi penguasaan materi dengan kategori tinggi, dan (4) Terjadi kenaikan kemampuan pemahaman peserta didik yang ditunjukkan dengan hasil uji Wilcoxon diperoleh nilai sig. < 0,05 yang menunjukkan adanya pengaruh Multimedia Berbasis Game “Petualangan Si Thole” terhadap hasil belajar siswa, serta hasil analisis N-Gain diketahui bahwa terdapat kenaikan kemampuan pemahaman siswa setelah diberikan Multimedia Berbasis Game “Petualangan Si Thole” sebesar 0,49 pada kategori sedang.

ABSTRACT

Syifa Isnaini Wibawaning Yusman. *Development of Interactive Game-Based Multimedia "Adventure of Si Thole" to Increase Students' Understanding on IPAS at Mi Miftahul Huda Ngreco, 2024. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Tarbiyah Faculty, IAIN Kediri. Supervisor (1) Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd., (2) Mochamad Desta Pradana, M.Pd.*

Keywords: *Game-based Multimedia, Javanese Cultural Diversity, Comprehension Ability*

Based on the results of pre-research at MI Miftahul Huda Ngreco Kediri, it is known that students' lack of interest and focus in learning, as well as the limited use of learning media, resulted in students being less interested in learning material which had an impact on students' limited understanding abilities, especially in science and science subjects, material on regional cultural diversity. especially Java. This research aims to 1) find out the procedures for developing the interactive game "Adventure of Si Thole", 2) determine the feasibility of the interactive game "Adventure of Si Thole", 3) determine the effectiveness of the interactive game "Adventure of Si Thole", and (4) determine the understanding of class students IV towards the development of the interactive game "Adventure of Si Thole" in the science and science subject material on cultural diversity.

This research is a type of R&D research using the ADDIE model which uses five stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The validation subjects in this research were 1 media expert, 1 material expert, and 5 students for the small group user test and 17 students for the large group user test.

The research results show (1) The development stage of the game-based multimedia "Adventure of Si Thole" went through five stages, namely: analysis consisting of needs analysis, curriculum analysis, and characteristics analysis; multimedia design or design, multimedia product development, implementation on test subjects, and evaluation of all stages. Based on the validation results of media experts and material experts, the average percentage was 98.6% with very feasible criteria. (2) Feasibility analysis using student response questionnaires found that the average percentage in the small group was 93% with very feasible criteria, then for the large group, the average percentage obtained in the small group was 95% with very feasible criteria, (3) The effectiveness of the game-based multimedia "Adventure of Si Thole" was seen from the results of students' classical learning completion, namely 100%, achievement of mastery of learning material was 75, 6%, students were able to fulfill material mastery in the high category, and (4) There was an increase in students' understanding ability as indicated by the results of the Wilcoxon test which obtained a sig. < 0.05 which shows the influence of Game-Based Multimedia "Adventure of Si Thole" on student learning outcomes, and the results of the N-Gain analysis show that there is an increase in students' understanding abilities after being given Game-Based Multimedia "Adventure of Si Thole" of 0.49 in the category currently.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tetap kami ucapkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, sebaik-baik manusia. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu rasa terimakasih penulis ucapkan kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. Wahidul Anam, M.Ag selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Kediri.
3. Ibu Dr. Fartika Ifriqia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtodaiyah IAIN Kediri.
4. Bapak Dr. Muhammad Ilman Nafi'an, M.Pd. dan Bapak Dr. Mochammad Desta Pradana, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Kedua cawan jiwa saya, Bapak Arief Rachman Saleh dan Ibu Isrowiyah. Orang tua tercinta dan terbaik saya yang senantiasa mendo'akan dan memberi dukungan luar biasa untuk saya, serta telah menjadi penguat dan motivasi terbesar saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini sebagai persembahan terbaik yang saya berikan atas segala pemberian dukungan baik material maupun immaterial selama saya hidup.
6. Diri saya sendiri, yang telah mampu berdiri tegak dan berjuang hingga saat ini.
7. Kakak dan adik saya, yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan luar biasa untuk saya, serta selalu memberikan nasehat-nasehat kuat untuk saya sampai di titik ini.
8. Guru-guru terbaik saya, Abah KH. Anwar Iskandar beserta dzuriyah Pondok pesantren Al Amien dan segenap dewan guru asatidz yang pernah menjadi bagian dari perjalanan pendidikan saya, yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu. Terima kasih sedalam-dalamnya atas segala ridho dan do'anya yang tak henti-hentinya dilantunkan hingga saya dapat berdiri dan berada di titik ini.

9. Serta semua teman saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas dukungan, motivasi, dan dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Tanpa dukungan kalian tidak mungkin saya sampai di titik ini.
10. Seluruh anggota kamar D2 dan D8 Pondok Pesantren Al Amien, yang telah bersedia mendengarkan seluruh keluhan saya, yang telah memberikan segala solusi dalam masalah saya, dan yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan seluruh dukungannya kepada saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwasannya dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan di dalamnya dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Kediri, 10 Juni 2024

Penulis

Syifa Isnaini Wibawaning Yusman

NIM.20206044

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
NOTA DINAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan.....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Penelitian Terdahulu	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	17
A. Pengertian Pengembangan	17
B. Multimedia Pembelajaran.....	18
C. <i>Game</i> Interaktif	22
D. Pemahaman Siswa	25
E. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)	32
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	36
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	37
C. Uji Coba Produk.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53

A. Penyajian Hasil Pengembangan	53
B. Analisis Data	70
C. Revisi Produk.....	77
BAB V KAJIAN DAN SARAN	78
A. Kajian Produk yang Telah Dikembangkan.....	78
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	43
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	44
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	45
Tabel 3. 5 Tingkat Kelayakan.....	48
Tabel 3. 6 Kriteria Hasil Uji N-Gain.....	52
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kurikulum	55
Tabel 4. 2 Desain Awal Produk	59
Tabel 4. 3 Angket Respon Kelompok Kecil.....	67
Tabel 4. 4 Angket Respon Kelompok Besar	68
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	69
Tabel 4. 6 Hasil Analisis Validasi Media.....	70
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Validasi Materi	71
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Respon Kelompok Kecil	72
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Respon Kelompok Kecil	72
Tabel 4. 10 Hasil Analisis Soal Keefektifan.....	74
Tabel 4. 11 Analisis Ketuntasan Klasikal.....	74
Tabel 4. 12 Hasil Tes Kemampuan Pemahaman	75
Tabel 4. 13 Hasil uji Normalitas	75
Tabel 4. 14 Hasil uji Wilxocon.....	76
Tabel 4. 15 Analisis N-Gain	76
Tabel 4. 16 Saran Perbaikan.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap ADDIE	37
Gambar 4. 1 Storyboard	60
Gambar 4. 2 Halaman Awal	62
Gambar 4. 3 Halaman Menu	62
Gambar 4. 4 Halaman Petunjuk	63
Gambar 4. 5 Capaian Pembelajaran	63
Gambar 4. 6 Halaman Materi	64
Gambar 4. 7 Halaman Latihan Soal	65
Gambar 4. 8 Halaman Profil	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas IAIN Tarbiyah IAIN Kediri.....	94
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian dari MI Miftahul Huda	95
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media	96
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi	101
Lampiran 5. Kisi-kisi Soal Pretest	104
Lampiran 6. Soal Posttest.....	105
Lampiran 7. Lembar Soal Pretest.....	110
Lampiran 8. Kisi-Kisi Soal Posttest.....	114
Lampiran 9. Soal Posttest.....	115
Lampiran 10. Lembar Soal Posttest	121
Lampiran 11. Modul Ajar.....	124
Lampiran 12. Angket Respon Peserta Didik	131
Lampiran 13. Lembar Angket Respon Peserta Didik.....	133
Lampiran 14. Nilai Tes Peserta Didik	135
Lampiran 15. Ouput Analisis Uji dengan SPSS.....	136
Lampiran 16. Hasil Analisis N-Gain.....	137
Lampiran 17. Hasil Angket Respon Peserta Didik	138
Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan	139
Lampiran 19. CV Validator	140
Lampiran 20. Daftar Riwayat Hidup.....	s142