

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS *UNITY*  
PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU  
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**



**Oleh:**

**MOCH. BAYU EKO WIBOWO**

**NIM : A1D115049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JAMBI**

**2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Unity pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar*, Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, yang disusun oleh Moch. Bayu Eko Wibowo, Nomor Induk Mahasiswa AID115049 telah dipertahankan di depan tim penguji pada Kamis, 16 Juli 2019.

### Tim Penguji

1. Drs. Faizal Chan, S.Pd, M.Si.  
NIP. 196311081988061001

Ketua

2. Muhammad Sofwan, S.Pd, M. Pd.  
NIP. 198007112008121001

Sekretaris

3. Dra. Destrinelli, M.Pd  
NIP. 196509012001102002

Penguji Utama

4. Ahmad Hariandi, S.Pd.I, M.Ag  
NIP. 197809172009121001

Anggota

5. Drs. Andi Subandi, S.Pd, M.Pd.I  
NIP. 195708121985031007

Anggota

Mengetahui,  
Dekan FKIP Universitas Jambi

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. rer.nat. Asrial, M.Si.  
NIP. 196308071990031002

Drs. Arsil, M.Pd  
NIP. 195912311985031314

Didaftarkan Tanggal :  
Nomor :

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Pengembangan .....	4
1.4 Spesifikasi Pengembangan .....	4
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	5
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	5
1.7 Definisi Istilah .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b>	
<b>2.1 Penelitian Pengembangan</b> .....	<b>8</b>
<b>2.2 Pengembangan Model <i>ADDIE</i></b> .....	<b>8</b>
<b>2.3 Media Pembelajaran</b> .....	<b>11</b>
<b>2.4 Multimedia</b> .....	<b>11</b>
<b>2.5 Multimedia Interaktif</b> .....	<b>12</b>
<b>2.6 Pemilihan Untuk Multimedia</b> .....	<b>13</b>
<b>2.7 Kelebihan Multimedia Interaktif</b> .....	<b>14</b>
<b>2.8 Karakteristik Multimedia Interaktif</b> .....	<b>15</b>
<b>2.9 <i>Unity</i></b> .....	<b>16</b>
<b>2.10 Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar</b> .....	<b>17</b>
<b>2.11 Penelitian yang Relevan</b> .....	<b>18</b>
<b>2.12 Kerangka Berfikir</b> .....	<b>20</b>

### **BAB III METODE PENELITIAN**

<b>3.1 Model Pengembangan</b> .....	<b>22</b>
<b>3.2 Prosedur Pengembangan</b> .....	<b>23</b>
3.2.1 <i>Analyze</i> .....	24
3.2.2 <i>Design</i> .....	25
3.2.3 <i>Develop</i> .....	26
3.2.4 <i>Implement</i> .....	27
3.2.5 <i>Evaluate</i> .....	27
<b>3.3 Subjek Uji Coba</b> .....	<b>27</b>
3.3.1 Uji Coba Produk .....	28
3.3.2 Revisi Produk .....	29
<b>3.4 Jenis Data dan Sumber Data</b> .....	<b>29</b>
3.4.1 Jenis Data .....	29
3.4.2 Sumber Data .....	29
<b>3.5 Instrumen Pengumpulan Data</b> .....	<b>29</b>
3.5.1 Instrumen Validasi .....	30
3.5.2 Instrumen Penilaian Guru dan Peserta Didik .....	32
<b>3.6 Teknik Analisis Data</b> .....	<b>33</b>
3.6.1 Analisis Data Hasil Validasi .....	33
3.6.2 Analisis Angket Kepraktisan .....	35

### **BAB IV PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN**

<b>4.1 Hasil Pengembangan</b> .....	<b>36</b>
4.1.1 Analisis .....	36
4.1.1.1 Analisis Kompetensi .....	36
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik .....	37
4.1.1.3 Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	38
4.1.2 <i>Design</i> .....	38
4.1.2.1 Pembuatan Instrumen Penilaian .....	39
4.1.2.2 Menentukan KI, KD , Indikator, dan Tujuan ....	39
4.1.2.3 Pengumpulan Alat dan Bahan .....	40
4.1.2.4 Pembuatan RPP .....	42

4.1.3	<i>Development</i> .....	42
4.1.3.1	Pembuatan Multimedia Interaktif .....	42
4.1.3.2	Validasi Produk .....	49
4.1.4	Implementasi .....	53
4.1.5	Evaluasi .....	57
4.2	Pembahasan .....	58
4.2.1	Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif .....	58
4.2.2	Kepraktisan Multimedia Interaktif .....	60
<b>BAB V SIMPULAN</b>		
5.1	Simpulan .....	62
5.2	Implikasi .....	62
5.3	Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		
<b>RIWAYAT HIDUP</b>		

## **DAFTAR TABEL**

<b>Tabel</b>	
<b>Halaman</b>	
<b>3.1</b>	<b>kisi-kisi lembar instrumen validasi ahli media .....</b>
<b>30</b>	

<b>3.2</b>	<b>kisi-kisi lembar instrumen validasi ahli pembelajaran .....</b>	
	<b>31</b>	
<b>3.3</b>	<b>Pedoman Angket Guru .....</b>	
	<b>32</b>	
<b>3.4</b>	<b>Pedoman Angket Peserta Didik .....</b>	
	<b>32</b>	
<b>3.5</b>	<b>Pedoman penilaian skor validasi .....</b>	
	<b>33</b>	
<b>3.6</b>	<b>Range persentase dan kriteria kevalidan .....</b>	<b>34</b>
<b>3.7</b>	<b>Pedoman penilaian skor kepraktisan .....</b>	
	<b>34</b>	
<b>3.8</b>	<b>Range persentase dan kriteria kepraktisan .....</b>	<b>35</b>
<b>4.1</b>	<b>Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan .....</b>	<b>40</b>
<b>4.2</b>	<b>Tabel Lembar Validasi Ahli Media .....</b>	<b>50</b>
<b>4.3</b>	<b>Komentar dan Saran Validasi Ahli Media .....</b>	<b>50</b>
<b>4.4</b>	<b>Tabel Lembar Validasi Ahli Pembelajaran .....</b>	<b>52</b>
<b>4.5</b>	<b>Komentar dan Saran Validasi Ahli Pembelajaran .....</b>	<b>53</b>
<b>4.6</b>	<b>Tabel Penilaian Angket Oleh Guru .....</b>	<b>56</b>
<b>4.7</b>	<b>Tabel Tabulasi Penilaian Angket Oleh Siswa .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir .....	21
3.1 Langkah-langkah Model ADDIE .....	23
4.1 Gambar Makanan Khas Ssebelum dan Sesudah Diedit .....	43
4.2 Gambar Pakaian Adat Sebelum dan Sesudah Diedit .....	43
4.3 Gambar Tombol Menu Sebelum dan Sesudah Diedit .....	44
4.4 Gambar Tombol Menu Sebelum dan Sesudah Diedit .....	44
4.5 Latar Background Logo Hasil Karya Peneliti .....	44
4.6 Logo Aplikasi Hasil Karya Peneliti .....	45
4.7 Judul Menu Utama Hasil Karya Peneliti .....	45
4.8 Halaman Menu Utama .....	46
4.9 Halaman Menu Peta Kabupaten .....	46
4.10 Halaman Isi .....	47
4.11 Halaman Menu Kuis .....	47
4.12 Halaman Tropi .....	48
4.13 Halaman Info .....	48
4.14 Hasil Gambar Revisi Saran Peserta Didik .....	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Angket Validasi I Ahli Media .....	66
2 Angket Validasi II Ahli Media.....	68
3 Angket Validasi I Ahli Pembelajaran .....	70
4 Angket Validasi II Ahli Pembelajaran.....	73
5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	76
6 Angket Respon Guru .....	84
7 Angket Respon Siswa .....	86
8 Tabulasi Angket Respon Siswa .....	91
9 Soal Diskusi Kelompok .....	94
10 Surat Penelitian .....	96
11 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	97
12 Simulasi Pembelajaran .....	98



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi pada era modern telah memiliki perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang lebih baik pada era modern, baik dalam bidang komunikasi, transportasi, budaya, dan pendidikan. Dalam bidang pendidikan, pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran (Permendikbud 2016, No 22). Di jenjang pendidikan Sekolah Dasar, teknologi juga turut membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik terutama pada materi yang membutuhkan beberapa format media demi ketercapaian tujuan pembelajaran, seperti halnya pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa.

Dalam Kurikulum 2013 pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa, Kompetensi Dasar 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. Dalam menyampaikan informasi yang terkandung dalam materi yang diajarkan, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran dibutuhkan selain membantu peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari juga untuk menjadikan pembelajaran jauh lebih optimal. Salah satu media yang mampu membantu siswa pada pembelajaran di kelas berupa Media berbasis teknologi informasi.

**Menurut Nurchaili (2010:649) Penerapan Teknologi Informasi di bidang pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran diyakini dapat memberikan**

pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi juga mampu membuat peserta didik melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya, selain itu teknologi juga mampu mengintegrasikan beberapa komponen yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di SDN 47/IV Kota Jambi pada proses pembelajaran Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku . Guru menggunakan buku cetak dan papan tulis sebagai media dalam pembelajaran. Penggunaan media berupa buku cetak dan papan tulis sebenarnya telah mampu menjadi alat perantara dalam menyampaikan informasi yang terkandung pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. Akan tetapi, penggunaan media berupa buku cetak dan papan tulis memiliki keterbatasan dalam konteks isi ataupun materi. Penggunaan media berupa buku cetak dan papan tulis memiliki kekurangan diantaranya berupa keterbatasan pembelajaran yang kontekstual bagi peserta didik, dikarenakan materi yang terdapat pada buku cetak hanya memuat mengenai kebudayaan daerah secara umum. Padahal penerapan pembelajaran yang kontekstual, mampu memberikan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dunia nyata peserta didik (Suprijono:2009), sehingga memudahkan peserta didik dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah media yang mampu memberikan pembelajaran yang kontekstual bagi peserta didik. Salah satu media yang mampu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran tersebut berupa penggunaan multimedia interaktif. Penggunaan multimedia

interaktif dinyatakan sesuai dengan materi keberagaman budaya bangsaku dikarenakan multimedia interaktif mampu menggabungkan beberapa media menjadi satu kesatuan, selain itu dengan menggunakan multimedia interaktif guru mampu mengembangkan pembelajaran yang kontekstual serta menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus, sehingga memungkinkan peserta didik untuk mengingat materi yang diajarkan secara maksimal.

Dalam mengembangkan multimedia interaktif pada proses pembelajaran, dapat dilakukan dengan berbagai macam aplikasi. Salah satu aplikasi yang mampu mengembangkan multimedia interaktif yang menarik dalam proses pembelajaran adalah *unity*. Dengan menggunakan *unity*, pengembang mampu berkreatifitas dalam menghasilkan produk berupa multimedia interaktif, karena sesuai fungsinya *unity* digunakan untuk membuat berbagai macam konsol atau perangkat bergerak (Faiztyan: 2015).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis *Unity* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV Sekolah Dasar”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *unity* menggunakan model *ADDIE* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar ?

2. Bagaimana kevalidan media pembelajaran interaktif berbasis *unity* menggunakan model *ADDIE* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar ?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran interaktif berbasis *unity* menggunakan model *ADDIE* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar ?

### 1.3 Tujuan Pengembangan

**Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah :**

1. Mengetahui cara mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *unity* menggunakan model *ADDIE* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar
2. Mengetahui kevalidan media *unity* menggunakan model *ADDIE* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar.
3. Mengetahui kepraktisan media *unity* menggunakan model *ADDIE* pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar.

### 1.4 Spesifikasi Pengembangan

**Pada penelitian pengembangan, setiap produk yang dihasilkan tentunya memiliki ciri khas atau spesifikasi tersendiri yang membedakannya dengan produk lain. Adapun spesifikasi pada produk yang dikembangkan pada penelitian ini meliputi:**

1. Produk yang dihasilkan mendukung format android dan windows dalam penggunaannya

2. Produk yang dihasilkan berbentuk aplikasi *portable* multimedia interaktif dengan size sebesar 135 MB untuk android dan 387 MB untuk windows.
3. Produk yang dihasilkan berbentuk aplikasi yang memuat lagu daerah, rumah adat,serta makanan khas pada tiap kabupaten di Provinsi Jambi.

### 1.5 Pentingnya Pengembangan

**Pengembangan dilaksanakan agar terjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran. Inovasi yang dihasilkan berfungsi untuk menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar. Selain itu Pengembangan dilakukan untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan dilakukannya pengembangan, guru dapat berinovasi agar pembelajaran di kelas mampu menambah motivasi peserta didik serta mampu membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.**

### 1.6 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi dalam penelitian ini adalah :
  - a) Multimedia interaktif berbasis *unity* digunakan sebagai sumber belajar peserta didik pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa di Kelas 4 Sekolah Dasar.
  - b) Multimedia interaktif berbasis *unity* yang dikembangkan mampu mempermudah peserta didik dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru.

- c) Multimedia interaktif berbasis *unity* yang dikembangkan mampu menarik minat peserta didik baik itu dalam pembelajaran ataupun perkembangan teknologi.
- d) Multimedia interaktif berbasis *unity* yang dikembangkan mampu menambah motivasi peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- e) Multimedia interaktif berbasis *unity* yang dikembangkan mampu memberikan pengetahuan kepada peserta didik, mengenai Keberagaman Budaya di Provinsi Jambi

2. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah :

- a) Materi yang dikembangkan hanya berfokus pada keberagaman budaya di Provinsi Jambi
- b) Media yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada pembelajaran yang terkait dengan keberagaman budaya.
- c) Media yang dikembangkan hanya bisa dioperasikan di perangkat komputer dan android.
- d) Media yang dikembangkan hanya bisa dioperasikan pada sistem operasi komputer berbasis windows.
- e) Media dikembangkan hanya menggunakan aplikasi *unity*.

## 1.7 Defenisi Istilah

**Adapun defenisi istilah dari variabel-variabel pada penelitian ini adalah :**

### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan usaha untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan yang telah ada.

## 2. Multimedia Interaktif

Multimedia merupakan media yang menggabungkan beberapa media dalam satu media. Sedangkan Multimedia Interaktif adalah suatu multimedia yang dioperasikan oleh pengguna, dilengkapi dengan sebuah alat kontrol untuk mengoperasikan multimedia tersebut, sehingga pengguna dapat mengontrol proses selanjutnya dari Multimedia tersebut

## 3. Keberagaman Budaya Bangsa

Keberagaman Budaya Bangsa merupakan Subtema dari buku tema Kelas 4 Sekolah Dasar pada Tema 1 Subtema 1.

## 4. *Unity*

*Unity* merupakan sebuah Game Developing Software, aplikasi ini merupakan aplikasi yang berguna untuk mengembangkan atau membuat sebuah konsol atau perangkat bergerak baik itu dalam bentuk 3d maupun 2d.



## **BAB V**

### **SIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis *unity* maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis *unity*, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan langkah langkah sebagai berikut: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan alat peraga (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi.
2. Tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan persentase sebesar 98% oleh validator ahli media dan 81% oleh validator ahli pembelajaran.
3. Tingkat kepraktisan dari produk yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan persentase sebesar 98% oleh guru dan 87% oleh peserta didik.

#### **5.2 Implikasi**

Adapun implikasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif berbasis *unity* pada materi Keberagaman Budaya mampu memberikan pembelajaran yang kontekstual bagi peserta didik.
2. Multimedia interaktif berbasis *unity* mampu membantu peserta didik dalam mencapai KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan

dan KD 4.4 Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan.

### **5.3 Saran**

1. Dalam menerapkan produk yang dikembangkan, dibutuhkan beberapa komputer disesuaikan dengan jumlah peserta didik, agar pembelajaran dapat dilaksanakan.
2. Dalam proses pembelajaran diharapkan penelitian selanjutnya mampu mengatur alokasi waktu dengan baik dan telah menyiapkan produk yang dikembangkan sebelum pembelajaran dilaksanakan.
3. Peneliti menyarankan untuk penelitian selanjutnya agar mampu memberikan lebih banyak informasi mengenai keberagaman budaya di Provinsi Jambi dengan media yang lebih inovatif dan menarik.

