

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
GAME EDUKATIF MARLISI UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MENULIS NARASI BAHASA INDONESIA
KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA BOGOR**



**Tustiyana Windiyani
7527130398**

**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Doktor**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2020**

**PERSETUJUAN PANITIA UJIAN
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA/PROMOSI DOKTOR**

Promotor



Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd.
Tanggal : 14-11-2020

Co-Promotor



Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd.
Tanggal : 13-11-2020

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd
(Ketua)¹



21-12-2020

Prof. Dr. Zulela, MS, M.Pd
(Sekretaris)²



15-11-2020




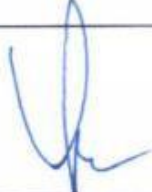


Nama : TUSTIYANA WINDIYANI

No. Reg : 7527130398

Angkatan : 2013/2014

¹ Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

² Koordinator Prodi S3 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN UJIAN TERTUTUP			
No.	Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Prof. Nadiroh, M.Pd. (Direktur Pascasarjana UNJ)		14-12-2020
2.	Prof. Dr. Zulela MS, M.Pd (Koordinator Prodi Pendidikan Dasar)		26/10/2020
3.	Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd. (Promotor)		19/11/2020
4.	Prof. Dr. Moch. Syarif Sumantri, M.Pd. (Co-Promotor)		23/10/2020
5.	Prof. Dr. Yufiarti, M.Psi (Penguji)		21/10/2020
6.	Prof. Dr. Armai Arief (Penguji Luar)		27/10/2020
Nama		: TUSTIYANA WINDIYANI	
No. Registrasi		: 7527130398	
Angkatan		: 2013/2014	

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor dari Program Pascasarjana Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Jakarta, Januari 2021



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA GAME EDUKATIF MARLISI
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI
BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI KOTA
BOGOR**

Tustiyana Windiyani

ABSTRAK

Keterampilan menulis sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena sangat diperlukan dan berpengaruh terhadap mata pelajaran lain. Keterampilan menulis menjadi indikator penunjang keberhasilan dan prestasi akademik peserta didik di sekolah. Oleh sebab itu, guru harus melatih dan mengembangkan keterampilan menulis peserta didik sejak dini. Pembelajaran menulis peserta didik di sekolah menjadi wadah dalam mengembangkan minat, bakat dan potensi peserta didik dalam bidang menulis. Tugas guru di sekolah berperan untuk untuk mentransmisikan dan mengembangkan potensi dan bakat peserta didik tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran game edukatif marlisi untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar Negeri Kota Bogor dengan jumlah responden 100 peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan dengan model Lee and Owens. Tahapan penelitian dilakukan dengan konsep ADDIE, yaitu *Assessment/Analysis; Design; Development; Implementation; Evaluation*. Penelitian diawali dengan analisis kebutuhan, kemudian melakukan pengembangan media pembelajaran, selanjutnya melakukan validasi oleh ahli, melakukan evaluasi dan revisi, terakhir mengimplementasikan multimedia game marlisi di sekolah yang telah ditentukan. Hasil penelitian dari validasi aspek materi, media, dan bahasa menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran game edukatif marlisi ini valid. Pada tahap uji perorangan dan uji kelompok kecil, peserta didik yang dijadikan subjek penelitian memberikan respon sangat baik terhadap multimedia game edukatif yang digunakan. Efektifitas produk yang dikembangkan dilanjutkan dengan uji kelompok besar dengan 100 peserta didik. Hasil analisis uji-t menunjukkan perbedaan hasil belajar antara *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia game edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti valid, praktis, dan memiliki efek potensial terhadap keterampilan menulis narasi Bahasa Indonesia kelas III Sekolah Dasar Negeri Kota Bogor. Multimedia game marlisi ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran, terutama pembelajaran menulis narasi.

Kata Kunci : Multimedia Game Edukatif Marlisi, Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia

DEVELOPMENT OF MARLITION EDUCATIVE MULTIMEDIA GAME TO IMPROVE YOUR THIRD CLASS IN NARRATIVE WRITING SKILLS IN STATE HIGH SCHOOLS, BOGOR CITY

Tustiyana Windiyani

ABSTRACT

Writing skills are very important for teaching in schools because they are very necessary and influence other subjects. Writing skills are a supporting indicator and academic achievement of students in school. Therefore, teachers must train and develop students' writing skills from an early age. Writing skills will not support by itself. Learning written by students at school becomes a forum for developing interests, talents and students in the written field. The task of the teacher in school plays a role in transmitting the talents of these students. This study aims to produce multimedia learning products of educational educational games in order to improve the skills of writing narrative Indonesian language class III Elementary School Bogor City with a total of 100 students. The research method used is Development Research with the Lee and Owens model. The research stages were carried out with the ADDIE concept, namely Analysis; Design; Development; Application; Evaluation. The research begins with a needs analysis, then develops instructional media, then performs validation by experts, evaluates and revisions, and finally implements the Marlisi multimedia game in the designated school. The results of the research from the validation of the material, media, and language aspects show that the educational learning media for this marginalized game are valid. In the individual test and small group test stages, students who were used as research subjects gave excellent responses to the multimedia games used. The effectiveness of the product developed by a large group test with 100 students. The results of the t-test analysis showed the difference in learning outcomes between the pre-test and post-test. Based on the results of the study, it can be proven that the multimedia games developed in this study are valid, practical, and have a potential effect on the narrative writing skills of Indonesian for grade III at the Bogor City Elementary School. This multimedia learning game of the Marlisi is suitable for use in learning, especially learning that is written in a narrative.

Keywords: Marlisi Educational Multimedia Games, Narrative Writing Skills Indonesian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN
KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI
JAKARTA UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Tustiyana Windiyani
NIM : 7527130398
Fakultas/Prodi : Pasca Sarjana/ Pendidikan Dasar
Alamat email : tustiyana71@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

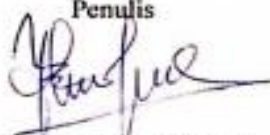
Pengembangan Multimedia Game Edukatif Marlisi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kota Bogor

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta , 18 Januari 2021

Penulis

(Tustiyana Windiyani)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kepada ALLAH SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya pada penulis, akhirnya penulis dapat menyelesaikan penyusunan disertasi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Marlisi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar Negeri Kota Bogor”

Disertasi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Doktor pada Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa disertasi ini dapat diselesaikan berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung memberikan kontribusi dalam penyelesaian disertasi ini. Secara khusus pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Komaruddin, M.Si selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menimba ilmu di Kampus Universitas Negeri Jakarta dengan segala fasilitas yang tersedia.
2. Prof. Dr. Nadiroh, M.Pd selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kenyamanan selama menjalani proses pembelajaran.
3. Prof. Dr. Zulela, M.S, M.Pd, selaku Koordinator Prodi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta yang membina penulis dalam penyusunan disertasi ini.
4. Prof. Dr. Endry Boeriswati, M.Pd, selaku Promotor yang selalu memberikan bimbingan, motivasi dan mendorong agar penulis selalu fokus dalam menyelesaikan pendidikan dan penelitian disertasi ini.
5. Prof. Dr. M. Syarif Sumantri, M.Pd selaku Co Promotor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan mendorong agar

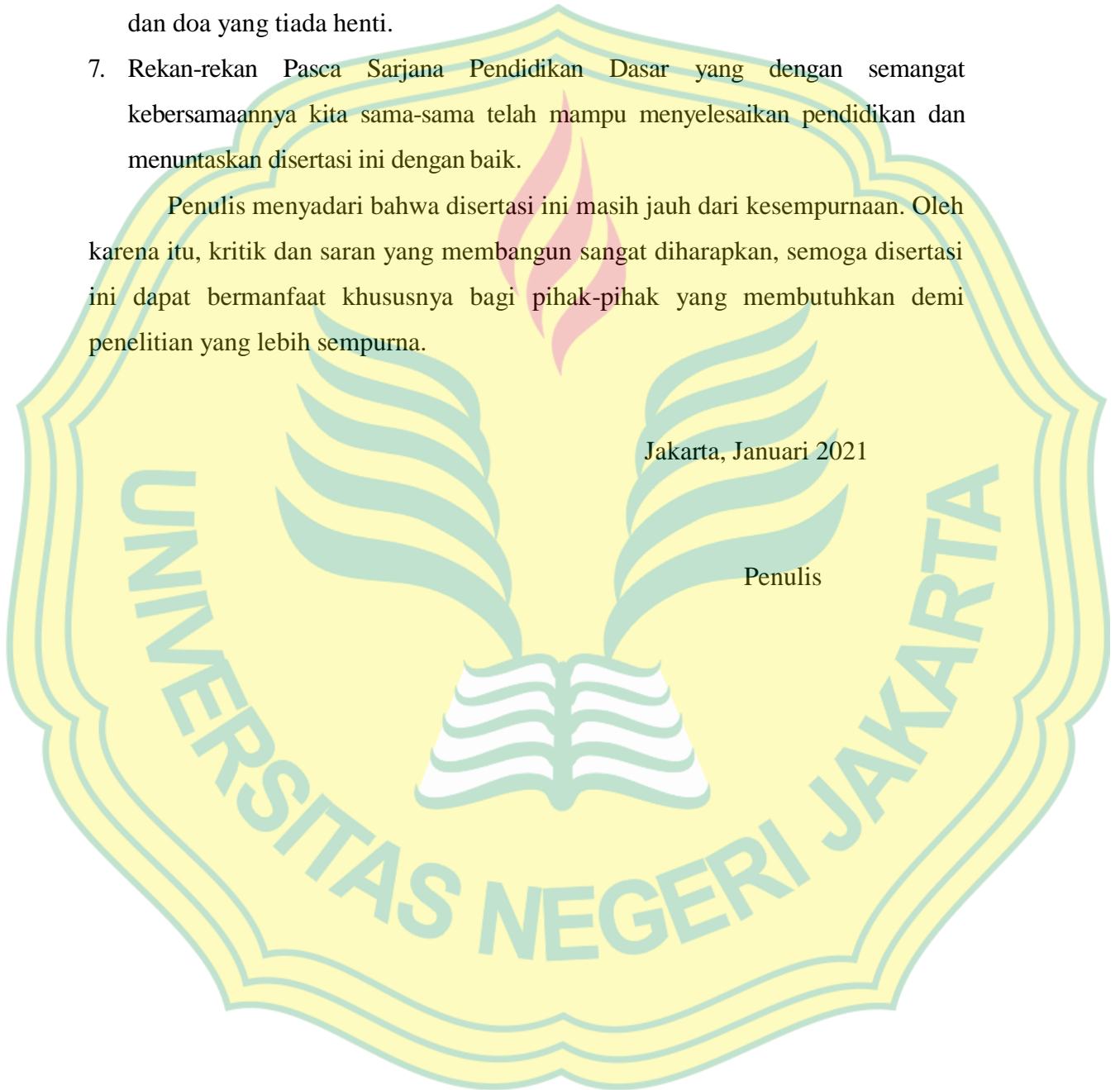
penulisi selalu fokus dalam menyelesaikan pendidikan dan penelitian disertasi ini.

6. Orang tua, suami dan anak-anak penulis , yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tiada henti.
7. Rekan-rekan Pasca Sarjana Pendidikan Dasar yang dengan semangat kebersamaannya kita sama-sama telah mampu menyelesaikan pendidikan dan menuntaskan disertasi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa disertasi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan, semoga disertasi ini dapat bermanfaat khususnya bagi pihak-pihak yang membutuhkan demi penelitian yang lebih sempurna.

Jakarta, Januari 2021

Penulis



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
BUKTI PERBAIKAN DISERTASI	iii
ABSTRAK	iv
LEMBAR PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	11
C. Perumusan Masalah.....	11
D. Manfaat Penelitian	12
1. Secara teoretis	12
2. Secara praktis	12
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	14
A. Konsep Model yang Dikembangkan	14
1. Multimedia Marlisi (Gemar Menulis Narasi)	14
a. Pengertian Multimedia.....	14
b. Penggunaan dan Pemilihan Multimedia	19
c. Fungsi Multimedia Pada Pembelajaran	21
d. Jenis Multimedia Pembelajaran	23
e. Multimedia Pembelajaran Marlisi (Gemar Menulis Narasi).....	24
2. Game Edukatif.....	30
3. Keterampilan Menulis Narasi	37
4. Kemampuan Bahasa pada Anak Sekolah Dasar	50
5. Penelitian Relevan.....	58
B. Kerangka Teoretik	64

C.	Rancangan Model Pengembangan Multimedia Game Edukatif	66
1.	Tujuan Pengembangan Multimedia Game Edukatif	67
2.	Struktur dan Visualisasi Multimedia dan Game Edukatif	68
3.	Desain Produk Multimedia Game Edukatif Marlisi	70
4.	Pengembangan Rancangan Multimedia Game Edukatif Marlisi	71
5.	Pembuatan Multimedia	72
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	76
A.	Tujuan Penelitian	76
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	76
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	78
D.	Karakteristik Model yang Dikembangkan	78
E.	Pendekatan dan Metode Penelitian	79
F.	Langkah-langkah Pengembangan Multimedia Game Edukatif Marlisi	81
1.	Penelitian Pendahuluan / Analisis Kebutuhan	82
2.	Perencanaan Pengembangan Multimedia Game Edukatif Marlisi	82
a.	Analisis Awal	84
b.	Desain Multimedia Pembelajaran Marlisi	87
c.	Pengembangan Rancangan Multimedia Game Edukatif Marlisi	88
d.	Analisis Empirik	93
e.	Implementasi	100
f.	Produk Final Multimedia Game Edukatif Marlisi	104
3.	Validasi, Evaluasi, dan Revisi Multimedia Game Edukatif Marlisi	104
4.	Implementasi Multimedia Game Edukatif Marlisi	106
G.	Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	107
1.	Teknik Pengumpulan Data	107
2.	Analisis Data	108
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	111
A.	Hasil Penelitian Pengembangan	111
a.	Analisis Kebutuhan (<i>Analysis</i>)	111
b.	Desain	115
c.	Pengembangan (<i>Development</i>)	123
d.	Implementasi	123
e.	Evaluasi	124
1.	Deskripsi Data Validasi	126
a.	Deskripsi data ahli materi dan bahasa	127

b. Deskripsi data oleh ahli media	132
c. Deskripsi data oleh praktisi pembelajaran.....	137
2. Revisi Produk	141
a. Validasi Ahli Materi	142
b. Validasi Ahli Media.....	144
c. Validasi Praktisi Pembelajaran.....	145
3. Uji Coba Lapangan / Deskripsi data respon peserta didik.....	148
a. Respon Angket Peserta didik	148
b. Hasil Nilai Pretest dan Postest	156
4. Analisis Data	159
B. Pembahasan	162
1. Kevalidan Hasil Pengembangan Multimedia <i>Game</i> Edukatif Marlisi ...	175
a. Ahli Materi	175
b. Analisis Ahli Media	175
c. Analisis Praktisi Pembelajaran (Guru)	176
d. Kelebihan.....	177
e. Kekurangan.....	180
BAB V PENUTUP.....	182
A. Kesimpulan.....	182
B. Implikasi.....	184
C. Rekomendasi/Saran	185
DAFTAR PUSTAKA	188
LAMPIRAN.....	194

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Penelitian Pendahuluan Penggunaan Media Pembelajaran.....	5
Tabel 1.2	Hasil Angket pada Peserta Didik.....	6
Tabel 3.1	Rincian Waktu Kegiatan Pengembangan Media Game Edukatif.....	77
Tabel 3.2	Hasil Angket Guru Dalam Pembelajaran Menulis.....	85
Tabel 3.3	Kompetensi Dasar, Indikator, dan tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	89
Tabel 3.4	Kisi-kisi Instrumen Wawancara dan Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa	94
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Berdasarkan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	98
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Peserta didik Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Marlisi.....	101
Tabel 3.7	Kualifikasi Tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata.....	109
Tabel 4.1	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	114
Tabel 4.2	Penilaian Validasi Ahli Materi.....	124
Tabel 4.3	Penilaian Validasi Ahli Media	125
Tabel 4.4	Aspek Penilaian Validasi Praktisi Pembelajaran (Guru)	126
Tabel 4.5	Deskripsi Data Validasi 1 Game Edukatif Marlisi oleh Ahli Materi.....	128
Tabel 4.6	Deskripsi Data Validasi 1 Game Edukatif Marlisi oleh Ahli Media	133
Tabel 4.7	Deskripsi Data Validasi 1 Game Edukatif Marlisi oleh Praktisi Pembelajaran.....	138
Tabel 4.8	Penilaian Validator sebelum Revisi Mengenai Aspek Kevalidan	141
Tabel 4.9	Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan	141

Tabel 4.10	Deskripsi Data Validasi 2 Multimedia Game Edukatif Marlisi oleh Ahli Materi	142
Tabel 4.11	Deskripsi Data Validasi 1 Game Edukatif Marlisi oleh Ahli Media.....	144
Tabel 4.12	Deskripsi Data Validasi 1 Game Edukatif Marlisi oleh Praktisi Pembelajaran	146
Tabel 4.13	Penilaian Validator sebelum Revisi Mengenai Aspek Kevalidan.....	147
Tabel 4.14	Penilaian Validator Mengenai Aspek Kelayakan.....	148
Tabel 4.15	Kualifikasi Tingkat kelayakan berdasarkan presentase rata-rata	148
Tabel 4.16	Rekapitulasi Respon Peserta didik pada Penggunaan Game Edukatif.....	150
Tabel 4.17	Rekapitulasi Hasil Pretest dan Postest.....	156
Tabel 4.18	Pedoman Penilaian Menulis Narasi.....	158
Tabel 4.19	Hasil Uji Paired Samples Statistics	160
Tabel 4.20	Pemahaman Peserta Didik Sebelum dan Sesudah Penggunaan Multimedia Game Marlisi.....	161
Tabel 4.21	Rekapitulasi Penilaian Validator	176

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 3.1 Hasil Angket Kebutuhan Awal Peserta didik.....86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rancangan Model Multimedia dan Game Edukatif.....	67
Gambar 3.1	Prosedur Model Penelitian Pengembangan Lee and Owens.....	81
Gambar 3.2	Alur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran.....	83
Gambar 4. 1	Desain <i>Flowchart Game</i> Edukatif	116
Gambar 4.2	Interface (antarmuka) <i>Game</i> Edukatif.....	117
Gambar 4.3	Tampilan Main Menu / Navigasi <i>Game</i> Edukatif.....	117
Gambar 4.4	Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran.....	118
Gambar 4.5	Tampilan Menu Materi pada Media <i>Game</i> Edukatif	118
Gambar 4.6	Tampilan Menu Materi berupa Video pada Media <i>Game</i> Edukatif.....	119
Gambar 4.7	Tampilan Menu Evaluasi pada <i>Scene</i> Materi <i>Game</i> Edukatif	119
Gambar 4.8	Tampilan Menu Evaluasi <i>Game</i> Edukatif.....	120
Gambar 4.9	Tampilan Menu Evaluasi <i>Game</i> Edukatif.....	120
Gambar 4.10	Tampilan Menu untuk kembali ke <i>interface Game</i> Edukatif.....	120
Gambar 4.11	Tampilan <i>Scene</i> / Menu Permainan pada <i>Game</i> Edukatif	121
Gambar 4.12	Tampilan <i>Scene</i> / Menu Nilai Permainan pada <i>Game</i> Edukatif.....	121
Gambar 4.13	Tampilan <i>Scene</i> / Menu Profil Pengembang pada <i>Game</i> Edukatif.....	122
Gambar 4.14	Tampilan <i>Scene</i> / Menu Keluar pada <i>Game</i> Edukatif.....	122