

**PENGEMBANGAN GAME MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MESTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA TEMA AIR,
API, DAN UDARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK TARUNA SAKINAH KOTA JAMBI**

SKRIPSI



OLEH:

**EREN DWI ASMARA
A1F120016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2024**

**PENGEMBANGAN GAME MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MESTIMULASI PERKEMBANGAN BAHASA TEMA AIR,
API, DAN UDARA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK TARUNA SAKINAH KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



OLEH:

**EREN DWI ASMARA
A1F120016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk Mestimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi*: Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, yang disusun oleh Eren Dwi Asmara Nomor Induk Mahasiswa A1F120016 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 14 Mei 2024

Dosen Pembimbing I

Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si.
NIP. 196505051991121001

Jambi, 15 Mei 2024

Dosen Pembimbing II

Nyimas Muazzomi, S.Ag., M.Pd.I.
NIP. 197312082005012001

MOTTO

“Barang siapa yang keluar untuk mencari ilmu, maka ia berada di jalan allah hingga pulang”

HR Bukhari

“Janganlah takut jatuh karena yang tidak pernah memanjatkah yang tidak pernah jatuh”

Buya Hamka

Kupersembahkan skripsi untuk diri sendiri karena telah berjuang dan bertahan sampai saat ini sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan dengan baik serta menyelesaikan tugas akhir ini. Terimakasih kepada ayahanda tercinta dan ibunda tercinta yang selalu memberikan doa dan memberikan kasih sayang yang tidak ternilai. Serta kepada abang satu-satunya yang telah memberi motivasi dan dukungan.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eren Dwi Asmara

NIM : A1F120016

Program Studi : PG-PAUD

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini berjudul: “*Pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk Mestimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi*”. Benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian orang lain. Bila dikemudian hari terbukti mengingkari pernyataan di atas, saya bersedia keserjanaan saya dan kewenangan yang melekat pada keserjanaan tersebut dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 31 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan

Eren Dwi Asmara
A1F120016

ABSTRAK

Dwi Asmara, Eren. 2024. *Pengembangan Game Multimedia Interaktif Untuk Mestimulasi Aspek Perkembangan Bahasa Tema Air, Api dan Udara pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi*:Skripsi, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing: (I) Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si., (II) Nyimas Muazzomi, S.Ag. M.Pd.I.,

Kata Kunci: *Game Multimedia Interaktif, Perkembangan Bahasa, Tema Air, api dan udara*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *game* multimedia interaktif untuk menstimulasi perkembangan bahasa pada anak usia 5-6 tahun di TK Taruna Sakinah Kota Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan yang dipakai adalah ADDIE. Metode pengumpulan data adalah kuesioner. Data diolah menggunakan analisis data Kuantitatif dan Kualitatif.

Penelitian ini dilakukan di TK Taruna Sakinah Kota Jambi pada April 2024. Data penelitian diperoleh dengan cara menyebarkan angket kepada ahli media, ahli materi, guru TK Taruna Sakinah Kota Jambi sebagai responden. Data dianalisis secara kuantitatif dengan rumus persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor 47 dengan persentase sebesar 97,9% kategori sangat baik dan dapat diujicobakan. Sedangkan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli materi mendapat skor 42 dengan persentase 87,5% kategori sangat baik dan dapat diujicobakan. Untuk angkat responden yang di isi oleh 9 guru TK Taruna Sakinah Kota Jambi memperoleh skor 1.443 dengan persentase 90,1% kategori sangat baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT sang Maha Pencipta, yang telah melimpahkan rahmat, hidayahnya serta inayah-Nya sehingga dengan izin-Nya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan *Game* Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Tema Air, Api, dan Udara Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Tk Taruna Sakinah”. Tidak lupa sholawat beserta salam kami haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan setiap umat manusia dalam menempuh dan meraih kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Adapun Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Penulis menyadari bahwa penyelesaian proposal penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof Dr. Helmi, S.H., M.H selaku Rektor Universitas Jambi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh perkuliahan di Universitas Jambi.
2. Bapak Prof Dr. M. Rusdi, S Pd., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.
3. Bapak Dr. Yantoro, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Dasar Universitas Jambi atas kesempatan dan fasilitas

4. yang telah diberikan untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jambi
5. Bapak Prof. Dr. Drs. Hendra Sofyan, M.Si selaku Ketua Prodi PG PAUD Universitas Jambi dan selaku pembimbing skripsi I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan proposal penelitian skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Nyimas Muazzomi, M.Pd.I., selaku pembimbing skripsi II yang telah memberikan ilmu dan arahan dalam menyelesaikan proposal penelitian ini.
7. Cinta Pertamaku, Bapak Azmar seseorang yang telah mendidik dan selalu memberikan support, alhamdulillah kini penulis telah berada di tahap ini, menyelesaikan tugas akhir ini. Trimakasih pa atas kasih sayang dan didikanmu hingga penulis bisa kuat dalam melewati proses ini.
8. Pintu Surgaku, Ibu Ermatati wanita hebat yang sudah membesarkan dan mendidik anak-anaknya hingga mendapat gelar sarjana, serta selalu menjadi penyemangat. Terimakasih telah melahirkan, merawat dan membesarkan penulis dengan penuh cinta yang selalu diringi dengan doa serta dukungan, sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi, mama harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian hidup penulis.
9. Kepada Saudara Satu-satunya Yoga Pratama Diliandra S.E yang selalu memberikan masukan dan memberi dukungan baik moril maupun materil. Trimakasih sudah menjadi panutan penulis.

10. Kepada Teman Seperjuangan saya Miftahul Jannah dan Siska Sulistiani, Putri Maharani dan Silvi Ananda Suwandi yang selalu ada baik suka maupun duka.
11. Kepada Saudara seperjuangan saya Hoiri Anisa dan Wira Martasia yang telah banyak membantu serta mensupport dalam pembuatan skripsi ini.
12. Kepada Tim Penelitian Payung (Anita, Ofrima, Iip, Jijah, dan Ajeng) yang telah bekerja sama dan selalu kompak dalam penyelesaian proposal ini.
13. Serta seluruh pihak yang telah ikut memberikan bantuan, semangat dan motivasi dalam Pembuatan Proposal ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih peneliti ucapkan semoga Allah Azza Wa Jalla membalas kebaikan dengan berlipat ganda, amin.

Semoga apa yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat dari Allah SWT. Demi kesempurnaan Proposal Penelitian ini kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi yang membutuhkan.

Jambi, 31 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJAUN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Pengembangan	8
1.5 Pentingnya pengembangan.....	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
1.7 Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	11
2.1 Game Multimedia Interaktif.....	11
2.1.1 Game	11
2.1.2 Jenis-Jenis Game.....	12
2.1.3 Manfaat Game dalam Pembelajaran	14
2.1.4 Pengertian Multimedia Interaktif.....	15
2.1.5 Kelebihan Multimedia Interaktif	16
2.1.6 Karakteristik dan Kemampuan Multimedia Interaktif.....	17
2.2 Perkembangan Bahasa.....	18
2.2.1 Pengertian Perkembangan Bahasa	18

2.2.2 Teori-teori Perkembangan Bahasa.....	19
2.2.3 Fungsi Perkembangan Bahasa	25
2.2.4 Aspek-Aspek Perkembangan Bahasa	26
2.2.5 Karakteristik Kemampuan Bahasa.....	27
2.2.6 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	29
2.2.7 Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	30
2.3 Pembelajaran Tematik	32
2.3.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	32
2.3.2 Prinsip-prinsip Pembelajaran Tematik.....	34
2.3.3 Karakteristik Pembelajaran Tematik	35
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik.....	36
2.3.5 Langkah-langkah Pengembangan dan Pemilihan Tema	38
2.3.6 Tema Air, Api, dan Udara	39
2.4 <i>Microsoft PowerPoin</i>	40
2.5 Penelitian yang Relevan	43
2.6 Kerangka Berfikir.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	47
3.1 Model Pengembangan	47
3.1.1 Tujuan dan Manfaat Pengembangan.....	48
3.1.2 Karakteristik Penelitian Pengembangan	48
3.2 Model Pengembangan	50
3.3 Prosedur Pengembangan	52
3.3.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	52
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	53
3.3.3 Pengembangan (<i>Develovpment</i>)	54
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	54
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	55
3.4 Desain dan Subjek Uji Coba	55
3.4.1 Desain Uji Coba.....	55

3.4.2 Subjek Uji Coba.....	55
3.5 Jenis Data dan Sumber Data.....	55
3.5.1 Jenis Data.....	55
3.5.2 Sumber Data	56
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	56
3.6.1 Angket Terbuka	57
3.6.2 Angket Tertutup.....	57
3.6.3 Observasi	59
3.7 Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Hasil Pengembangan	63
4.1.1 Analisis (<i>Analaysis</i>)	63
4.1.2 Desain (<i>Desain</i>)	66
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	72
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	88
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	90
4.2 Pembahasan	91
BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Implikasi	95
5.3 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	45
Gambar 3.1 Skema Tahap-Tahap Model ADDIE	51
Gambar 4.1 Grafik Validasi Ahli Materi	86
Gambar 4.2 Grafik Validasi Ahli Media.....	88
Gambar 4.3 Gane Sebelum Revisi	90
Gambar 4.4 Game Setelah Revisi	91
Gambar 4.5 Profil Sebelum Revisi.....	91
Gambar 4.6 Profil Setelah Revisi.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun	29
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Materi	57
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Media.....	58
Tabel 3.3 Angket Respon.....	59
Tabel 3.4 Lembar observasi	59
Tabel 3.5 Skala Nilai.....	62
Tabel 4.2 Rancangan Pembuatan Game Multimedia Interaktif	66
Tabel 4.3 <i>Storybord</i> Sebelum Revisi	67
Tabel 4.3 <i>Storybord</i> Setelah Revisi.....	69
Tabel 4.4 Tahap Validasi Ahli Materi.....	86
Tabel 4.5 Tahap Validasi Ahli Media	87
Tabel 4.6 Hasil Responden	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi.....	101
Lampiran 2. Surat Penelitian	102
Lampiran 3. Surat Selesai Penelitian	103
Lampiran 4. Surat Bebas Turnitin	104
Lampiran 5. Program Tahun	105
Lampiran 6. Program Semester.....	106
Lampiran 7. Modul Ajar	107
Lampiran 8. RPPH	108
Lampiran 9. Lembar Observasi	109
Lampiran 10. Hasil Wawancara.....	111
Lampiran 11. Angket Ahli Materi.....	113
Lampiran 12. Angket Ahli Media	114
Lampiran 13. Angket Responden	115
Lampiran 14. Dokumentasi Observasi.....	116
Lampiran 16. Dokumen Saat Melakukan Penelitian.....	119
Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup.....	126