

**PENGEMBANGAN *GAME* MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS TEMA
PEKERJAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PERTIWI 2 JAMBI**

SKRIPSI



OLEH

**DYAH NUR AZIZAH ROIS
NIM.A1F120003**

**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
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN MOTORIK HALUS TEMA
PEKERJAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK PERTIWI 2 JAMBI**

SKRIPSI

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



OLEH

DYAH NUR AZIZAH ROIS

NIM. A1F120003

**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

Proposal skripsi yang berjudul *Pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Tema Pekerjaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 2 Jambi*: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, yang di susun oleh Dyah Nur Azizah Rois, Nomor Induk Mahasiswa A1F120003 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, 14 Mei 2024

Pembimbing I

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

Jambi, 15 Mei 2024

Pembimbing II

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

MOTTO

“Hatiku sungguh tenang karena mengetahui bahwa apa yang telah melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang ditakdirkan untukku maka tidak akan pernah melewatkanmu” (*Umar bin Khattab*)

“Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi lebih sering ketakutanlah yang membuatnya menjadi sulit. Jadi teruslah berjuang untuk diri sendiri kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang telah kita perjuangkan hari ini”

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) maka tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) ”
(*Q.S. Al- Insyirah: 6-7*)

Alhamdulillahirabbil Allamin, Skripsi ini peneliti persembahkan untuk kedua orang tua tercinta bapak Rois dan ibu Mut, kemudian kepada seluruh anggota keluarga saya, mas Irfan, mbak Ilun, adek Arfian, mbah Samini, sepupu, keponakan dan Dosen Pembimbing yang senantiasa selalu menjadi penyemangat terbaik, selalu memotivasi dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Kepada diri sendiri terimakasih telah berjuang dan bertahan hingga saat ini. Mari bertemu hal-hal baik di kehidupan yang akan datang.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DYAH NUR AZIZAH ROIS

NIM : A1F1200003

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar-benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi di cabut gelar dan di Tarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, 31 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,

Dyah Nur Azizah Rois

NIM. A1F120003

ABSTRAK

Nur Azizah Rois, Dyah. 2024. *Pengembangan Game Multimedia Interaktif untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Tema Pekerjaan pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi 2 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, Motorik Halus, Tema Pekerjaan.*

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan, mengetahui kelayakan, dan mengetahui respon guru terhadap *game multimedia interaktif* untuk menstimulasi perkembangan motorik halus tema pekerjaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi 2 Jambi. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang dipakai adalah model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi 2 Jambi pada APRIL 2024. Data penelitian dipenelitian diperoleh dengan cara menyebarkan angket kepada ahli materi, ahli media, dan guru di TK Pertiwi 2 Jambi. Setelah angket dikembalikan data di olah menggunakan analisis data kuantitatif dan data kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada uji kelayakan *game multimedia interaktif* diperoleh dari validasi ahli materi dengan skor 40 dengan hasil 83,3% dan validasi ahli media diperoleh skor 47 dengan hasil 97,91%, serta angket yang disebarkan kepada guru dengan hasil persentase 88,84% sehingga dikategorikan sangat baik dan dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Assalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **"Pengembangan *Game* Multimedia Interaktif Untuk Menstimulasi Perkembangan Motorik Halus Tema Pekerjaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi 2 Jambi."**

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Penulis menyadari bahwa penyelesaian 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.
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 yang telah diberikan untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jambi.
4. Bapak Prof. Dr. Drs. H. Hendra Sofyan, M.Si, Selaku Kaprodi PG-PAUD FKIP Universitas Jambi dan selaku pembimbing skripsi 1 yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Ibu Nyimas Muazzomi, M.Pd.I., selaku pembimbing skripsi 2 yang telah memberikan ilmu dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama penulis mengenyam bangku perkuliahan di Universitas Jambi.
7. Kepada dua orang yang paling berjasa dalam hidup penulis, cinta pertamaku Bapak Mokhammad Sumali Rois dan pintu surgaku Ibu Siti Mutmainah, terimakasih atas kepercayaan yang telah diberikan untuk izin merantau dari kalian, serta pengorbanan, cinta, kasih sayang do'a, motivasi, dan nasihat yang sangat luar biasa, serta kata-kata semangat yang sering dilontarkan *"Genduk itu punya semangat dan niat belajar yang tinggi jadi bapak sama ibu akan selalu usahain dan do'ain yang terbaik, harus tetap semangat sampai apa yang genduk inginkan tercapai"*. Dan juga tanpa lelah mendukung segala keputusan dan pilihan dalam hidup penulis. Kalian sangat berarti. Semoga ALLAH SWT selalu menjaga dan melindungi kalian didalam kebaikan, keberkahan dan kebahagiaan. Aamiin
8. Kepada Cinta kasihku, Mas Irfan Yasli Ro'is, A.Md. Kep., dan Adik Arfian Nur Ro'is, selaku abang dan adik kandung dari penulis yang selalu memberikan masukan, motivasi dan memberi dukungan baik moril maupun materil kepada penulis.
9. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan Anniska Nuria, Anita Sarniya, Ofrima Eka Saputri, Nurizati Syafina, dan Ajeng Octatya Dwiyani yang selalu membantu dan menemani berproses dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada Tim Penelitian Payung yang telah bekerja sama dan kompak dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Serta seluruh pihak yang telah ikut memberikan bantuan, semangat dan motivasi dalam pembuatan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih penulis ucapkan semoga Allah Azza WaJalla membalas kebaikan dengan berlipat ganda, aamiin.
12. Dan terakhir, Diri saya sendiri, Dyah Nur Azizah Rois terimakasih atas segala kerja keras dan semangatnya karena telah mau berjuang, bertahan, mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran, mampu mengendalikan mood serta rasa malas, mampu merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini

walaupun seringkali merasa putus asa dan belum berhasil namun tidak pernah memutuskan untuk menyerah sesulit apapun dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini semaksimal mungkin. Semoga saya selalu rendah hati, karena ini baru awal dari semuanya dan pencapaian ini patut saya rayakan untuk diri saya sendiri. Proud of me apapun kurang dan lebihnya mari merayakan diri sendiri.

Perlu disadari bahwa dengan segala keterbatasan, skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Sehingga kritikan dan masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini kedepan. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Wassalamu`alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Jambi, 31 Mei 2024

Dyah Nur Azizah Rois
NIM.A1F120003

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Spesifikasi Pengembangan	7
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	8
1.6.1 Asumsi Pengembangan	8
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	9
1.7 Definisi Istilah	9
BAB II	11
KAJIAN TEORITIK	11
2.1 <i>Game</i> Multimedia Interaktif	11
2.1.1 Pengertian <i>Game</i>	11
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Game</i>	12
2.1.3 Unsur-Unsur dan Kriteria Pembuatan <i>Game</i>	14

2.1.4 Tahapan Pembuatan <i>Game</i>	16
2.1.5 Pengertian Multimedia	18
2.1.6 Pengertian <i>Game</i> Multimedia Interaktif	23
2.2 Motorik Halus Anak	27
2.2.1 Motorik Halus Anak.....	27
2.2.2 Faktor Pendukung Motorik Halus Anak	29
2.2.3 Prinsip Pengembangan Motorik Halus.....	31
2.2.4 Gangguan Perkembangan Motorik Halus	33
2.2.5 Fase Perkembangan Motorik Halus	35
2.2.6 Indikator Motorik Halus Anak.....	36
2.3 Pembelajaran Tema Pekerjaan.....	37
2.3.1 Pengertian Tema.....	37
2.3.2 Prinsip Tema	38
2.3.3 Kelebihan Pembelajaran Tematik	39
2.3.4 Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	40
2.3.5 Langkah Pengembangan dan Pemilihan Tema	42
2.3.6 Tema Pekerjaan.....	44
2.4 <i>Microsoft PowerPoint</i>	46
2.5 Penelitian Relevan	49
2.6 Kerangka Berfikir	52
BAB III.....	53
METODE PENELITIAN	53
3.1 Model Pengembangan	53
3.2 Prosedur Pengembangan.....	54
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	54
3.2.2 Desain (<i>Design</i>).....	54
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	55
3.2.4 Implementasi (<i>Implement</i>)	56
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	56
3.3. Spesifikasi Media	57
3.4. Struktur Materi	57

3.5. Subjek Uji Coba.....	58
3.6. Jenis Data dan Sumber Data.....	58
3.6.1. Data Kuantitatif.....	58
3.6.2. Data Kualitatif.....	58
3.7. Instrumen Pengumpulan Data	59
3.8. Teknik Analisis Data	63
3.8.1. Analisis Kuantitatif	63
3.8.2. Analisis Kualitatif	65
BAB IV	66
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Hasil Pengembangan.....	66
4.1.1 Tahap Analyze (Analisis)	66
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	70
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	79
4.1.4 Tahap Implementasi	85
4.1.5 Tahap Evaluasi	87
4.2 Pembahasan	89
BAB V.....	90
SIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN.....	90
5.1 Simpulan.....	90
5.2 Implikasi	91
5.3 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Motorik Halus Pada Anak Usia 5-6 Tahun	36
Tabel 2.2 Penelitian Relavan.....	49
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Materi	59
Tabel 3.2 Instrumen Kelayakan Media	60
Tabel 3.3 Butir Angket Responden.....	62
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respon	62
Tabel 3.5 Skala Likert	63
Tabel 3.6 Skala Penilaian.....	65
Tabel 4.1 Identitas Sekolah.....	66
Tabel 4.2 Kompetensi Inti.....	68
Tabel 4.3 Kompetensi Dasar	69
Tabel 4.4 Rancangan Produk	70
Tabel 4.5 Story Board	75
Tabel 4.6 Validasi Ahli Materi	82
Tabel 4.7 Validasi Ahli Media	84
Tabel 4.8 Daftar Nama Guru TK Peritiwi 2 Jambi	86
Tabel 4.9 Angket Hasil Penilaian Guru	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Konsep Pembelajaran Multimedia	21
Gambar 2.2 Alur Metode <i>Game</i> Multimedia Interaktif	26
Gambar 2.3 Kerangka Berfikir.....	52
Gambar 4.1 Flowchart.....	72
Gambar 4.2 Cara mendownload Aplikasi Classpoint	72
Gambar 4.3 Cara Menghubungkan Classpoint	73
Gambar 4.4 Fitur-Fitur di Classpoint	75
Gambar 4.5 Tampilan Menu Animations.....	80
Gambar 4.6 Tampilan Daftar Kelas Penelitian	80
Gambar 4.7 Tampilan Menu Picker Name	80
Gambar 4.8 Tampilan Icon Draggable Objects.....	81
Gambar 4.9 Tampilan Icon pen.....	81
Gambar 4.10 Grafik Hasil Validasi Ahli Materi	83
Gambar 4.11 Grafik Hasil Validasi Ahli Media	85
Gambar 4.12 Identitas Pengembangan Game	87
Gambar 4.13 Tampilan Game sebelum Revisi	88
Gambar 4.14 Tampilan Game setelah Revisi.....	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara di TK Pertiwi 2 Jambi	97
Lampiran 2. Surat Izin Observasi Awal	99
Lampiran 3. Kurikulum TK Pertiwi 2 Jambi	100
Lampiran 4. Program Semester TK Pertiwi 2 Jambi	101
Lampiran 5. RPPM TK Pertiwi 2 Jambi	102
Lampiran 6. RPPH TK Pertiwi 2 Jambi	103
Lampiran 7. Absensi Kelas Semangka TK Pertiwi 2 Jambi	104
Lampiran 8. Dokumentasi Observasi Awal	105
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	107
Lampiran 10. Hasil Angket Validasi Ahli Materi	109
Lampiran 11. Hasil Angket Validasi Ahli Media	111
Lampiran 12. Hasil Angket Rsponden Guru	113
Lampiran 13. Surat Permohonan Izin Penelitian	120
Lampiran 14. Surat Selesai Penelitian	121
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian	122