

**PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN SUSI BERBASIS
MACROMEDIA FLASH DI KELAS I SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Oleh :

DWI NURVITASARI

NIM : 16441057

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PETUALANGAN SUSI BERBASIS
MACROMEDIA FLASH DI KELAS I SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Oleh :

DWI NURVITASARI

NIM : 16441057

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq hidayah serta karunianya, sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Judul skripsi ini adalah “Pengembangan Media Petualangan Susi berbasis Macromedia Flash di Kelas I Sekolah Dasar” dapat diselesaikan.

Skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Ir. Setyo Budi selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Dr. Sri Uchtiawati, M.Si. selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Ismail Marzuki, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd. selaku dosen pembimbing I.
5. Iqnatia Alfiansya, M.Pd. selaku dosen pembimbing II.
6. Para dosen yang telah menyampaikan ilmu pengetahuannya.
7. Staff TU FKIP yang telah membantu saya dalam administrasi.
8. Kusumahati, S.Pd. selaku Kepala UPT SDN 51 Gresik atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
9. Shohibatul Islamiyah, S.Pd. selaku guru kelas I UPT SDN 51 Gresik yang telah bekerjasama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang, dan doa yang telah diberikan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
11. M. Bagas Setyawan yang telah memberikan dukungan penuh dan membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
12. Sahabat “LPG 3 Kg” Cimek, Gisel dan Kiki yang telah memebrikan semangat penuh sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

13. Teman-teman PGSD Pagi angkatan 2016 serta sahabat seperjuangan skripsi Fitriyatur Rohmah, Novi Nur Anggraini, Shofiyatul Lailiyah, Nafila Rismawati, Robiatun Jahwaroh ND., Fajar Agus Hari Firmansyah, dan Bagus Ramdhani yang selalu setia menemani saat bimbingan dan saling memberikan semangat satu sama lain dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih, semoga Tuhan yang Maha Kuasa membalas amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut. Tentunya masih banyak kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat berharap masukan dari pembaca dan semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Gresik, Januari 2020

Dwi Nurvitasari



ABSTRAK

Nurvitasari. 2020 Pengembangan Media Petualangan Susi berbasis *Macromedia Flash* di Kelas I Sekolah Dasar. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Gresik. Pembimbing (I) Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd., pembimbing (II) Iqnatia Alfiansyah, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Petualangan Susi berbasis macromedia flash di kelas I Sekolah Dasar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE meliputi analisis (*analyze*), perencanaan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I UPT SDN 51 Gresik sebanyak 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data dan instrumen menggunakan lembar validasi, angket respon peserta didik, dan tes hasil belajar.

Hasil analisis data diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran Petualangan Susi berbasis macromedia flash sesuai dengan kualitas media pembelajaran, yaitu: a) hasil validasi media pembelajaran yang dilakukan validator (guru kelas dan orang yang ahli dibidangnya) memperoleh rata-rata persentase 89,2% dapat dikategorikan valid, b) media pembelajaran dikategorikan efektif dengan perolehan ketuntasan belajar klasikal 85%, dan hasil persentase angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis macromedia flash sebesar 90,9%.

Kata Kunci : Model ADDIE, Petualangan Susi

ABSTRACT

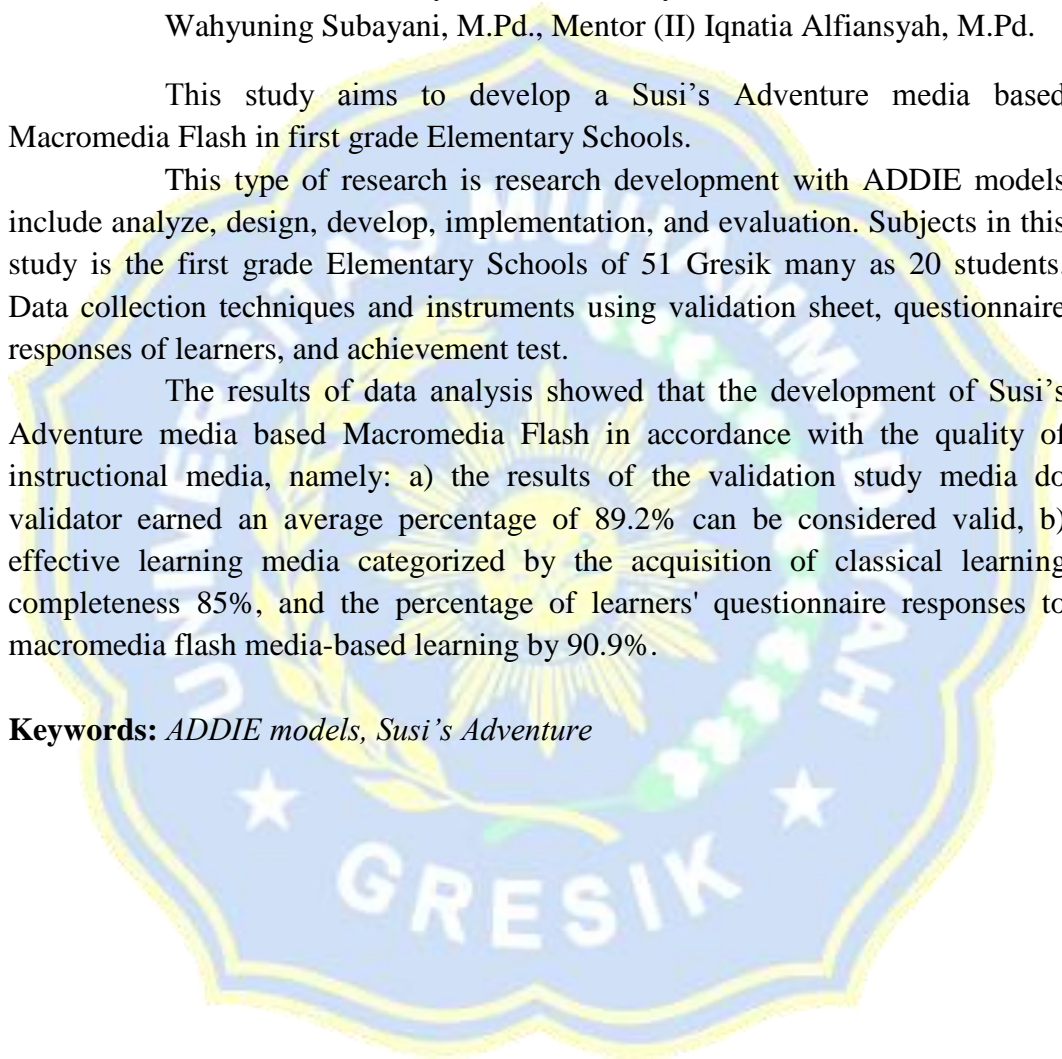
Nurvitasari. 2020 Develop A Susi's Adventure Media based Macromedia Flash in First Grade Elementary Schools. Elementary School Teacher Education. University of Muhammadiyah Gresik. Mentor (I) Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd., Mentor (II) Iqnatia Alfiansyah, M.Pd.

This study aims to develop a Susi's Adventure media based Macromedia Flash in first grade Elementary Schools.

This type of research is research development with ADDIE models include analyze, design, develop, implementation, and evaluation. Subjects in this study is the first grade Elementary Schools of 51 Gresik many as 20 students. Data collection techniques and instruments using validation sheet, questionnaire responses of learners, and achievement test.

The results of data analysis showed that the development of Susi's Adventure media based Macromedia Flash in accordance with the quality of instructional media, namely: a) the results of the validation study media do validator earned an average percentage of 89.2% can be considered valid, b) effective learning media categorized by the acquisition of classical learning completeness 85%, and the percentage of learners' questionnaire responses to macromedia flash media-based learning by 90.9%.

Keywords: *ADDIE models, Susi's Adventure*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Batasan Masalah.....	6
G. Definisi Operasional.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Media Pembelajaran.....	8
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	8
3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	10
4. Macam-macam Media Pembelajaran.....	12
5. Media Petualangan Susi.....	14
B. Pembelajaran Tematik.....	18
1. Hakekat Pembelajaran Tematik.....	18

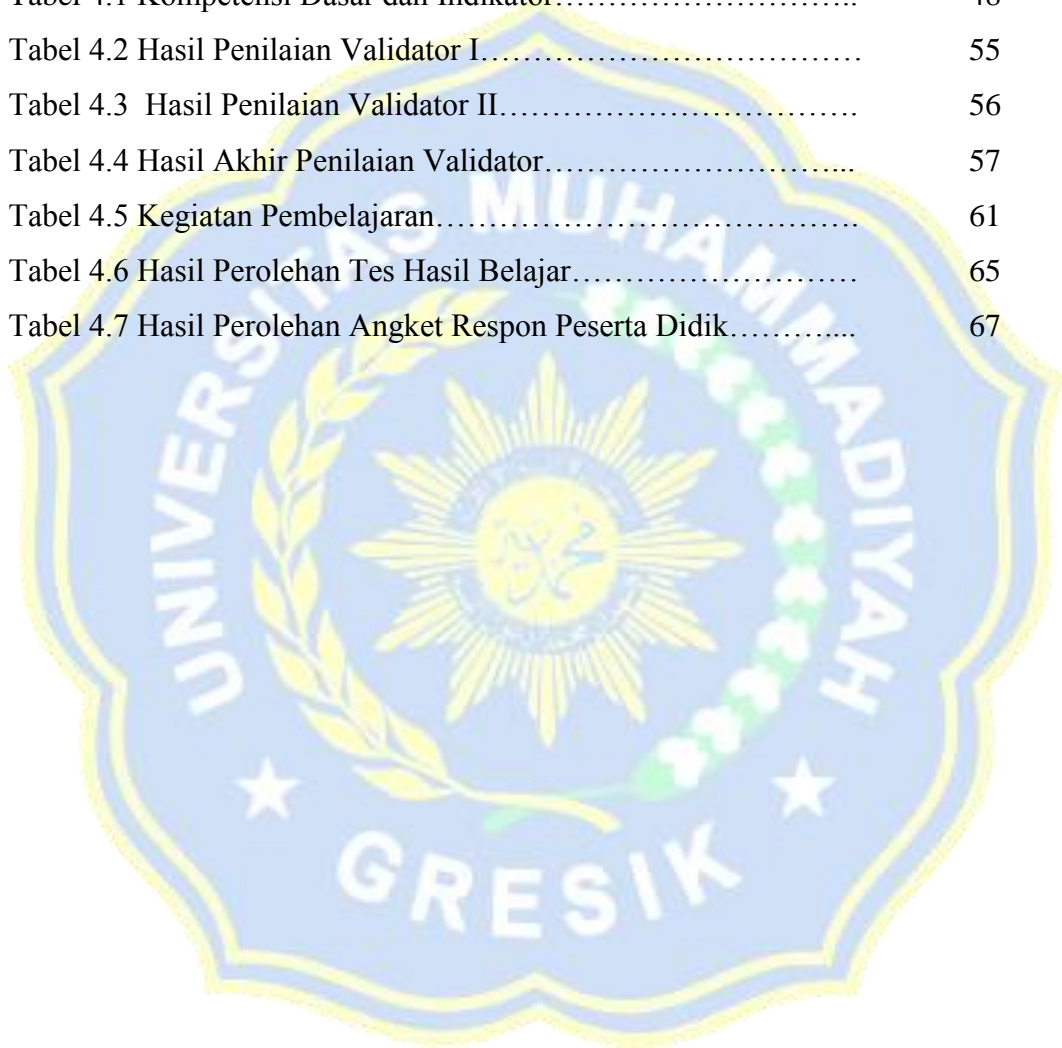
2. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	18
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Tematik.....	20
4. Subtema Lingkungan Sekolahku.....	20
C. Macromedia Flash.....	24
1. Menu dalam Macromedia Flash beserta Fungsinya	24
2. Kelebihan dan Kekurangan	26
D. Model Pengembangan ADDIE.....	27
1. Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	27
2. Tahap Perencanaan (<i>Design</i>).....	27
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	27
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	27
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	28
E. Penelitian yang Relevan	28
F. Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Subjek Penelitian.....	32
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
D. Prosedur Penelitian.....	32
E. Metode Pengumpulan Data.....	37
1. Validasi Media Pembelajaran.....	38
2. Angket Respon Peserta Didik.....	38
3. Tes Hasil Belajar Peserta Didik.....	38
F. Instrument Penelitian.....	39
1. Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	39
2. Lembar Angket Peserta Didik.....	39
3. Lembar Tes Hasil Belajar Peserta Didik.....	39
G. Teknik Analisa Data.....	40
1. Analisa Kevalidan.....	40
2. Analisa Keefektivan Media Pembelajaran.....	41

H. Indikator Keberhasilan Pengembangan Media Pembelajaran	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian.....	44
1. Tahap Analisis.....	44
2. Tahap Perencanaan.....	50
3. Tahap Pengembangan.....	51
4. Tahap Implementasi.....	60
5. Tahap Evaluasi.....	68
B. Pembahasan.....	69
1. Validasi Media Pembelajaran.....	69
2. Hasil Belajar.....	69
3. Angket Respon Peserta Didik.....	70
4. Kontribusi Media Petualangan Susi.....	70
5. Hambatan dalam Penelitian.....	70
6. Kelebihan Media dengan Penelitian Terdahulu.....	71
BAB V PENUTUP.....	72
A. Simpulan.....	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar	22
Tabel 3.1 Tabel Presentasi Hasil Validitas.....	41
Tabel 3.2 Hasil Efektivitas.....	42
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	48
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Validator I.....	55
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Validator II.....	56
Tabel 4.4 Hasil Akhir Penilaian Validator.....	57
Tabel 4.5 Kegiatan Pembelajaran.....	61
Tabel 4.6 Hasil Perolehan Tes Hasil Belajar.....	65
Tabel 4.7 Hasil Perolehan Angket Respon Peserta Didik.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Utama Media Pembelajaran.....	16
Gambar 2.2 Tampilan Kedua Media Pembelajaran.....	16
Gambar 2.3 Tampilan Isi Menu.....	17
Gambar 2.4 Menu Aplikasi <i>Macromedia Flash</i>	25
Gambar 4.1 Kegiatan Pembelajaran Tanpa Tirai Kaca.....	59
Gambar 4.2 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Tirai Kaca.....	60



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	30
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	37



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas I.....	77
Lampiran 2 Analisis.....	81
Lampiran 3 Desain Awal Media Petualangan Susi.....	84
Lampiran 4 Lembar Permohonan Validasi Media Petualangan Susi I	86
Lampiran 5 Lembar Validasi Media Petualangan Susi I.....	87
Lampiran 6 Lembar Permohonan Validasi Media Petualangan Susi II	92
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Petualangan Susi II.....	93
Lampiran 8 Silabus Tema 6 Subtema 3.....	97
Lampiran 9 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I.....	101
Lampiran 10 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) II.....	109
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) III.....	117
Lampiran 12 Materi Tema 6 Subtema 3.....	125
Lampiran 13 Lembar Kerja Peserta Didik.....	130
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal.....	136
Lampiran 15 Lembar Tes Hasil Belajar.....	140
Lampiran 16 Angket Uji Coba Peserta Didik.....	142
Lampiran 17 <i>Story Board</i>	144
Lampiran 18 Lembar Hasil Tes Belajar.....	149
Lampiran 19 Lembar Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	150