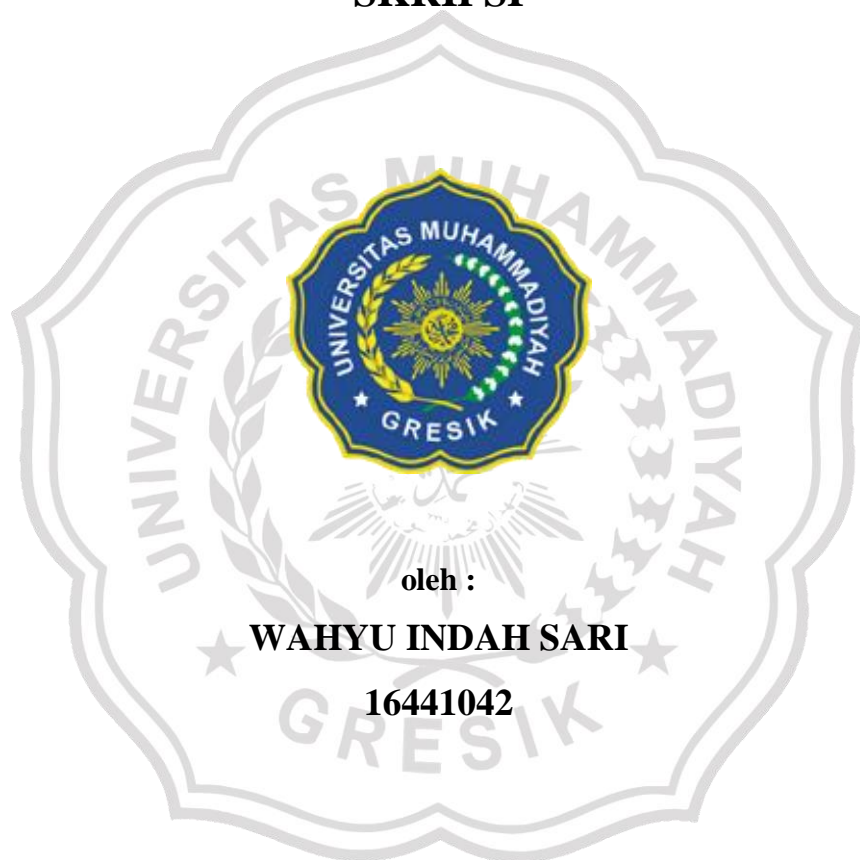


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
***ANIBLOODTIVE (ANIMATION BLOOD INTERACTIVE)***  
**MATERI PEREDARAN DARAH PADA MANUSIA KELAS V**  
**DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

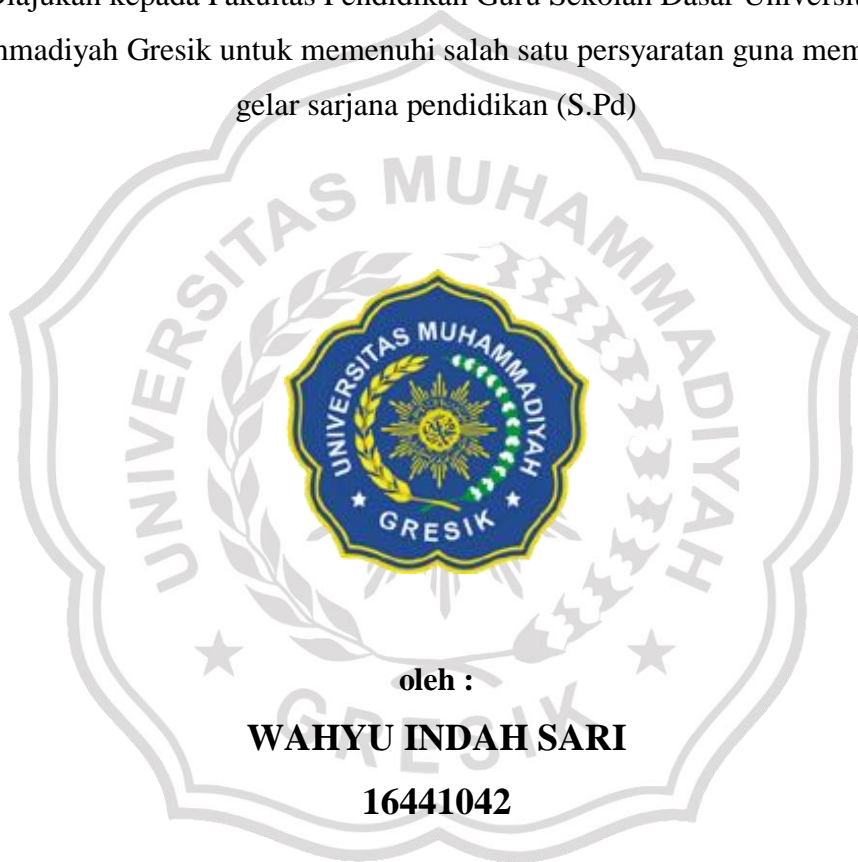


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**  
**2020**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
***ANIBLOODTIVE (ANIMATION BLOOD INTERACTIVE)***  
**MATERI PEREDARAN DARAH PADA MANUSIA KELAS V**  
**DI SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)



oleh :

**WAHYU INDAH SARI**

**16441042**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

**2020**

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Judul skripsi ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran *Anibloodtive (Animation Blood Interactive)* Materi Peredaran Pada Manusia Kelas V di Sekolah Dasar”.

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

1. Sri Uchtiawati, M.Si. selaku Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik.
2. Ismail Marzuki, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Ismail Marzuki, M.Pd. selaku pembimbing I yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, motivasi, masukan, dan saran demi kelancaran pembuatan skripsi.
4. Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dalam memberikan arahan, masukan dan saran demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.
5. Iqnatia Alfiansyah, M.Pd. selaku dosen wali yang telah memberikan motivasi dan saran sejak awal perkuliahan sampai pada skripsi ini.
6. Seluruh dosen dan staff Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik atas ilmu dan bantuan yang telah diberikan.
7. Nur Syahid, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD YPI Darussalam Cerme yang telah memberikan izin kepada penulis untuk penelitian.
8. Siti Muchojimah, S.Pd. selaku Guru kelas V SD YPI Darussalam Cerme yang telah berkenan membantu dalam penelitian sebagai validator materi.
9. Segenap guru, staff dan peserta didik kelas V SD YPI Darussalam Cerme yang berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.

10. Fadliyah Khoirunnisa', S.Pd. selaku Guru kelas V SD Bulang Kulon yang telah berkenan membantu dalam penelitian sebagai validator materi.
11. Iqnatia Alfiansyah, M.Pd selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah bersedia meluangka waktu sebagai validator ahli media dalam penelitian ini.
12. Fachrijal Al Farisi A.Md selaku guru DKV SMK 2 Muhammadiyah Benjeng yang telah bersedia meluangkan waktu sebagai validator ahli media dalam penelitian ini.
13. Ayah dan Ibu selaku orang tua yang selalu mendukung, mengarahkan dan mendo'akan kelancaran penelitian serta memberikan contoh kerja keras dalam hal yang ditekuni tidak pantang menyerah sehingga menjadikan motivasi bagi penulis untuk semangat menyelesaikan penelitian ini.
14. Teman-teman seperjuangan angkatan 2016 kelas B Pendidika Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik terima kasih yang telah memberikan pengalaman dan kenangan yang tidak akan terlupakan.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak untuk refrensi penelitian selanjutnya dan Allah membalas semua kebaikan semua pihak. Penyusunan skripsi perlu adanya masukan untuk menyempurnakan tulisan sehingga saran dan komentar sangat diharapkan karena kesempurnaan milik Allah SWT semata.

Gresik, 15 Juli 2020

Penulis



Wahyu Indah Sari  
NIM. 16441042

## ABSTRAK

Wahyu Indah Sari, (16441042) *Pengembangan Media Pembelajaran Anibloodtive (Animation Blood Interactive) Materi Peredaran Darah Manusia Kelas V di Sekolah Dasar*. Pembimbing (I) Ismail Marzuki, M.Pd dan pembimbing (II) Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *Anibloodtive (Animation Blood Interactive)* materi peredaran darah manusia kelas V di Sekolah Dasar dan mengetahui kevalidan media pembelajaran *Anibloodtive (Animation Blood Interactive)* materi peredaran darah manusia.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek pada penelitian ini adalah kelas V SD YPI Darussalam Cerme sebanyak 10 peserta didik dan 2 validator ahli media serta 2 validator ahli materi yang berkompeten. Teknik pengumpulan data dan instrument menggunakan lembar validasi, kuisioner peserta didik dan tes hasil belajar (dilakukan secara daring via *WhatsApp*).

Hasil penelitian diperoleh bahwa pengembangan media pembelajaran *Anibloodtive (Animation Blood Interactive)* sesuai dengan kualitas media pembelajaran, yaitu: a) hasil validasi media *Anibloodtive* yang dilakukan oleh validator ahli media yang berkompeten pada bidang multimedia serta validator ahli materi (guru kelas V sekolah dasar) memperoleh presentase rata-rata 88,46% kategori sangat valid, b) media pembelajaran dikategorikan praktis memperoleh presentasi lebih dari 50%, c) media pembelajaran dikategorikan efektif dengan perolehan rata-rata nilai tes hasil belajar 87 dan hasil presentase kuisioner peserta didik terhadap respon media *Anibloodtive* yaitu 97,4%

**Kata Kunci** : model penelitian ADDIE, media pembelajaran *Anibloodtive*

## ABSTRACT

*Wahyu Indah Sari, (16441042) Development of Anibloodtive Learning Media (Animation Blood Interactive) Material for Circulation of Human Blood in Class V in Elementary Schools. Advisor (I) Ismail Marzuki, M.Pd and supervisor (II) Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd.*

*This research aims to find out the development of Anibloodtive learning media (Animation Blood Interactive) in the fifth grade of human blood circulation material in elementary schools and to find out the validity of Anibloodtive learning media (Animation Blood Interactive) on human blood circulation material.*

*This type of research is development research with ADDIE research methods (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this study were class V of SD YPI Darussalam Cerme with 10 students and 2 validators of media experts and 2 validators of competent material experts. Data collection techniques and instruments used validation sheets, student questionnaires and learning achievement tests (conducted online via WhatsApp).*

*The results obtained that the development of Anibloodtive learning media (Animation Blood Interactive) in accordance with the quality of instructional media, namely: a) the results of Anibloodtive media validation carried out by validator media experts who are competent in the field of multimedia as well as material expert validators (grade V teachers of elementary schools) obtain the average percentage of 88.46% category is very valid, b) the learning media is categorized as practically obtaining a presentation of more than 50%, c) the learning media is categorized effective with the acquisition of an average score of 87 learning outcomes and the results of the student questionnaire percentage of media responses Anibloodtive is 97.4%*

**Keywords:** *ADDIE model, Anibloodtive media*

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| <b>COVER</b> .....  | ii  |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                                       | iii |
| <b>ABSTRAK</b> .....  | v   |
| <b>ABSTRACT</b> .....   | vi  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....   | vii |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....   | ix  |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....  | xi  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                                      | 1   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                                    | 1   |
| <b>A. Latar Belakang</b> .....                                    | 1   |
| <b>B. Rumusan Masalah</b> .....                                   | 4   |
| <b>C. Tujuan Penelitian</b> .....                                 | 4   |
| <b>D. Manfaat Penelitian</b> .....                                | 5   |
| <b>E. Definisi Istilah</b> .....                                  | 5   |
| <b>F. Pembatasan Masalah</b> .....                                | 6   |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....                                | 7   |
| <b>A. Media Pembelajaran</b> .....                                | 7   |
| 1. Pengertian Media Pembelajaran.....                             | 7   |
| 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....                            | 8   |
| 3. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....                              | 9   |
| 4. Manfaat Media Pembelajaran.....                                | 10  |
| <b>B. Media Berbasis Animasi Interaktif</b> .....                 | 12  |
| 1. Pengertian Media Interaktif.....                               | 12  |
| 2. Karakteristik Media Interaktif.....                            | 13  |
| <b>C. Macromedia Flash 8</b> .....                                | 14  |
| 1. Pengertian Macromedia Flash 8.....                             | 14  |
| 2. Spesifikasi Komputer untuk Menjalankan Macromedia Flash 8..... | 17  |
| <b>D. Peredaran Darah Manusi</b> .....                            | 17  |
| <b>E. Media Pembelajaran Anibloodtive</b> .....                   | 2   |
| <b>F. Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE</b> .....       | 25  |
| <b>G. Penelitian yang Relevan</b> .....                           | 27  |
| <b>H. Kerangka Berfikir</b> .....                                 | 29  |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....                            | 30  |
| <b>A. Jenis Penelitian</b> .....                                  | 30  |
| <b>B. Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....                       | 30  |
| <b>C. Subyek Penelitian</b> .....                                 | 30  |
| <b>D. Tahapan Pengembangan</b> .....                              | 30  |
| <b>E. Metode Pengumpulan Data</b> .....                           | 36  |
| <b>F. Instrumen Penelitian</b> .....                              | 37  |
| <b>G. Teknik Analisis Data</b> .....                              | 39  |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>H. Kualitas Media Pembelajaran.....</b>         | <b>42</b> |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>44</b> |
| <b>A. Hasil Penelitian.....</b>                    | <b>44</b> |
| 1. Pengembangan Media.....                         | 44        |
| 2. Kevalidan Media.....                            | 65        |
| <b>B. Pembahasan.....</b>                          | <b>72</b> |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                          | <b>72</b> |
| <b>A. Simpulan.....</b>                            | <b>73</b> |
| <b>B. Saran.....</b>                               | <b>74</b> |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                         | <b>75</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>                      | <b>76</b> |



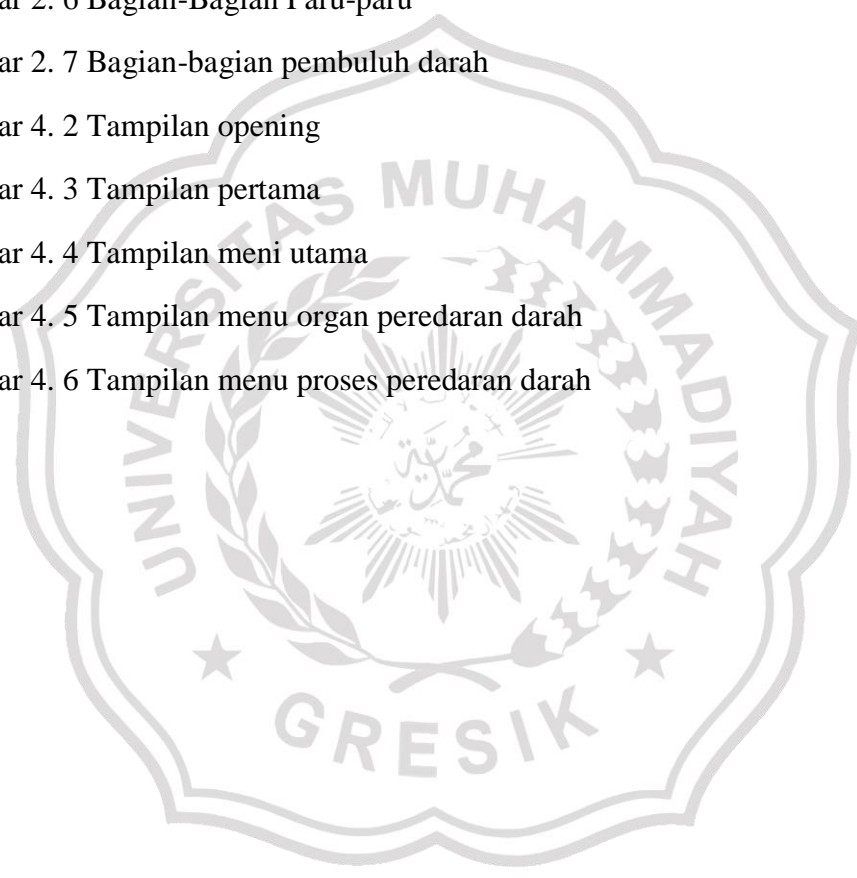


## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 3. 1 Kisi-kisi Penilaian Validasi Ahli Media                             | 38 |
| Tabel 3. 2 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi                                     | 38 |
| Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Kuisinoner Responden                            | 39 |
| Tabel 3. 4 Keterangan Presentase Penilaian                                     | 40 |
| Tabel 3. 5 Aturan Penilaian Kuisioner Responden                                | 41 |
| Tabel 3. 6 Keterangan Presentase Penilaian                                     | 42 |
| Tabel 4. 1 Tabel Tombol  | 57 |
| Tabel 4. 2 Tabel revisi  | 59 |
| Tabel 4. 3 Tabel Revisi Media Anibloodtive                                     | 60 |
| Tabel 4. 4 Tabel nilai Tes hasil belajar                                       | 63 |
| Tabel 4. 5 Tabel Hasil Kuisioner   | 63 |
| Tabel 4. 6 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media Terhadap Media Anibloodtive  | 65 |
| Tabel 4. 7 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi Terhadap Media Anibloodtive | 67 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Tampilan pertama pada software Macromedia FLash 8 | 15 |
| Gambar 2. 2 Tampilan Lembar Kerja Macromedia Flash 8          | 15 |
| Gambar 2. 3 Komponen darah                                    | 18 |
| Gambar 2. 4 Bagian-Bagian Jantung                             | 21 |
| Gambar 2 5 Pembuluh darah pada manusia                        | 22 |
| Gambar 2. 6 Bagian-Bagian Paru-paru                           | 23 |
| Gambar 2. 7 Bagian-bagian pembuluh darah                      | 27 |
| Gambar 4. 2 Tampilan opening                                  | 55 |
| Gambar 4. 3 Tampilan pertama                                  | 55 |
| Gambar 4. 4 Tampilan meni utama                               | 56 |
| Gambar 4. 5 Tampilan menu organ peredaran darah               | 56 |
| Gambar 4. 6 Tampilan menu proses peredaran darah              | 57 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|  |     |
|--|-----|
| Lampiran 1 – Skenario (Langkah Kegiatan)                       | 71  |
| Lampiran 2 – Storyboard  | 75  |
| Lampiran 3 - Lampiran Validasi Media                           | 78  |
| Lampiran 4 - Lembar Validasi Ahli Materi                       | 85  |
| Lampiran 5 - Lampiran Kuisisioner Peserta Didik                | 89  |
| Lampiran 6 – Silabus   | 92  |
| Lampiran 7 - rencana Pelaksanaan Pembelajaran                  | 96  |
| Lampiran 8 - Kisi-kisi Soal                                    | 104 |
| Lampiran 9 - Lembar Tes Hasil Belajar                          | 106 |
| Lampiran 10 - Kunci Jawaban                                    | 108 |
| Lampiran 11 - Lembar Kuisisioner Peserta Didik Via Google Form | 110 |
| Lampiran 12 - Lembar Tes Hasil Belajar Via Google Form         | 111 |
| Lampiran 13 – Dokumentasi                                      | 112 |

