

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
FLASH PLAYER DALAM IPS MUATAN MATERI
KEBERAGAMAN BUDAYA DAN SUKU BANGSA
KELAS IV SD NEGERI 19 DAUH PURI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**OLEH
KHOLIFATUL APRILIA NINGRUM
NIM 1811031103**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd.
NIP. 19780831 201012 1 002

Pembimbing II



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19591231 198403 1 010

Skripsi oleh Kholifatul Aprilia Ningrum ini telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 13 April 2022

Dewan Penguji,



Gusti Ngurah Sustra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

(Ketua)



Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes.
NIP. 19590414 198503 1 004

(Anggota)



Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd.
NIP. 19780831 201012 1 002

(Anggota)



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19591231 198403 1 010

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 17 MEI 2022

Mengetahui:

Ketua Ujian,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Sekretaris Ujian,



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

Mengesahkan:

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.
NIP. 195912311984031009

PERNYATAAN

Dengan ini saya sampaikan bahwa Karya Tulis yang berjudul " Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Player Dalam IPS Muatan Materi Keberagaman Budaya dan Suku Bangsa Kelas IV SD Negeri 19 Dauh Puri" beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan-pengutipan dengan cara tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam Karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.

Denpasar, 16 Maret 2022
Yang membuat pernyataan,



Kholifatul Aprilia Ningrum
1811031103

PRAKATA

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya, skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif *Flash Player* Dalam IPS Muatan Materi Keberagaman Budaya Dan Suku Bangsa Kelas IV SD Negeri 19 Dauh Puri”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu banyak mendapat bimbingan, dorongan, arahan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu, diucapkan terima kasih yang tulus sebesar-besarnya kepada berbagai pihak sebagai berikut.

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., Rektor Universitas Pendidikan Ganesha atas berbagai kebijakan yang telah diterapkan terkait dengan kelancaran proses studi sehingga dapat terselesaikan dengan baik
2. Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
3. Drs. I Made Suarjana, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Dasar yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi dan kebijakan-kebijakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd., Ketua UPPBM PGSD dan PGPAUD Kampus II Denpasar yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan selama menjalani studi di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., M.Pd., Pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, petunjuk, dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

7. Drs. I Wayan Sujana, M.Pd., Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan, motivasi petunjuk dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
8. Dra. Ni Wayan Suniasih, S.Pd., M.Pd, ahli isi yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Alexander Hamonangan Simamora, S.E., M.Pd., ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran yang telah memberikan bimbingan, arahan, saran dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
10. I Nyoman Suandi, S.Pd., M.Si, Kepala Sekolah SD Negeri 19 Dauh Puri yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah yang dipimpin.
11. I Made Ardinata Putra, S.Pd., Guru Kelas IV di SD Negeri 19 Dauh Puri. Peneliti ucapkan banyak terimakasih atas saran, bantuan dan kerjasamanya selama penelitian,
12. Siswa – siswi kelas IV SD Negeri 19 Dauh Puri yang telah membantu dan mendukung terlaksananya penelitian ini.
13. Staff dan dosen di lingkungan Unit Pelaksana Program Belajar Mengajar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha yang telah bersedia memberikan data.
14. Keluarga tercinta Ayah Supardi Tryantoko, Ibu Yantini, Adik Mohamad Ferdyan Iswanto serta keluarga besar yang senantiasa pantang menyerah memberikan doa, support dalam bentuk materi, dukungan disetiap langkah perjalanan penulisan dalam mengemban ilmu di dalam proses pembuatan skripsi ini.
15. Diri sendiri yang sudah berjuang sejauh ini, memotivasi untuk mengerjakan skripsi hingga selesai pada waktunya.
16. Sahabat dekat Nanda Yunita, Farin Istighfarizky, Tasya Maulina, Clarita Ajeng yang senantiasa memberikan support motivasi, dan doa di setiap langkah pembuatan skripsi ini
17. Rekan-rekan sesama mahasiswa yang senantiasa memberi semangat serta semua pihak yang turut dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mengharapkan segala kritik maupun saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Denpasar, 16 Maret 2022



Kholifatul Aprilia Ningrum

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Pengembangan.....	6
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.8 Pentingnya Pengembangan	9
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.10 Definisi Istilah.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Pengembangan	11
2.1.2 Media Pembelajaran.....	14
2.1.3 Multimedia	18
2.1.4 Multimedia Interaktif	19
2.1.5 Adobe Flash CS6.....	20

2.1.6 Mata Pelajaran IPS	21
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	22
2.3 Kerangka Berfikir	25
2.4 Hipotesis	26
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Model Pengembangan.....	27
3.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	28
3.1.2 <i>Design</i> (Perancangan)	28
3.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	28
3.1.4 <i>Implementation</i> (Pelaksanaan)	28
3.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	29
3.2 Prosedur Pengembangan.....	29
3.3 Uji Coba Produk	31
3.3.1. Desain Uji Coba	31
3.3.2. Subjek Uji Coba	32
3.4 Jenis Data.....	33
3.5 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	34
3.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	34
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data	34
3.6 Metode dan Teknik Analisis Data.....	38
3.6.1 Analisis Deskriptif Kualitatif	38
3.6.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian	41
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba.....	41
4.1.2 Hasil Analisis Data.....	63
4.1.3 Revisi Produk	66
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	91
4.2.1 Rancang Bangun Pengembangan Multimedia Interaktif	
Flash Player	92
4.2.2 Hasil Review Validasi Pengembangan Multimedia Interaktif	
Flash Player	97

4.3 Implikasi Penelitian	100
BAB V PENUTUP.....	102
5.1 Rangkuman	102
5.2 Simpulan	104
5.3 Saran	105
DAFTAR RUJUKAN.....	107
LAMPIRAN.....	109



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran	36
3.2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Design Pembelajaran	37
3.3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	37
3.4 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa.....	39
3.5 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala Likert (Skala 4)	40
3.6 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala Likert (Skala 5)	40
4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 19 Dauh Puri	43
4.2 Hasil Penilaian Ahli Isi Materi Pelajaran	53
4.3 Komentar dan Saran Ahli Isi Materi Pelajaran.....	54
4.4 Hasil Penilaian Ahli Desain Pembelajaran.....	55
4.5 Komentar dan Saran Ahli Desain Instruksional	56
4.6 Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	57
4.7 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran	59
4.8 Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan Oleh Tiga Siswa Kelas IV di SD Negeri 19 Dauh Puri	59
4.9 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan.....	61
4.10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	62
4.11 Komentar Subjek Uji Coba Kelompok Kecil	63
4.12 Persentase Hasil Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Player	64
4.13 Perbaikan Produk Pengembangan Ahli Isi Muatan Pembelajaran	67
4.14 Perbaikan Produk Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Player Oleh Ahli Desain Instruksional	87
4.15 Perbaikan Produk Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Player Oleh Ahli Desain Instruksional	89
4.16 Komentar dan Saran Uji Coba Perorangan.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Model Pengembangan ADDIE	27
4.1 Flowchart Multimedia Interaktif Flash Player	44
4.2 Perancangan Cover Produk.....	48
4.3 Perancangan Menu Awal	48
4.4 Perancangan KD dan Indikator.....	48
4.5 Perancangan Gambar Materi Keberagaman Budaya dan Suku Bangsa	49
4.6 Perancangan Materi-materi Keberagaman Budaya dan Suku Bangsa	49
4.7 Perancangan Quiz	49
4.8 Perancangan Profil.....	50
4.9 Tampilan Materi Sebelum Direvisi	87
4.10 Tampilan Materi Sesudah Direvisi	88
4.11 Tampilan Feedback Pada Quiz Sebelum Direvisi	88
4.12 Tampilan Feedback Pada Quiz Sesudah Direvisi	88
4.13 Tampilan Pada Menu Utama Sebelum Direvisi	89
4.14 Tampilan Pada Menu Utama Sesudah Direvisi	90
4.15 Desain Cover Aplikasi Keberagaman Budaya dan Suku Bangsa.....	93
4.16 Desain Cover Materi Keberagaman Budaya dan Suku Bangsa.....	93
4.17 Desain Cover Materi Keberagaman Budaya	94
4.18 Desain Materi Agama yang Terdapat di Indonesia	94
4.19 Desain Materi Keberagaman Budaya dengan Tata Letak Gambar	94
4.20 Desain Materi Agama yang Terdapat di Indonesia dengan Tata Letak Gambar	95
4.21 Desain Quiz Keberagaman Budaya dan Suku Bangsa	95
4.22 Desain Menu Tentang.....	95
4.23 Desain Cover Box CD	96
4.24 Desain Cover CD.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
01 Surat Pengumpulan Data	109
02 Surat Ijin Observasi	110
03 Surat Validasi Ahli Isi Muatan Pembelajaran IPS	111
04 Surat Validasi Ahli Desain dan Media Pembelajaran	112
05 Hasil Wawancara	113
06 Silabus Pembelajaran Tema 1 Kelas IV SD	115
07 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	122
08 Kuesioner Ahli Isi Muatan Pembelajaran IPS	141
09 Hasil Uji Ahli Desain Pembelajaran	144
10 Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran	147
11 Hasil Kuesioner Perorangan	150
12 Hasil Kuesioner Kelompok Kecil	152
13 Storyboard Multimedia Interaktif Flash Player	154
14 Flowchart Multimedia Interaktif Flash Player	156
15 Waktu Pelaksanaan	157
16 Dokumentasi Wawancara dengan Guru Kelas IV SDN Dauh Puri	158
17 Dokumentasi Uji Perorangan	159
18 Dokumentasi Uji Kelompok Kecil	160
19 Dokumentasi SD Negeri 19 Dauh Puri	161
Riwayat Hidup	162
Pernyataan	163