

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN UNTUK
GURU PENGAJAR SISWA PENYANDANG
TUNARUNGU DI SLB NEGERI 1 BULELENG**



**OLEH
KOMANG KRISNAYANA
NIM. 1615051097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2021

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN UNTUK GURU PENGAJAR SISWA PENYANDANG TUNARUNGU DI SLB NEGERI 1 BULELENG

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
Komang Krisnayana
Nim : 1615051097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**

SKRIPSI

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

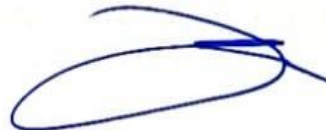
Menyetujui

Pembimbing I



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 19861118 201504 1 001

Pembimbing II



I Ketut Resika Arthana, S.T., M.Kom.
NIP. 19841201 201212 1 002

Skripsi oleh Komang Krisnayana
Telah dipertahakan di depan dewan penguji
Pada tanggal 29 Januari 2021

Dewan Penguji



Dr.Phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 19850215 200812 2 007

(Ketua)



I Gede Mahendra Darmawiguna, S.kom.,M.Sc.
NIP. 19850104 201012 1 004

(Anggota)



I Made Ardwi Pradnyana, S.T., M.T.
NIP. 19861118 201504 1 001

(Anggota)



I Ketut Resika Arthana, S.T.,M.Kom.
NIP. 19841201 201212 1 002

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada:

hari : Jumat

tanggal: 29 Januari 2021

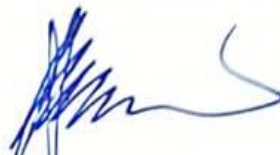
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.,Si.,M.Si.
NIP. 19740801 200003 2 001


Sekretaris Ujian,



Gede Sandra Santyadiputra, S.T.,M.C.B.
NIP. 19870802 201404 1 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan




Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710616 199602 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Guru Pengajar Siswa Penyandang Tunarungu Di SLB Negeri 1 Buleleng**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 29 Januari 2021

Yang membuat pernyataan



Komang Krisnayana

NIM. 1615051097

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Guru Pengajar Siswa Penyandang Tunarungu Di SLB Negeri 1 Buleleng”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

Skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya berkat petunjuk dan bimbingan Tuhan Yang Maha Esa serta motivasi, bantuan, arahan dan saran yang bersifat konstruktif dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada :

1. Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja yang telah memberikan sarana dan prasarana selama penulis mengikuti perkuliahan.
2. Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd.,M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Luh Joni Erawati Dewi,S.T.,M.Pd., selaku ketua jurusan Teknik Informatika, yang telah memberikan pengarahan baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
4. I Made Ardwi Pradnyana, S.T.,M.T., selaku pembimbing I atas segala motivasi, bimbingan dan waktu yang telah diluangkan di tengah kesibukan beliau kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
5. I Ketut Resika Arthana, S.T.,M.Kom., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi dapat terselesaikan tepat pada waktunya.
6. Putu Dewi Resiani,S.Pd., selaku Guru bidang studi bahasa indonesia SLB Negeri 1 Buleleng yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran

dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

7. Keluarga, atas dorongan, motivasi, serta dukungan baik material maupun moril demi keberhasilan studi penulis.
8. Rekan – rekan mahasiswa PTI angkatan 2016 yang telah bersama-sama berjuang dari awal perkuliahan sampai sekarang ini.
9. Seluruh staf dosen di lingkungan Jurusan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Semua guru dan siswa SLB Negeri 1 Buleleng yang telah memberikan izin penelitian dan membantu serta meluangkan waktu dalam kelancaran pembuatan skripsi.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan karunia atas budi baik dari semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan yang membangun dari berbagai pihak guna penyempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak khususnya dunia pendidikan terutama Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja,

Komang Krisnayana
NIM 1615051097

MOTTO

***“Selama Ada Niat Dan Keyakinan Semua
Akan Jadi Mungkin”***



DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN Sampul	i
HALAMAN Judul.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	vi
PRAKATA.....	vii
MOTTO	ix
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Hasil Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.1.1. Penelitian Terkait	8
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1. Media Pembelajaran	11
2.2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2.2.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12
2.2.1.3. Karakteristik Media Pembelajaran	14
2.2.1.4. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	16
2.2.1.5. Pemilihan Media Pembelajaran	19
2.2.2. Multimedia Interaktif	21
2.2.3.1. Pengertian Multimedia Interaktif	21
2.2.3.2. Elemen – elemen Multimedia Interaktif.....	22
2.2.3.3. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	23

2.2.2.4. Kelebihan Multimedia Interaktif	24
2.2.3. Tunarungu	24
2.2.3.1. Pengertian Tunarunggu	25
2.2.3.2. Klasifikasi tunarungu.....	25
2.2.3.3. Karakteristik Tunarungu.....	27
2.2.4. Animasi	29
2.2.4.1. Pengertian animasi.....	30
2.2.4.2. Jenis-Jenis Animasi	30
2.2.4.3. Prinsip-Prinsip Animasi.....	31
2.2.5. Pendidikan Kewarganegaraan	34
2.2.5.1. Pengertian pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan	35
2.2.5.2. Tujuan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan	35
2.2.5.3 Ruang lingkup Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	36
2.2.6. Teori Belajar Behavioristik	37
2.2.7. Flowchart.....	38
2.2.8. Storyboard	38
2.2.9. Perangkat Lunak.....	38
2.2.9.1. Lectora Inspire.....	38
2.2.9.2. Adobe Illustrator.....	39
2.2.9.3. Adobe Flash.....	39
2.2.9.4. Adobe audition	39
2.2.10. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	42
3.1. Jenis Penelitian.....	42
3.2. Metode Penelitian.....	42
3.2.1. <i>Consept</i>	43
3.2.2. <i>Design</i>	47
3.2.3. <i>Material Collecting</i>	47
3.2.4. <i>Assembly</i>	49
3.2.5. <i>Testing</i>	49
4.1.6. <i>Distribution</i>	57
3.3. Subyek Penelitian	58
3.4. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	58

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 HASIL	60
4.1.1. <i>Consept</i>	60
4.1.2. <i>Design</i>	62
4.1.3. <i>Material Collecting</i>	63
4.1.4. <i>Assembly</i>	63
4.1.5. <i>Testing</i>	73
4.1.6. <i>Distribution</i>	85
4.2. PEMBAHASAN	85
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 92
5.1. SIMPULAN	92
5.2. SARAN	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	98



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3. 1 Konsep Materi Pembelajaran	45
Tabel 3. 2 Konsep Media Pembelajaran	46
Tabel 3. 3 Pengumpulan Bahan Teks.....	48
Tabel 3. 4 Pengumpulan Bahan Gambar	48
Tabel 3. 5 Pengumpulan Bahan Animasi.....	48
Tabel 3. 6 Pengumpulan Bahan Audio	48
Tabel 3. 7 Kisi – kisi instrumen ahli isi	50
Tabel 3. 8 Kriteria Tingkat Validitas Isi	52
Tabel 3. 9 Kisi – kisi instrumen ahli media	52
Tabel 3. 10 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5	56
Tabel 3. 11 Rubrik penilaian respon guru dan siswa	57
Tabel 3. 12 Kriteria Penggolongan Respons Guru dan Peserta Didik	57
Tabel 3. 13 Teknik Pengumpulan Data.....	58
Tabel 4. 1 Spesifikasi Media Pembelajaran	62
Tabel 4. 2 Respon Uji Ahli Isi	74
Tabel 4. 3 Komentar dan saran uji ahli isi pembelajaran.....	75
Tabel 4. 4 Respon Uji Ahli Media	76
Tabel 4. 5 Komentar dan saran uji ahli media pembelajaran.....	78
Tabel 4. 6 Rata-rata pengujian validitas.....	78
Tabel 4. 7 Respon Uji Perorangan	80
Tabel 4. 8 Respon Uji Kelompok Kecil	82
Tabel 4. 9 Respon Uji Lapangan.....	83
Tabel 4. 10 Respon Guru	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Klasifikasi Media Menurut Edgar Dale	17
Gambar 2. 2 Skema Kerangka Berpikir	41
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan Multimedia menurut Luther – Sutopo	43
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Media Pembelajaran	64
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Menu Media Pembelajaran.....	65
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Petunjuk.....	65
Gambar 4. 5 Tampilan halaman Indikator	66
Gambar 4. 6 Tampilan halaman tujuan pembelajaran	66
Gambar 4. 7 Tampilan halaman materi.....	68
Gambar 4. 8 Tampilan halaman submenu video.....	68
Gambar 4. 9 Submenu aturan menjaga kebersihan di rumah.....	68
Gambar 4. 10 Submenu aturan menjaga kebersihan di sekolah.....	69
Gambar 4. 11 Submenu kegiatan yang tidak menjaga kebersihan.....	69
Gambar 4. 12 Tampilan halaman submenu kerjasama di sekolah	69
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman submenu Kerjasama di rumah	70
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Latihan Soal.....	71
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Latihan Pilihan Ganda	71
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Latihan Benar/Salah	71
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Latihan Mengelompokkan.....	72
Gambar 4. 18 Tampilan ketika jawaban salah	72
Gambar 4. 19 Tampilan ketika jawaban benar.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Storyboard Media Pembelajaran Interaktif.....	99
Lampiran 2 Flowchart Media Pembelajaran Interaktif	102
Lampiran 3 Instrumen Ahli Isi Pembelajaran	103
Lampiran 4 Hasil Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	105
Lampiran 5 Instrumen Ahli Media Pembelajaran	109
Lampiran 6 Hasil Uji Ahli Media	111
Lampiran 7 Instrumen Uji Coba Perorangan	115
Lampiran 8 Hasil Uji Coba Perorangan	118
Lampiran 9 Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil.....	121
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	124
Lampiran 11 Instrumen Uji Coba Lapangan.....	127
Lampiran 12 Hasil Uji Coba Lapangan	130
Lampiran 13 Instrumen Respon Guru.....	133
Lampiran 14 Hasil Respon Guru	136
Lampiran 15 Hasil Wawancara.....	139
Lampiran 16 User Interface Media Pembelajaran Interaktif.....	142
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	147
Lampiran 18 Silabus	164
Lampiran 19 Dokumentasi.....	186