

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ANIMATE
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN
PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

INDAH SUKMAWATI

1107618022

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan

PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA
SIDANG SKRIPSI/KARYA INOVATIF**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Animate* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Indah Sukmawati

Nomor Registrasi : 1107618022

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : Selasa, 22 Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd




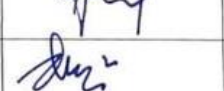

NIP. 196807171993031004



Dr. Waluyo Hadi, M.Pd

NIP. 195812171986031001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung Jawab)*		01-09-2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		01-09-2023
Prayuningtyas A. W., M. Pd (Ketua Penguji)***		29-08-2023
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd (Anggota)****		25-08-2023
Taofik, M.Pd (Anggota)****		25-08-2023

Keterangan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE ANIMATE
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MUATAN
PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR**

(2023)

Indah Sukmawati

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan mengetahui kualitas kelayakan produk media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis *problem based learning*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dengan subjek penelitian meliputi 3 ahli (ahli materi, ahli bahasa, ahli media), 3 peserta didik untuk *one-to-one*, 10 peserta didik untuk *small group*, 24 peserta didik *field test*. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan dari produk berdasarkan uji validasi ahli materi sebesar 89,6%, ahli bahasa 95%, ahli media 100%, uji coba guru kelas sebesar 95%, dan uji coba terhadap peserta didik mendapatkan presentase kelayakan sebesar 94% dalam uji *one-to-one*, uji *small group* sebesar 95%, serta uji *field test* sebesar 91%. Berdasarkan penilaian dari uji validasi ahli, uji coba guru dan peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Adobe Animate* berbasis *problem based learning* Sangat Layak dan bisa diterapkan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Adobe Animate, Problem Based Learning*

**DEVELOPMENT OF ADOBE ANIMATE LEARNING MEDIA BASED ON
PROBLEM-BASED LEARNING ON THE LEARNING CONTENT OF
PPKN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL**

(2023)

Indah Sukmawati

ABSTRACT

This research and development aims to describe the development process and determine the quality of the feasibility of Adobe Animate learning media products based on problem-based learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The data analysis technique used is quantitative and qualitative data analysis techniques with research subjects including 3 experts (material experts, linguists, media experts), 3 students for one-to-one, 10 students for small groups, 24 students field test. Data collection was done by observation, interview, and questionnaire. The results of this study indicate the feasibility level of the product based on the material expert validation test of 89.6%, language experts 95%, media experts 100%, classroom teacher trials of 95%, and trials of students getting a feasibility percentage of 94% in the one-to-one test, small group test of 95%, and field test test of 91%. Based on the assessment of the expert validation test, teacher and student trials, it can be concluded that the development of Adobe Animate learning media based on problem-based learning is very feasible and can be applied as a learning media in the Civics learning process in grade V Elementary School.

Keywords: Learning Media, Adobe Animate, Problem Based Learning

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Indah Sukmawati

Nomor Registrasi : 107618022

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Agustus 2022 hingga Agustus 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bahan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 14 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Indah Sukmawati



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Indah Sukmawati
NIM : 1107618022
Fakultas/Prodi : FIP / PGSD
Alamat email : indahsukmawati698@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Animate Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta , 04 September 2023

Penulis

(Indah Sukmawati)
nama dan tanda tangan

MOTTO

السد يدل وضح العزم صدق إذا

Idza shodaqol azmu wadhohas sabil.

(Jika ada kemauan yang sungguh-sungguh, pasti terbukalah jalannya)

“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.” – Bambang Pamungkas

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji bagi Allah SWT atas karunia yang telah memberikan nikmat, pertolongan, serta kemudahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Sholawat serta salam selalu tercurah dan limpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW. Dengan rasa syukur, penulis mempersembahkannya kepada keluarga tercinta, Bapak Subur, Ibu Rame, kakak kandung (Bambang Nurjaelani) dan adik saya (Muhammad Rizqi) yang selalu mendukung, memberikan motivasi, dan memberikan do'a demi kelancaran dalam mengerjakan skripsi.

Dosen pembimbing Skripsi, Bapak Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Dr. Waluyo Hadi, M.Pd selaku dosen pembimbing II. Saya mengucapkan terima kasih sudah membimbing selama mengerjakan skripsi ini. Saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran dari kedua dosen pembimbing saya. Terima kasih juga saya ucapkan untuk seluruh Dosen PGSD UNJ, terima kasih untuk semua ilmu dan pengalaman yang sangat berarti.

Untuk teman-temanku apa aja okeh (Citra Trie Amalia, Wahyu Puspa Lina, Dar Enalia Sabrina, Fadhilah Alfiani, Hadija, Devita Eka Rahmadani dan Lukiyaturrohmah) yang sudah menjadi teman selalu memberikan motivasi, mengingatkan tugas yang belum diselesaikan dari awal perkuliahan hingga dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga kepada Ranti Rahmawati, Libna Nabilah, Nur Jamilah, Atika Nurfadilla, Andika Hartyoputro, dan Chairrunisa yang sudah kebersamai dan tempat berbagi cerita saat menyelesaikan skripsi. Serta terima kasih kepada keluarga besar SDN Cipinang Melayu 07 yang telah bersedia memberikan izin dan menerima saya untuk melaksanakan penelitian di sekolahan ini dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena telah mencurahkan rahmat dan atas karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Animate* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti dalam menyusun skripsi ini tidak serta merta dilakukan dengan hasil kerja keras peneliti sendiri. Melainkan tidak terlepas dari bantuan serta dukungan berbagai pihak peneliti telah menyelesaikan skripsi. Untuk itu pada kesempatan ini peneliti ucapkan banyak terima kasih yang setulus-tulusnya kepada berbagai pihak. Ucapan terima kasih peneliti berikan kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M. Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Bapak Dr. Otib Satibi Hidayat, M. Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Dr. Waluyo Hadi, M. Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan ilmu, meluangkan waktu yang sangat berharga untuk memeriksa juga mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Dengan demikian, semoga Allah SWT membalas kebaikannya dengan pahala yang berlipat ganda. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Jakarta, 14 Agustus 2023

Peneliti

Indah Sukmawati

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	8
1. Secara Teoritis.....	8
2. Secara Praktis	9
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	10
A. Kajian Kajian Konsep dari Produk Yang Akan Dikembangkan.....	10
1. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	12
c. Jenis Media Pembelajaran.....	15
d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	17

2. <i>Adobe Animate</i>	19
a. Hakikat <i>Adobe Animate</i>	19
b. Pemanfaatan <i>Adobe Animate</i> Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Materi Keragaman Budaya di Indonesia.....	22
3. Hakikat <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	22
a. Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	22
b. Karakteristik <i>Problem Based Learning</i>	25
c. Langkah-Langkah <i>Problem Based Learning</i>	27
d. Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	29
4. Hakikat Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.....	31
5. Karakteristik Siswa kelas V Sekolah Dasar.....	35
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Konsep Pengembangan.....	44
D. Rancangan Model.....	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	47
A. Tujuan Penelitian.....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	47
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	47
D. Prosedur Pengembangan.....	49
E. Instrumen Penelitian.....	56
1. Teknik Pengumpulan Data.....	56
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	59
F. Teknik Analisis Data.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	68
1. <i>Anlysis</i> (Analisis).....	68
2. <i>Design</i> (Desain).....	69
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	72
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	79
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	80

B. Nama Produk.....	80
C. Karakteristik Produk.....	80
D. Analisis Data.....	81
1) Expert Review.....	81
a. Ahli Materi.....	81
b. Ahli Bahasa.....	83
c. Ahli Media.....	85
2) Uji Coba Guru dan Siswa.....	87
a. Respon Guru.....	87
b. Respon Siswa.....	88
1. Uji <i>One-to-one</i>	88
2. Uji <i>Small Group</i>	89
3. Uji <i>Field Test</i>	89
E. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	91
F. Pembahasan.....	95
G. Keterbatasan Penelitian.....	97
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	99
A. Kesimpulan.....	99
B. Implikasi.....	100
C. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN.....	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Inti.....	34
Tabel 2.2 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Keragaman budaya di Indonesia	34
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas V Sekolah Dasar.....	59
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Siswa Kelas V Sekolah Dasar.....	60
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	61
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Bahasa.....	62
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	63
Tabel 3.8 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Peserta Didik.....	64
Tabel 3.9 Kriteria Skala Likert.....	66
Tabel 3.10 Kategori Kelayakan.....	67
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Kelas V SD.....	70
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	82
Tabel 4.3 Kritik Dan Saran Oleh Ahli Materi.....	83
Tabel 4.4 Revisi Sesuai Saran Ahli Materi.....	83
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	84
Tabel 4.6 Kritik Dan Saran Oleh Ahli Media.....	85

Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	85
Tabel 4.8 Kritik dan Saran oleh Ahli Media.....	86
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi <i>Expert Review</i>	87
Tabel 4.10 Hasil Respon Guru.....	87
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Uji Coba <i>One to One</i>	88
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Uji Coba <i>Small Group</i>	89
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi Perhitungan Uji Coba <i>Field Test</i>	90
Tabel 4.14 Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik.....	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Langkah-Langkah Pengembangan Media.....	45
Gambar 2.2 Bagan Rancangan Media <i>Adobe Animate</i>	46
Gambar 3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE.....	48
Gambar 4.1 Rancangan Materi.....	71
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Media <i>Adobe Animate</i> berbasis PBL.....	71
Gambar 4.3 Tampilan <i>Adobe Animate</i> sebelum pengembangan.....	73
Gambar 4.4 <i>Opening</i>	73
Gambar 4.5 Tampilan Login.....	74
Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama.....	74
Gambar 4.7 Tampilan Menu Kompetensi.....	75
Gambar 4.8 Tampilan Menu Materi.....	75
Gambar 4.9 Tampilan Menu Video Pembelajaran.....	76
Gambar 4.10 Tampilan Menu Quiz.....	77
Gambar 4.11 Tampilan Menu Referensi.....	78
Gambar 4.12 Tampilan Menu Tentang.....	78
Gambar 4.13 Rentang Skor Validasi Ahli Materi.....	82
Gambar 4.14 Rentang Skor Validasi Ahli Bahasa.....	84
Gambar 4.15 Rentang Skor Validasi Ahli Media.....	86
Gambar 4.16 Rentang Skor Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik.....	91

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....	108
LAMPIRAN 2 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	112
LAMPIRAN 3 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Untuk Peserta Didik.....	116
LAMPIRAN 4 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	119
LAMPIRAN 5 Instrumen Evaluasi Formatif.....	122
LAMPIRAN 6 Desain Rancangan Model.....	135
LAMPIRAN 7 Hasil Model Produk.....	139
LAMPIRAN 8 Data Hasil Evaluasi Formatif.....	143
LAMPIRAN 9 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Pengguna.....	163
LAMPIRAN 10 Dokumentasi.....	167
LAMPIRAN 11 Surat Permohonan Izin Mengadakan Penelitian.....	170
LAMPIRAN 12 Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian Skripsi.....	171
LAMPIRAN 13 Daftar Riwayat Hidup.....	172