

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *ADOBE ANIMATE CREATIVE CLOUD*
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MATERI
“KEWAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH” SEKOLAH
DASAR**



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

PUTRI FITO OKTAVIANY

1107618094

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ADOBE
ANIMATE CREATIVE CLOUD BERBASIS PROBLEM BASED
LEARNING MATERI “KEWAJIBAN DAN HAKKU DI RUMAH”
SEKOLAH DASAR**

Putri Fito Oktaviyany

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* pada PPKn kelas III Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan prosedur tahapan pengembangannya menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil data analisis validasi penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memperoleh rata-rata skor kelayakan produk sebesar 81,8% dengan kategori yang sangat baik. Dalam uji coba *one to one* (3 siswa) mendapat skor 87,5% dengan kategori sangat baik. Uji coba *small group* (5 siswa) mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat baik, dan dalam uji coba *field test* (22 siswa) mendapatkan skor 93,2% dengan kategori sangat baik. Hasil data analisis uji coba produk diperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 91,9% dengan kategori sangat baik. Sehingga media pembelajaran interaktif *Adobe Animate* berbasis *Problem Based Learning* ini layak untuk digunakan oleh peserta didik pada suatu pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn kelas III Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif; *Adobe Animate Creative Cloud*; *Problem Based Learning*; Hak dan Kewajiban di Rumah; PPKn

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA ADOBE
ANIMATE CREATIVE CLOUD BASED PROBLEM BASED LEARNING
MATERIAL "MY OBLIGATIONS AND RIGHTS AT HOME"
ELEMENTARY SCHOOL**

Putri Fito Oktaviany

ABSTRACT

This study aims to develop Adobe Animate interactive learning media based on Problem Based Learning in Civics class III Elementary School. This type of research is development research (Research and Development) with the development stage procedure using the 4D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The results of the data analysis of the validation assessment of material experts, media experts, and linguists obtained an average product feasibility score of 81.8% with a very good category. In the one to one trial (3 students) scored 87.5% with a very good category. The small group trial (5 students) scored 95% with a very good category, and in the field test (22 students) scored 93.2% with a very good category. The results of the data analysis of the product trial obtained an average feasibility score of 91.9% with a very good category. So that Adobe Animate interactive learning media based on Problem Based Learning is suitable for use by students in learning, especially in third grade Civics subjects.

Keywords : Interactive Learning Media; Adobe Animate Creative Cloud; Problem Based Learning; Rights and Obligations at Home; Civic Education

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Animate Creative Cloud* Berbasis *Problem Based Learning* Materi "Kewajiban Dan Hakku Di Rumah" Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Putri Fito Oktaviany

Nomor Registrasi : 1107618094

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang Skripsi : Senin, 21 Agustus 2023

Pembimbing I

Linda Zakiah, M.Pd
NIP. 198103132015042002

Pembimbing II

Prof. Dr. Hj. Herlina, M.Pd
NIP. 196810151994032007

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama Dosen	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M. Pd. (Penanggungjawab)*		11-09-2023
Dr. Wirda Hanim, M. Psi. (Wakil Penanggungjawab)**		11-09-2023
Drs. A. R. Supriatna, M. Pd (Ketua Penguji)***		04-09-2023
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd (Anggota)****		09-09-2023
Dra. Evita Adnan, M.Psi (Anggota)****		01-09-2023

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan 1
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

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

Nama : Putri Fito Oktaviany
No. Registrasi : 1107618094
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengembangan Media Interaktif Adobe Animate Creative Cloud Berbasis Problem Based Learning Materi 'Kewajiban dan Hakku di Rumah' Sekolah Dasar**" adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan September 2022 – Juli 2023.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

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

Jakarta, 1 September 2023

Yang membuat pernyataan,



(Putri Fito Oktaviany)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Putri Fito Oktaviany
NIM : 1107618094
Fakultas/Prodi : FIP / PGSD
Alamat email : putripito@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 Interaktif Adobe Animate Creative Cloud Berbasis Problem
Based Learning Materi "Kewajiban dan Hakku di Rumah" 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, 11 September 2023

Penulis

(Putri Fito Oktaviany)
nama dan tanda tangan

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah, [94] : 5)



LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Adobe Animate Creative Cloud Berbasis Problem Based Learning Materi ‘Kewajiban dan Hakku di Rumah’ Sekolah Dasar”. Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya skripsi ini penulis mempersembahkannya kepada:

1. Skripsi ini peneliti persembahkan sepenuhnya kepada keluarga tercinta, Ibu (Ulpiah), kakak kandung (Denny Vito), dan Nenek (Marhamah) yang tiada hentinya memberikan do’a serta dukungan kepada peneliti demi kelancaran skripsi ini serta Bapak (Alm. Toto Sunarto) yang selalu mendukung peneliti semasa hidupnya.
2. Segenap civitas akademika kampus Universitas Negeri Jakarta khususnya Dosen, Karyawan, Staff Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan teman-teman angkatan 2018 yang menemani hari-hari peneliti saat perkuliahan berlangsung, Kelas C dan D 2018, dan LLMP PGSD khususnya komisi pendidikan yang mewarnai kehidupan peneliti saat perkuliahan berlangsung.
3. Teman-teman dan sahabat penulis yang tak kalah penting dalam mendukung dan memberikan semangat kepada peneliti, yaitu Kholilah Putri Azzazairani, Putri Annisa, Desi Meutiara Wilhelmina, Lia Tri Fahyuni, Adika Wiranti, Dini Nurhayati, Venty Arkina, Clara Ayu, Desi Natalia, Lega Adilawati, Nurul Fauziah, Sarah Fauziah, dan Tania Dwi.
4. Terakhir, spesial persembahan untuk Bagus Islamaji yang selalu memberi dukungan positif dan selalu siap mendengarkan keluh kesah peneliti selama menyusun skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Animate Creative Cloud* berbasis *Problem Based Learning* Materi “Kewajiban dan Hakku di Rumah” Sekolah Dasar”. Peneliti menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Dukungan dari berbagai pihak, khususnya dari para pembimbing yang telah mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, Linda Zakiah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Prof. Dr. Herlina, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang selalu sabar membimbing, meluangkan waktunya, dan menghadapi peneliti dalam menjalankan prosesnya. Mohon maaf jika peneliti melakukan banyak kesalahan. Semoga bapak dan ibu selalu diberikan kesuksesan dan Kesehatan. Kedua, Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan peneliti sampai penelitian ini selesai. Ketiga, Dr. Gusti Yarmi, M.Pd selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan izin peneliti sampai skripsi selesai. Keempat, Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd selaku ahli materi, Dr. Ika Lestari, S.Pd.,M.Si. selaku ahli media, Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. selaku ahli bahasa yang telah memberikan banyak bantuan kepada peneliti dalam mengembangkan produk. Kelima, Abdul Abi Malik selaku ilustrator yang telah membantu peneliti dalam membuat desain yang sangat bagus dalam waktu yang cepat.

Jakarta, 10 Agustus 2023

Putri Fito Oktaviany

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Penelitian.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	8
BAB II	9
KAJIAN TEORITIK.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Pengembangan.....	9
2. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif.....	10
3. <i>Adobe Animate Creative Cloud</i>	15
4. Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar.....	18
5. Karakteristik Siswa di Sekolah Dasar.....	28
6. <i>Problem Based Learning</i>	36
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	41

C. Kerangka Konsep Pengembangan	44
BAB III	45
METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Tujuan Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
C. Metode Penelitian.....	45
D. Prosedur Pengembangan	47
E. Instrumen Penelitian	52
F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV.....	60
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	60
1. <i>Define</i> (Pendefinisian).....	60
2. <i>Design</i> (Perancangan)	63
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	66
4. <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	81
B. Nama Produk/Model.....	81
C. Karakteristik Produk/Model.....	81
D. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model.....	82
E. Pembahasan	82
F. Keterbatasan Pengembangan	84
BAB V	85
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Implikasi.....	87
C. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tema, Subtema, dan Pembelajaran.....	27
Tabel 2.2 Kompetensi Inti.....	27
Tabel 2.3 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	28
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru Kelas III	53
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kuisisioner Orang Tua Siswa	53
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Siswa Kelas III.....	54
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	54
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa	55
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	55
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Pada Siswa	56
Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Skor	58
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan	59
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	62
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran.....	63
Tabel 4.3 Storyboard	64
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Materi	67
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Media.....	69
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Bahasa	70
Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Validasi Ahli	71
Tabel 4.8 Hasil Revisi Pengembangan Media.....	72
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Uji Coba One to One	75
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Small Group	76
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Small Group	76
Tabel 4.12 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Uji Coba Produk.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Pengembangan Model 4D	47
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media	78
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	79
Gambar 4.3 Tampilan Profil Pengembang	79
Gambar 4.4 Tampilan Kompetensi Dasar	79
Gambar 4.5 Tampilan Tujuan	80
Gambar 4.6 Tampilan Materi	80
Gambar 4.7 Tampilan Evaluasi	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Analisis Kebutuhan Guru	99
Lampiran 2 Kuesioner Analisis Kebutuhan Siswa.....	105
Lampiran 3 Storyboard Rancangan Desain.....	107
Lampiran 4 Produk Penelitian.....	110
Lampiran 5 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Materi	113
Lampiran 6 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Media.....	114
Lampiran 7 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Ahli Bahasa	116
Lampiran 8 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Siswa <i>One to One Test</i>	117
Lampiran 9 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Siswa <i>Small Group Test</i> ...	118
Lampiran 10 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Siswa <i>Field Test</i>	119
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian	120
Lampiran 12 Surat Pengantar Penelitian	123
Lampiran 14 Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	124
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup.....	125