

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ADOBE
FLASH CS6* BERBASIS APLIKASI *ANDROID* UNTUK MATA
PELAJARAN PPKN KELAS VIII SMP NEGERI 20 JAKARTA**

Disusun Oleh:

SHUFI SALSABILA

4115162964

Skripsi ini Ditulis untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN

KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2020

ABSTRAK

Shufi Salsabila. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS6* Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP Negeri 20. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Jakarta 2020.

Penelitian ini berniat untuk mengembangkan media pembelajaran PPKn melalui aplikasi berbasis *android* pada peserta didik kelas VIII di SMP, mengetahui kelayakan media pembelajaran PPKn berbasis aplikasi *Android*, serta mengetahui peningkatan minat peserta didik setelah menggunakan aplikasi berbasis *android*.

Metode yang digunakan atas penelitian ini ialah *Reseach and Development (R&D)* dengan menggunakan 10 langkah tahapan sugiyono. Hasil yang diperoleh ahli media 90% dengan kategori sangat baik, ahli materi 90% dengan kategori sangat baik, guru PPKn 85% dengan bagian sangat baik, empat peserta didik 78 % dengan bagian baik, dan tiga puluh enam peserta didik 89% dengan bagian sangat baik. Hasil akhir penilaian produk memperoleh 86% dengan kategori sangat baik dan pernyataan tiga puluh enam peserta didik bahwasannya mereka merasakan peningkatan dalam minat belajar mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan kesimpulan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *Android* peneliti menggunakan 10 langkah tahapan, hasil penilaian produk memperoleh 86% dengan kategori sangat baik, serta pernyataan tiga puluh enam peserta didik yang merasakan peningkatan minat dalam pembelajaran PPKn dibandingkan media pembelajaran sebelumnya yang hanya menggunakan media konvensional.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Kelas VIII SMP, Aplikasi *Android*.

ABSTRACT

Shufi Salsabila. Developing Adobe Flash CS6-Based Interactive Learning Media Android Application for Pancasila Education and Civics Subjects (PPKn) Grade VIII of 20 State Junior High School. *Pancasila Education and Civics (PPKn). Faculty of Social Sciences. Jakarta State University 2020.*

This study aims to develop PPKn learning media through Android-based applications in class VIII students in junior high schools, determine the feasibility of PPKn-based learning media on Android applications, and find out the increased interest of students after using an Android-based application.

The method used in this research is Research and Development (R&D) using 10 steps of Sugiyono stage. Result obtained are: media experts 90% in excellent category, material experts 90% in the excellent category, PPKn teacher 85% in the excellent category, four students 78% in the good category, and thirty six students 89% in the very good category. The final result of the product assessment is 86% in the excellent category and the statement of thirty six students that they felt an increase in interest in learning the PPKn subjects.

Based on the conclusion that in the development of learning media based on Android applications the researcher used 10 steps, the obtained 86% with a very good category, as well as the statement of thirty six students who felt an increasing interest in learning the PPKn subject.

Keywords: *Learning Media, Pancasila Education and Civics Subject (PPKn) Junior High School Grade VIII, Android Application.*

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
Penanggung Jawab

Dekan Fakultas Ilmu Sosial

Universitas Negeri Jakarta



Dr. Umasih, M.Hum

NIP. 196101211990032001

TIM PENGUJI

No. Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dr. Tjipto Sumadi, M.Si, M.Pd</u> NIP. 19610806.198903.1.002 Ketua		10 Juli 2020
2. <u>Asep Rudi Casmana, MA.</u> NIDK. 8838580018 Sekretaris		09 Juli 2020
3. <u>Mohammad Maiwan, M.Si, Ph.D</u> NIP. 196803181999031001 Penguji Ahli		06 Juli 2020
4. <u>Prof. Dr. M. Japar, M.Si</u> NIP. 196602121991021001 Dosen Pembimbing I		06 Juli 2020
5. <u>Raharjo, S.Pd., M.Si</u> NIP. 197604172005011003 Dosen Pembimbing II		06 Juli 2020

Tanggal Lulus : 30 Juni 2020

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri yang dibuat secara bertanggung jawab. Seluruh sumber, baik yang dirujuk maupun yang dikutip telah saya nyatakan dengan sebenar-benarnya.

Nama : Shufi Salsabila

No. Registrasi : 4115162964

Jakarta, 30 Juni 2020

Yang Membuat Pernyataan,



Shufi Salsabila



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 : Shufi Salsabila
NIM : 4115162964
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial/ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Alamat email : shufi.albar@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 FLASH CS6 BERBASIS

APLIKASI ANDROID UNTUK MATA PELAJARAN PPKN KELAS VIII SMP NEGERI 20 JAKARTA

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



(Shufi Salsabila)

KATA PENGANTAR

Segenap puji dan syukur pengarang panjatkan terhadap Allah SWT. Karena atas segala rahmat dan nikmat-Nya, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan Judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS6* Berbasis Aplikasi *Android* Untuk Mata Pelajaran PPKn Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta.

Saat pembentukan penulis mendapatkan banyak bimbingan serta dorongan penuh cinta dari berbagai pihak. Sebab karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

Dekan FIS UNJ, Dr. Umasih, M. Hum.

Kaprodi PPKn UNJ, Dr. H. Tjipto Sumadi, M.Si. M.Pd.

Dosen Pembimbing Prof. Dr. M. Japar. M.Si. dan Raharjo, S.Pd., M.Si. yang rela membagi waktunya untuk bimbingan online. Walaupun berkali-kali putus koneksi dan lagi - lagi revisi, tetapi bapak tetap sabar. Terima kasih, Pak.

Ahli Media dan Ahli Materi.

Guru PPKn SMPN 20 Jakarta.

Peserta didik kelas VIII di SMPN 20 Jakarta.

Kedua orang tua yang selalu tulus memberikan semangat dan doa.

Teman-teman BEM FIS dan BEM PPKn. Terima kasih sudah saling mendukung.

Kakak senior dan junior di kampus yang tidak berheti saling berkabar.

Terima kasih sahabat-sahabat ORSENI FIS dan KOMINFO PPKn.

Terima kasih sahabat Ayi, Pras, Abi, Galih, Fadhel, Haikal, Erin, Parha, Paradiba, Galang, Ibay, dan Diki.

Terima kasih para murid Futsal SMK YPUI, WRM, FM9, dan PFA yang telah memdoakan.

Dan yang terakhir terkhusus untuk barisan para gebetan yang tidak bisa di jangkau. Terima kasih ya karena telah membuat hari – hari ku mejadi mejikuhibiniu.

Peneliti semaksimal mungkin dalam proses pembuatan skripsi, namun peneliti meyakini masih banyak kekurangan dan ketidak sempurnaan dalam penyusunan skripsi ini. Hal tersebut karena kurangnya pengalaman dan pengetahuan peneliti. Peneliti sangat berterimakasih atas kritik dan saran yang kelak akan disampaikan para pembaca untuk perbaikan dari skripsi ini agar lebih bermanfaat untuk ilmu pengetahuan. Peneliti sangat berharap penulisan ini dapat bermanfaat untuk banyak pihak.

Jakarta, 30 Juni 2020



Shufi Salsabila

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
LEMBARAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Pertanyaan Penelitian	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KERANGKA TEORI.....	8
A. Tinjauan Pustaka	8
1. Media Pembelajaran	8
2. <i>Adobe Flash CS6</i>	17
3. <i>M-Learning Berbasis Android</i>	19
4. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.....	21
B. Penelitian yang Relevan	23

C.	Kerangka Berfikir.....	25
D.	Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN		30
A.	Jenis Penelitian.....	30
B.	Prosedur Pengembangan	30
C.	Metode Pengumpulan Data	34
D.	Tempat dan Waktu Penelitian	35
E.	Subjek dan Objek Penelitian	35
F.	Instrumen Penelitian.....	35
1.	Instrument Penilaian Ahli Media	36
2.	Instrument Penilaian Ahli Materi.....	37
3.	Instrument tanggapan guru dan peserta didik	38
G.	Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		41
A.	Hasil Penelitian.....	41
1.	Tahap Potensi dan Masalah	41
2.	Tahap Pengumpulan Data.....	42
6.	Tahap Desain Produk.....	44
4.	Tahap Validasi Desain	50
5.	Tahap Revisi Desain	55
6.	Tahap Ujiacoba Produk	56
7.	Tahap Revisi Produk.....	59
8.	Tahap Ujicoba Pemakaian	61
9.	Tahap Revisi Produk.....	65
10.	Pembuatan Produk Masal	65
B.	Pembahasan	65
1.	Potensi dan Masalah	66
2.	Penggumpulan Data.....	66
3.	Desain Produk.....	67
4.	Validasi Desain	68
5.	Revisi Desain	69
6.	Ujicoba Produk	70
7.	Revisi Produk.....	71

8.	Ujicoba Pemakaian	71
9.	Revisi Produk.....	73
10.	Produk Masal	73
11.	Hasil Akhir Penilaian Produk	74
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		75
A.	Kesimpulan.....	75
B.	Impikasi	76
C.	Saran.....	76
LAMPIRAN.....		80



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Validasi Kualitas Media oleh Ahli Media.....	36
Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Media oleh Ahli Materi	37
Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian oleh Guru dan Peserta didik	38
a. Tabel 4. Nilai kualitas Materi dan Media	38
b. Tabel 5. Tanggapan Peserta Didik/Guru.....	39
a. Tabel 6. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	39
b. Tabel 7. Kategori Penilaian Tanggapan Peserta Didik/Guru.....	39
Tabel 8. Hasil Skor Penilaian Angket Oleh Ahli Media Tahap I.....	50
Tabel 9. Hasil Skor Penilaian Angket Oleh Ahli Media Tahap II.....	51
Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Materi.....	53
Tabel 11. Skor Penilaian Guru PPKn.....	57
Tabel 12..Hasil Skor Penilaian Empat Peserta Didik.....	58
Tabel 13. Backsound Media Pembelajaran.....	60
Tabel 14. Rincian Hasil Skor Penilaian 36 Tanggapan.Peserta Didik.....	61
Tabel 15. Pernyataan Peserta Didik	63
Tabel 16. Pernyataan Peserta Didik	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerucut Pengalaman Belajar Edgar Dale.....	12
Gambar 2. Bagian Pada Halaman Kerja	18
Gambar 3. Bagan Alur Kerangka Berpikir	27
Gambar 4. Alur-Alur Tahapan Penggunaan Metode R&D.....	31
Gambar 5. Halaman Pembuka.....	44
Gambar 6. Karakter.....	45
Gambar 7. Contoh Tampilan Papan Materi	45
Gambar 8. Tombol Menu.....	46
Gambar 9. Resolusi Layar.....	46
Gambar 10. Tampilan Icon Aplikasi.....	47
Gambar 11. Tampilan Halaman Pembuka.....	47
Gambar 12. Tampilan Halaman Utama	48
Gambar 13. Tampilan <i>Cover Box</i>	49
Gambar 14. Sampul Kaset.....	49
Gambar 15. Penilaian Hasil Validasi Ahli Media.....	52
Gambar 16 Skor Hasil Penilaian Ahli Materi.....	54
Gambar 17. Bentuk Video Sebelum Revisi	55
Gambar 18. Bentuk Video Sesudah Revisi	56
Gambar 19. Penilaian Guru PPKn SMPN 20.....	57
Gambar 20. Hasil Nilai Tanggapan Empat Peserta Didik.....	59

Gambar 21. Puzzle	60
Gambar 22. Hasil Tanggapan 36 Peserta Didik.....	63
Gambar 23. Revisi Menu Video.....	69

