



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI BUMIAYU 02**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

LISNIA SEPTI PURTIA SARI

40218040

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BUMIAYU
2022**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI BUMIAYU 02**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh

LISNIA SEPTI PURTIA SARI

40218040

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
BUMIAYU**

2022

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : LISNIA SEPTI PURTIA SARI
NIM : 40218040
Jenjang : Strata 1
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD
NEGERI BUMIAYU 02

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi, baik skripsi beserta gelar sarjana saya dibatalkan serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bumiayu, 15 September 2022

Yang menyatakan,



LISNIA SEPTI PURTIA SARI
NIM. 40218040

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI BUMIAYU 02**

Oleh

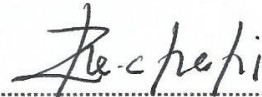
Nama : Lisnia Septi Purtia Sari
NIM : 40218040
Program Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dihadapan dewan penguji skripsi pada tanggal 15 September 2022.

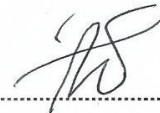
Dewan Penguji

Nama Penguji
Ketua Tim Penguji/Pembimbing
Eka Trisnawati, M.Pd.
NIDN. 0615068803

Tanda Tangan



Penguji I
Adnan Yusufi, M.Pd.I.
NIDN. 0620048601



Penguji II
Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901




Diterima dan disahkan
Pada tanggal 01 Oktober 2022

Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Winarto, M.Pd.
NIDN. 0612118801

Ketua Program Prodi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Anwar Ardani, M.Pd.
NIDN. 0619128901

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar

di

Bumiayu

Assalamu' alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI BUMIAYU 02”**, yang ditulis oleh:

Nama : Lisnia Septi Purtia Sari
NIM : 40218040
Jenjang : Strata 1
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Saya berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan sebagai syarat ujian skripsi.

Wassalamu' alaikum Wr. Wb

Bumiayu, 10 September 2022

Pembimbing



Eka Trisnawati, M.Pd.
NIDN. 0615068803

MOTTO

“Bersyukurlah atas semua yang telah diberikan oleh Allah SWT, karena setiap orang mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing”

(Lisnia Septi Purtia Sari)

PERSEMBAHAN

Bismilahirrahmanirrahim, puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia dan nikmat-Nya terutama nikmat kesehatan. Sholawat serta salam senantiasa selalu tercurah kepada nabi Muhammad SAW, berkat ridho Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Bumiayu 02 sebagai syarat guna memperoleh gelar sarjana pada prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Peradaban. Alhamdulillah, dengan senang hati dan penuh cinta skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua, Bapak A. Suparman dan Ibu Farichawati yang selalu mendoakan, membiayai kuliah, memberi semangat dan motivasi.
2. Kakak-kakak ku Liza Permatasari, Listanto Sujatmiko, Listia Febi Astuti, An Nur Ami Widodo, yang telah membantu memberikan do'a, dan dukunganya.
3. Pembaca yang budiman.

ABSTRAK

SARI, LISNIA SEPTI PURTIA. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Bumiayu 02*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Peradaban. Eka Trisnawati, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Adobe Animate*, Hasil Belajar

Penelitian ini didasarkan rendahnya hasil belajar siswa yang rendah di kelas yang disebabkan *teacher cental learning* dan belum adanya pemanfaatan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika materi skala. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi skala kelas V yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (R&D) desain model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas V SD Negeri Bumiayu 02. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji hipotesis menggunakan uji t. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa produk dinyatakan layak berdasarkan penilaian validasi ahli materi diperoleh dengan skor rata-rata 4,2 dengan kriteria penilaian “Sangat Baik” dan ahli media dengan skor rata-rata 4,1 dengan kriteria penilaian “Sangat Baik”, serta penilaian dari respon siswa diperoleh dengan skor rata-rata 4,1 dengan kriteria “Sangat Baik”, sedangkan dari penilaian respon guru diperoleh dengan skor rata-rata 4,7 dengan kriteria “Sangat Baik”. Hasil penilaian uji *independent sample t test* diperoleh nilai *sig.* sebesar $0,00 < 0,05$ yang berarti media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *adobe animate* valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran siswa kelas V sekolah dasar.

ABSTRACT

SARI, LISNIA SEPTI PURTIA. 2022. *Development of Interactive Learning Media Using Adobe Animate to Improve Student Learning Outcomes on Class V SD Negeri Bumiayu 02.* Thesis. Primary School Teacher Education Study Program of Peradaban University. Eka Trisnawati, M.Pd.

Keywords: *Interactive Learning Media, Adobe Animate, Learning Outcomes*

This research is based on the low of student learning outcomes in the classroom due to teacher central learning and have not use learning media in mathematics subjects scale materials. This study aims to develop interactive learning media using adobe animate to improve student learning outcomes on class V scale material is valid, practical, and effective. The type of this research is research and development (R&D) of the ADDIE model design (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study are material experts, media experts, teachers, and fifth grade students of SD Negeri Bumiayu 02. The technique of data collection used are questionnaires, observations, tests, and documentation. The technique of data analysis used is hypothesis testing using t test. The results of the feasibility test show that the product is declared feasible based on the validation assessment of the material experts obtained with the average score is 4.2 with the assessment criteria "Very Good" and media experts with the average score is 4.1 with the assessment criteria "Very Good", and the assessment from student responses obtained with the average score is 4.1 with the criteria "Very Good", while from the assessment of teacher responses obtained with the average score is 4.7 with the criteria "Very Good". The results of the independent sample t test assessment results obtained the value of sig. is $0.00 < 0.05$, which means interactive learning media using Adobe Animate can improve student learning outcomes. So it can be concluded that interactive learning media using Adobe Animate is valid, practical and effective in learning for fifth grade elementary school students.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Adobe Animate* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Bumiayu 02”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat dan para pengikut jejaknya hingga hari perhitungan nanti, semoga Allah SWT mengagungkan perjuangan mereka.

Proses penyusunan skripsi ini terwujud berkat bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Dr. Muh. Kadarisman, S.H., M.Si. Selaku Rektor Universitas Peradaban.
2. Dr. Winarto, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
3. Anwar Ardani, M.Pd. Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan selaku Dosen Penguji skripsi 2.
4. Eka Trisnawati, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing saya yang dengan sabar selalu memberikan arahan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
5. Adnan Yusufi, M.Pd.I. Selaku Dosen Penguji skripsi 1.
6. Sodikin S.Pd.SD. Selaku Kepala Sekolah SD Negeri Bumiayu 02 yang telah memberikan izin dan arahan selama pelaksanaan penelitian.
7. Mamluatul Chikmah, S.Pd.SD. Serta seluruh guru SD Negeri Bumiayu 02 yang telah memberikan izin dan arahan selama pelaksanaan penelitian.

8. Kedua Orang Tua, Bapak A. Suparman dan Ibu Farichawati yang selalu mendoakan, membiayai kuliah, memberi semangat dan motivasi.
9. Kakak-kakak ku yang telah membantu memberikan do'a, dan dukunganya.
10. Sahabatku Elisa Nur Azizah, Ihdy Putri Amanda, Sri Ningsih Wulandari yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi.
11. Rekan-rekan PGSD angkatan 2018 yang telah memberikan banyak pengalaman dan kebahagiaan selama melaksanakan kuliah sampai menyelesaikan skripsi.

Semoga Allah SWT membalas dan merahmati setiap langkah mereka dengan kebaikan, akhirnya. Peneliti mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk semua pembaca.

Bumiayu, 15 September 2022

Peneliti,



LISNIA SEPTI PURTIA SARI
NIM. 40218040

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
G. Manfaat penelitian.....	8
H. Asumsi Pengembangan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Berfikir.....	30
D. Hipotesis Penelitian.....	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Model Pengembangan.....	34

B. Prosedur Pengembangan	35
C. Desain Uji Coba	40
D. Subjek Penelitian.....	40
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	41
F. Uji Coba Instrumen Penelitian	42
G. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	75
C. Keterbatasan Penelitian.....	79
BAB V PENUTUP.....	80
A. Simpulan	80
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

- Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif, 47
- Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi, 65
- Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media, 66
- Tabel 4. Hasil Angket Respon Siswa, 69
- Tabel 5. Hasil Angket Respon Guru, 70
- Tabel 6. Data Hasil *Pre Test*, 71
- Tabel 7. Data Hasil *Post Test*, 71
- Tabel 8. Hasil Uji Normalitas, 72
- Tabel 9. Hasil Uji T, 74
- Tabel 10. Hasil Penelitian, 75

DAFTAR GAMBAR

- Gambar. 1. Rumus Skala, 26
- Gambar. 2. Kerangka Berfikir, 32
- Gambar. 3. Langkah-Langkah Pengembangan Model ADDIE, 34
- Gambar. 4. Desain *One- Group Pretest-Posttest Design*, 39
- Gambar. 5. Digram Alur Rancangan Media, 52
- Gambar. 6. Halaman Intro, 53
- Gambar. 7. Halaman Menu Materi, 54
- Gambar. 8. Halaman Menu Evaluasi, 55
- Gambar. 9. Halaman Menu Evaluasi (Soal Pilgan), 55
- Gambar. 10. Halaman Menu Evaluasi (Soal Benar-Salah), 56
- Gambar. 11. Halaman Menu Evaluasi (Skor Nilai), 56
- Gambar. 12. Halaman Penulis, 57
- Gambar. 13. Halaman Opening Media, 59
- Gambar. 14. Halaman Depan Cover Media, 59
- Gambar. 15. Halaman Menu Utama, 60
- Gambar. 16. Halaman Petunjuk Tombol, 60
- Gambar. 17. Halaman KI Dan KD, 61
- Gambar. 18. Halaman Menu Materi, 62
- Gambar. 19. Halaman Video Animasi Pada Materi, 62
- Gambar. 20. Halaman Contoh Soal Pada Evaluasi Media, 63
- Gambar. 21. Halaman Contoh Hasil Evaluasi, 64
- Gambar. 22. Halaman Penulis, 64
- Gambar. 23. Video Sebelum Revisi, 67
- Gambar. 24. Video Sesudah Revisi, 67

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran. 1. Surat Izin Penelitian
- Lampiran. 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran. 3. Jadwal Penelitian
- Lampiran. 4. Angket Validasi Materi
- Lampiran. 5. Angket Validasi Media
- Lampiran. 6. Angket Validitas Pengukuran
- Lampiran. 7. Angket Respon Guru
- Lampiran. 8. Angket Respon Siswa
- Lampiran. 9. Silabus
- Lampiran. 10. RPP
- Lampiran. 11. Daftar Siswa Kelas V
- Lampiran. 12. Soal *Pre Test*
- Lampiran. 13. Soal *Post Test*
- Lampiran. 14. Rekapitulasi Hasil *Pre Test*
- Lampiran. 15. Rekapitulasi Hasil *Post Test*
- Lampiran. 16. Hasil Validitas Instrumen
- Lampiran. 17. Hasil Uji Tingkat Kesukaran
- Lampiran. 18. Hasil Uji Reliabilitas
- Lampiran. 19. Hasil Uji Normalitas
- Lampiran. 20. Hasil Uji T
- Lampiran. 21. Dokumentasi
- Lampiran. 22. Biodata Peneliti

