

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI HURUF KAPITAL
KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Dea Amalia Setiawan
1606875

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2020**

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI HURUF KAPITAL KELAS II SEKOLAH DASAR

Oleh
Dea Amalia Setiawan

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Dea Amalia Setiawan 2020
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2020

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, atau difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

DEA AMALIA SETIAWAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI HURUF KAPITAL
KELAS II SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I



Dr. Babang Robandi, M.Pd.
NIP. 196108141986031001

Pembimbing II



Dwi Heryanto, M.Pd.
NIP. 199708272008121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd.
NIP. 199708272008121001

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI HURUF KAPITAL KELAS II SEKOLAH DASAR

Oleh
Dea Amalia Setiawan
1606875

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 pada materi huruf kapital kelas II sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi yang dilakukan di kelas II sekolah dasar yaitu (1) Rendahnya pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap konsep huruf kapital khususnya dalam tulisan tegak bersambung; (2) Metode Pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran huruf kapital kurang bervariasi dan hanya berpusat pada guru; (3) Guru jarang menggunakan selain buku pada pembelajaran huruf kapital khususnya dalam tulisan tegak bersambung karena guru tidak menemukan adanya jenis media pembelajaran lain selain buku atau LKS. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan D&D (*Design and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket tanggapan guru dan siswa. Multimedia interaktif ini dapat dioperasikan melalui laptop atau komputer yang kompatibel dengan OS Windows dan dapat dioperasikan melalui *handphone* dengan menggunakan aplikasi pembuka file swf. Multimedia interaktif ini dapat dioperasikan oleh pengguna dimana saja dan kapan saja baik dengan bimbingan guru atau tanpa bimbingan guru. Hasil penilaian ahli diperoleh rata-rata 91,6% serta tanggapan siswa diperoleh persentase sebesar 87,3% sehingga multimedia interaktif berbasis Adobe Flash CS6 materi huruf kapital kelas II sekolah dasar dikategorikan “Sangat Baik” dan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran materi huruf kapital pada tulisan tegak bersambung.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Adobe Flash CS6, Huruf Kapital, Huruf Tegak Bersambung.

ABSTRACT

INTERACTIVE MULTIMEDIA DEVELOPMENT (ADOBE FLASH CS6-BASED) ON CAPITAL LETTERS MATERIAL IN SECOND GRADE OF PRIMARY SCHOOL

By
Dea Amalia Setiawan
1606875

This study aims to produce a multimedia product based on Adobe Flash CS6 on capital letters material for second grade of primary school. This research was motivated by the results of observations conducted in second grade of elementary school, namely (1) the lack of students' cognition and understanding of the concept of capital letters, especially in cursive writing; (2) The learning methods used by the teacher in learning capital letters are less varied and only teacher centered; (3) Teacher rarely use learning media other than books in learning capital letters especially in cursive writing because the teacher did not find other types of learning media besides books and LKS. This study was the development research of D&D (Design and Development) with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The instrument used were media, material, and learning experts validation questionnaire and questionnaire responses from students. This interactive media can be operated by users anywhere and anytime either with teacher's guidance or without teacher's guidance. The result of the experts assessment obtained an average of 91,6% and students' respons obtained a percentage of 87.3% with an averange value of 90. So that interactive based on Adobe Flash CS6 for capital letters material categorized as "Excellent" and proper to use as a supporting learning media for capital letter in cursive writing material.

Keywords: *Interactive Multimedia, Adobe Flash CS6, Capital Letters, Cursive Letters.*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	10
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	11
2.2 Multimedia Interaktif	12
2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif	12
2.2.2 Karakteristik Multimedia Interaktif	13
2.2.3 Model-model Multimedia Interaktif	14
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	16
2.2.5 Komponen Multimedia Interaktif.....	17
2.3 Perangkat Lunak Adobe Flash CS6	18
2.4 Pembelajaran Menulis dikelas II Sekolah Dasar	19
2.5 Materi Huruf Kapital di Kelas II Sekolah Dasar	22
2.6 Huruf Tegak Bersambung	23
2.7 Penelitian Yang Relevan.....	25
2.8 Kerangka Berpikir.....	27
2.9 Definisi Operasional	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Partisipan.....	31
3.3 Prosedur Penelitian	32
3.4 Pengumpulan Data	35
3.5 Analisis Data	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Analisis Multimedia Interaktif.....	40
4.2 Desain Multimedia Interaktif	45

4.3 Pengembangan Multimedia Interaktif	47
4.4 Implementasi.....	68
4.5 Evaluasi.....	70
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	74
5.1 Simpulan	74
5.2 Implikasi	75
5.3 Rekomendasi	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	81

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aryaningrum, K. dkk. (2017). Penggunaan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *HARMONY*. 2(2), 119-129. [Online]. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/20063/9464>
- Atmawarni. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran yang Inovatif di Sekolah. *Jurnal Ilmu Sosial-Fakultas ISIPOL-UMA*. 4(1), 20-27. doi: <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Delmawati. (2015). Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui Latihan Menulis Huruf Tegak Bersambung Pada Anak Kesulitan Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. 4(3), 16-26. doi: <https://doi.org/10.24036/jupe56650.64>
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Djamarah, S. B., & Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Fatoni, A. dkk. (2016). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Berbasis *Adobe Flash* Materi Cahaya Siswa SMP Kelas VIII”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2016* (hlm. 358-365). Universitas Sumawa. doi: <https://doi.org/10.31227/osf.io/rq2ze>
- Hajidi, M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. [Online]. Diakses dari <http://repository.upi.edu/id/eprint/37502>
- Hidayah, S. dkk. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Adobe Flash CS6* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi, dan Manfaat Pajak. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*. 11(1), 117-123. doi: <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i1.5012>

- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2017). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari, N.D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Menggunakan Poowtoon untuk Pembelajaran Tematik Kelas I Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. [Online]. Diakses dari <http://repository.upi.edu/id/eprint/38021>
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. 1(2), 95-105. doi: <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Munir. (2012). *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Mustarin, A. dkk. (2019). Penerapan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X ATPH pada Mata Pelajaran Alat dan Mesin Pertanian di SMKN 4 Jenepeto. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*. 5(1), 1-8. doi: <https://doi.org/10.26858/jtp.v5i1.8189>
- Nopriyanti. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vakasi*. 5(2), 222-235. doi: <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Nurtantio, P. & Syarif, A.M. (2013). *Kreasikan Animasimu dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: Andi.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2015 Tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan atas Standar Nasional Pendidikan.
- Putranti, dkk. (2017). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Menulis Kalimat Sederhana untuk Siswa Kelas II Di Kota Semarang. *Joyful Learning Journal*. 6(3), 154-161. [Online]. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/16935/13143>
- Rahma, F.I. (2019). Media Pembelajaran Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak

- Sekolah Dasar. *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam*. 14(2), 87-99. [Online]. Diakses dari https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/download/3608/2659/&ved=2ahUKEwib1_SJ-p3rAhXEH7cAHemmA2EQFjAEegQIAxAB&usg=AOvVaw0x6RRVf0SeLuyRNrj17MfP
- Rosmaidah, I. & Destiana, H. (2017). Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Pada TKQ AL- Khoiriyah. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*. 3(1), 100-105. [Online]. Diakses dari <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/view/1350/1098>
- Rusman, dkk. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slamet. (2007). *Dasar-dasar Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Surakarta: Penerbit Sebelas Maret University.
- Soenarto, S. (2012). *Media Pembelajaran, Teknologi dan Kejuruan*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Susanto, A. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Syafa'at, E.M. (2017). Pengembangan Media *Games* Edukasi *Circle Lucky* dalam Mata Pelajaran Matematika. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung. [Online]. Diakses dari <http://repository.upi.edu/34122/>

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2), 103-114. doi: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Trinawindu, I.B.K.T. dkk. (2016). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa dan Desain*. 19(23), 35-42. [Online]. Diakses dari <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/135>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Winaryono, D. & Setiawan, E.B. (2015). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Fikih Kelas IV di MI Miftahussalam Bandung Berbasis Dekstop. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. 1(1), 1-8. [Online]. Diakses dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/sitekin/article/view/9714/pdf>
- Yulina. (2017). Kemampuan Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca. *Suara Guru. Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*. 3(2), 393-398. [Online]. Diakses dari <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/suaraguru/article/view/3616/2136>