

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ADAT
DAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada program studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Oleh
Melly Rahmawati
1803986

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS UPI DI PURWAKARTA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ADAT
DAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Oleh
Melly Rahmawati

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

Melly Rahmawati
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian/
Dengan dicetak ulang, difotocopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

LEMBAR PENGESAHAN

MELLY RAHMAWATI

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ADAT DAN
BUDAYA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Disetujui dan disahkan oleh:

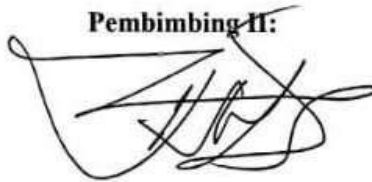
Pembimbing I:



Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd

NIPT. 920171219910625101

Pembimbing II:



Dr. H. Suprih Widodo, S.Si., M.T

NIP. 198012172005021007

Mengetahui,

Ketua Prodi S1 PSTI



Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd

NIPT. 920171219910625101

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ADAT DAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Oleh

Melly Rahmawati

NIM 1803986

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) membuat Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Negeri Cengkareng, (2) mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Interaktif mengenal adat dan budaya di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan MDLC yang dibangun dengan 6 tahapan, yaitu : (1) konsep (*concept*), (2) perancangan (*design*), (3) pengumpulan bahan materi (*material collecting*), (4) pembuatan (*assembly*), (5) pengujian (*testing*), (6) distribusi (*distribution*). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Cengkareng. Penelitian melibatkan 1 ahli materi dan 1 ahli media untuk penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif. Instrument Penelitian menggunakan angket. Sumber data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif yang kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif melalui teknik presentase. Hasil penelitian yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa: (1) menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif mengenal adat dan budaya Indonesia, (2) uji kelayakan media pembelajaran interaktif oleh ahli materi mendapatkan hasil 97% dalam kategori Sangat Layak, untuk hasil dari ahli media 87,2% dalam kategori Sangat Layak, dan hasil penilaian responden sebesar 83 dengan kategori Excellent. Dengan demikian disimpulkan bahwa media mengenal adat dan budaya di Indonesia layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Adat, Budaya, MDLC, Media, Pengembangan

DESIGN AND DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR LEARNING KNOWING TRADITIONS AND CULTURE IN INDONESIA

By

Melly Rahmawati

NIM 1803986

ABSTRACT

This study aims to: (1) create Interactive Learning Media as Learning Resources to increase student motivation at Cengkareng State Elementary School, and (2) determine the feasibility of Interactive Learning Media to recognize customs and culture in Indonesia. This research used to Research and Development (R&D) research with an MDLC development model that who built with six stages, namely: (1) concept, (2) design, (3) collecting material, (4) manufacture (assembly), (5) testing, (6) distribution. The research subjects were fourth-grade students of Cengkareng State Elementary School. The study involved one material expert and one media expert in assessing the feasibility of interactive learning media. Research instrument using a questionnaire. Data sources are collected quantitatively, then analyzed using descriptive and percentage techniques. The results of the research that have been carried out show that: (1) produce Interactive Learning Media about Indonesian customs and culture, (2) the feasibility test of interactive learning media by material experts gets 97% results in the Very Eligible category, for the results of media experts 87.2 % in the Eligible category, and the results of the respondents' assessment of 83% in the Excellent category. Thus, it is concluded that the media to recognize customs and culture in Indonesia is appropriate to be used in the learning process.

Keywords: Custom, Culture, MDLC, Media, Development

DAFTAR ISI

Cover	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 Multimedia Interaktif.....	14
2.3 Adat dan Budaya Indonesia	19
2.4 Hasil Penelitian yang Relevan	20
2.5 Kerangka Berfikir	21
BAB III.....	23
METODE PENELITIAN.....	23
3.1 Jenis Penelitian.....	23
3.2 Desain Pengembangan	23
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.4 Subjek Penelitian.....	25
3.5 Instrumen Penelitian	25
3.6 Prosedur Penelitian	28
3.7 Teknik Analisis Data.....	29

BAB IV	32
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	32
4.2 Analisis Data	46
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	49
BAB V.....	51
PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Keterbatasan Produk	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Seminar virtual oleh FJPI.....	3
Gambar 2.1 Fungsi media dalam proses pembelajaran.....	10
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Peneliti.....	22
Gambar 3.1 <i>Diagram Multimedia Development Life Cycle</i>	23
Gambar 3.2 Skema Prosedur Penelitian.....	28
Gambar 3.3 Kriteria Penilaian SUS.....	31
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	33
Gambar 4.2 Tampilan <i>Splashscreen/Intro</i>	37
Gambar 4.3 Tampilan <i>Loadingbar</i>	37
Gambar 4.4 Tampilan Main Menu.....	38
Gambar 4.5 Tampilan Petunjuk Halaman Main Menu.....	38
Gambar 4.6 Tampilan Petunjuk Halaman <i>Game Quiz</i>	39
Gambar 4.7 Tampilan Menu Ayo Belajar.....	39
Gambar 4.8 Tampilan Pulau.....	40
Gambar 4.9 Tampilan Provinsi Halaman Utama.....	40
Gambar 4.10 Tampilan Provinsi Halaman Materi.....	41
Gambar 4.11 Tampilan Materi Pakaian Adat.....	41
Gambar 4.12 Tampilan Materi Rumah Adat.....	42
Gambar 4.13 Tampilan Materi Tarian Tradisional.....	42
Gambar 4.14 Tampilan Materi Senjata Tradisional.....	43
Gambar 4.15 Tampilan Materi Alat Musik Tradisional.....	43
Gambar 4.16 Tampilan Menu Ayo Bermain.....	44
Gambar 4.17 Tampilan <i>Game Quiz</i>	44
Gambar 4.18 Tampilan Soal Game Quiz.....	45
Gambar 4.19 Pengujian Media.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Flow Direction Symbols</i>	17
Tabel 2.2 <i>Processing Symbols</i>	17
Tabel 2.3 <i>Input-Output Symbols</i>	18
Tabel 3.1 Kriteria Dalam Penilaian.....	25
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi.....	27
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media	28
Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media.....	30
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	34
Tabel 4.2 Hasil penilaian Ahli Materi.....	46
Tabel 4.3 Hasil penilaian oleh ahli media.....	47
Tabel 4.4 Hasil penilaian oleh responden	49

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, I Nyoman Widhi. (2017). *Pengembangan Multimedia interaktif berbasis self regulated learning untuk mata kuliah videography dan broadcasting di STMIK STIKOM Indonesia*. Thesis. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Alwi, S. (2017). *Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. ITQAN : Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan, 8(2), hal. 145-167
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad & O. Hamalik, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). *Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). *Budaya Dan Kebudayaan. Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 3, 103–111.
- Azizah, S. N. (2014). *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits*. Jurnal Literasiologi, 5(2), 40–51.
- Briggs, J. L. (1997) *Instruction Design; Principle and Application*. New York: Educational Technology Publication Inc.
- Borg and Gall, (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London : Longman Inc
- Borg, W. R. and M. D. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition. New York and London: Longman.
- Brooke, John. (1986). *SUS-A quick and dirty usability scale*. Usability evaluation in industry 189, no. 194 : 4-7
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davidson, K. W., & Scholz, U. (2020). *Understanding and predicting health behaviour change: a contemporary view through the lenses of meta-reviews*. *Health Psychology Review*, 14(1), 1–5. <https://doi.org/10.1080/17437199.2020.1719368>
- Deliyannis, I. (2012). *Interactive multimedia*. Kroasia: InTech.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: CV Mitra Karya
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.

Cetakan ke delapan Belas Edisi IV. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1382>
- Ernawati, I. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server*. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fakhriah HAJ, N. I., Aziz, B. I. W., & Sukarman, S. (2021). *Perancangan Animasi Sebagai Media Pengenalan Pakaian Dan Rumah Adat Suku Makassar*. *TANRA: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 8(1), 51. <https://doi.org/10.26858/tanra.v8i1.19611>
- Fakhriyanur. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif teknik Animasi 2 Dimensi Berbasis Adobe Flash Untuk Siswa kelas XI Multimedia Di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektronika (Vol. 05, Issue 02)*.
- Gagne, R.M. (1985). *The Condition of Learning Theory of Instrucion*. New York: Rinehart.
- Gunawan, A. (2016). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran Ips Sd*. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*. 3(2) : 17-18.
- Green, T. D. & Brown, A. (2002). *Multimedia Prohject In the Classroom*. USA: Corwin Press, Inc.
- Hardianto, D. (2005). 95 Media Pendidikan Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1, 95–104.
- Hartanti. (2013). *Media Pembelajaran (E-Book)*. Pendidikan Teknik dan Arsitektur Universitas Pendidikan Indonesia
- Heinich, Robert. et al. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Ilyasa, deiya gama. & Kusumawati, D. (2020). *Model Multimedia Interaktif Berbasis Unity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ikatan Ion*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 14(2), 2572–2584.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2017). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Bacaan untuk Anak Setingkat SD Kelas 4, 5, dan 6 (Issue November 2018)*.
- Kharis, Santosa, P. I., & Winarno, W. Wa. (2019). *Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS)*. *Prosiding*

SNST Ke-10, 241–245.

- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. Boston : AP Professional
- Mazia, L., & Pujiastuti, E. (2018). *Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Kebudayaan Dari 34 Propinsi di Indonesia Berbasis Android*. *Jurnal Teknik Informatika STMIK Antar Bangsa*, IV(2), 195–203.
- Megawaty, dkk. (2021). *Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatra Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Komputasi Vol.9 No.1*
- Ningsih, R. A. P., & Wardani, N. S. (2021). *Pengembangan Aplikasi Keliling Nusantara sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*,5(4),2278–2283.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1141>
- Nirwana, E. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Android untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1811–1818. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1684>
- Nurdiana, D., & Suryadi, A. (2018). *Perancangan Game Budayaku Indonesiaku Menggunakan Metode Mdlc*. *Jurnal Petik*, 3(2), 39.
<https://doi.org/10.31980/jpetik.v3i2.149>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nursalam, & Fallis, A. . (2013). *Media Pembelajaran*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Permatasari, D., Studi, P., Informatika, T., & Ilmu, F. (2013). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Mengenal Budaya Daerah Untuk Anak Kelas 4 Sd*. ... Studi Teknik Informatika-D3, Fakultas Ilmu
http://eprints.dinus.ac.id/12334/1/jurnal_12254.pdf
- Permenag 71 tahun. (2015). *Berita Negara. Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, Nomor 65(879), 2004–2006*.
- Pratiwi, I. (2021). *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Medan : Umsu Press
- Pusung, C.O.S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Sumber Belajar Berbasis Komputer Pada Materi Pengolah Gambar Vektor Kelas X Kompetensi Keahlian Multimedia Di Smk Negeri 2 Wonosari*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ramayulis. (2010). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Ramdhani, S. A. (2019). *Perbandingan Model Direct Intruction Dan Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Senam*.
<http://repository.upi.edu/id/eprint/35299>

- Salehudin, M., Marniah, & Hariati. (2020). *Siswa Sd Menggunakan Smartphone dalam Pembelajaran Online. Ibtida'*, 1(2), 229–241. <https://doi.org/10.37850/ibtida.v1i2.155>
- Saripudin, SPd, & MT. (2019). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun 2015*.
- Schramm, Wilbur. (1985). *The Process and Effect of Mass Communication*. New York: University Of Illinois Press.
- Setiabudi, N. W. (2005). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Fisika Bahasan Kinematika Gerak Lurus*.
- Sidabutar, A.R. (2014). *Kebudayaan Daerah Di Indonesia Menggunakan Macromedia Flash Dengan Metode Computer Based Instruction*, 4(1), hal. 38–45.
- Sudirman. (2012). *Interaksi dan Inovasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : ALFABETA.
- Sulthony, M. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia Untuk Giwangan Siswa SD Negeri Yogyakarta*. *Jurnal Basic Education* Vol.5 No.20
- Sutopo, A.H. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT.Graha Ilmu.
- Suhendar, A., & Mustofa, Z. (2017). *Media Pembelajaran Mengenal Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia pada RA Al-A'raaf*. *Protekinfo*, 1(1), 68–70. <http://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/ProTekInfo/article/view/35>
- Walker, D.F. & Hess, R.D. (1984). *Instructional Software: Principal and Prespectives for Design and Use*. California: Wadsworth, Inc.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsita, B. (2019). *Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas*. *Jurnal Teknodik*, 17(1), 092–101. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>
- Warsita, B., (2013). *Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran*. *Jurnal Kwangsan*, 1(2).
- Widianingtyas, K. & P. (2018). *Eduarts : Journal of Arts Education. Catharsis*, 7(1), 43–53. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/catharsis>
- Wijayanti, A. (2017). *Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif. STMIK STIKOM Indonesia*, 53(9), 164.