

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ADOBE FLASH CS6 MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI SD
JATI 01**



*Disusun dan diajukan sebagai salah satu
syarat mendapat gelar sarjana Pendidikan di
Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap*

Disusun Oleh

Nama : Anzilvan Nur Azizah
NIM : 19862061004
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA AL GHAZALI CILACAP
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anzilvan Nur Azizah

NIM :19862061004

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi saya berjudul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS ADOBE FLASH CS6 MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI SD JATI 01" ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Cilacap, 26 Januari 2024

Yang membuat pernyataan



Anzilvan Nur Azizah

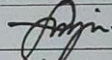
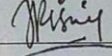
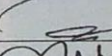
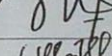
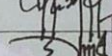
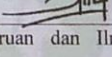
HALAMAN PENGESAHAN

PENGESAHAN

Nama : ANZILVAN NUR AZIZAH
NIM : 19862061004
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Animasi
Berbasis *Adobe Flash CS6* Materi Sistem Pencernaan
Manusia di SD Jati 01

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada sidang skripsi hari Rabu, tanggal 07, bulan Februari tahun 2024 dengan hasil **LULUS**. Skripsi ini telah direvisi dan mendapatkan persetujuan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Jabatan	Nama Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Penguji	Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.		12 - 02 - 2024
Penguji 1	Aris Naeni Dwiyantri, M.Pd.		12 - 02 - 2024
Penguji 2	Gigih Winandika, M.Pd.		12 - 02 - 2024
Pembimbing 1	Galuh Rahayuni, M.Pd		12 - 02 - 2024
Ass. Pembimbing	Urip Umayah, M.Pd		12 - 02 - 2024
Sekretaris	Syifaul Ummah, M.Pd.		12 - 02 - 2024

Skripsi disahkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap pada:

Hari : **Senin**

Tanggal : **12 Februari 2024**

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd.
KIPNIDN. 0628098303

HALAMAN PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

Nama : ANZILVAN NJUR AZIZAH
NIM : 19862061004
Judul skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
ANIMASI BERBASIS ADOBE FLASHCS6 MATERI
SISTEM PENCERNAAN MANUSIA DI SD JATI 01

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap.

Cilacap, 26 Januari 2024
Persetujuan Pembimbing

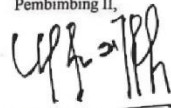
Pembimbing I,



Galuh Rahayuni, M.Pd.

NIDN. 0620018901

Pembimbing II,



Urip Umayah, M.Pd.
NIDN. 0604049302

NOTA KONSULTAN

Hal : Naskah Skripsi Anzilvan Nur Azizah

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan FKIP

Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali
Cilacap

Di-

Cilacap

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, mengoreksi dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka konsultan berpendapat bahwa skripsi saudara:

NAMA : ANZILVAN NUR AZIZAH

NIM : 19862061004

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI
BERBASIS ADOBE FLASH CS6 MATERI SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA DI SD JATI 01

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Strata Satu (S-1)

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Cilacap, 8 Februari 2024



Gigih Winandika, M.Pd.

MOTTO

“Setiap orang mempunyai gilirannya masing-masing, bersabarlah dan tunggulah giliranmu”

(Gol D Roger - One Piece)

“Senyum yang hangat adalah bahasa universal dari segala kebaikan”

(Jung Hoseok)

“Tidak peduli seberapa berantakannya kehidupan, teruslah mencari solusi terbaik”

(Eren Jeager - Attack On Titan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayahnya, Sholawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Dengan ini penulis mempersembahkan skripsi untuk:

1. Teruntuk orangtua, Ibu Sakinah dan Bapak Slamet. Beliau adalah motivasi penulis dan pembimbing. Semoga beliau selalu dalam lindungan-Nya. Aamiin.
2. Teruntuk nenek saya, Mbah Saikem. Beliau sebagai motivasi terbesar penulis dan wali penulis selama ini sekaligus penyemangat penulis. Semoga beliau sehat dan selalu dalam lindungan-Nya.
3. Teruntuk saudara, Mba Fatin, yang selalu mendukung dan memotivasi penulis dan selalu membantu penulis jika mengalami kesulitan.
4. Seluruh Dosen PGSD UNUGHA, terkhusus Ibu Galuh Rahayuni M.Pd. selaku pembimbing 1 dan Ibu Urip Umayah M.Pd. selaku pembimbing 2 yang selalu memberikan semangat, motivasi dan arahan kepada peneliti, tak lupa teruntuk Bapak Mawan Akhir Riwanto M.Pd. yang telah membantu, penulis mengucapkan banyak-banyak terima kasih. Semoga beliau selalu dalam lindungan-Nya. Aamiin.
5. Teman-teman seperjuangan PGSD 2019 dan teman dekat saya solid work. Semoga kita selalu mendapat keberkahan didunia dan akherat. Aamiin.
6. Seseorang sangat istimewa yang tidak bisa penulis sebutkan namanya. Terima kasih telah memberikan semangat dan dorongan. Semoga beliau diberikan kesehatan, dipermudah segala urusannya. Aamiin.

ABSTRAK

Anzilvan Nur Azizah, 19862061004, **Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Adobe Flash CS6* Materi Sistem Pencernaan Manusia di SD Jati 01**. Cilacap: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap, 26 Januari 2024.

Seiring berkembangnya zaman, perkembangan teknologi abad ini menjadi eksekutif bagi kehidupan manusia. Perkembangan teknologi ini telah merambah bidang pendidikan. Guru pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan pengembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi dapat membantu guru dalam pengelolaannya dan meningkatkan kualitas pendidikan. Manfaat teknologi sangat banyak dalam pendidikan salah satunya yaitu sebagai media. Ada berbagai jenis media pembelajaran, salah satunya adalah media digital. Banyak berbagai jenis media digital yang dapat digunakan oleh guru salah satunya *Adobe Flash*. *Adobe flash* adalah perangkat lunak untuk membuat animasi, rendering, presentasi, situs web, desain vektor, dan bahkan game.

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* materi sistem pencernaan manusia dan menganalisis kelayakan media untuk meningkatkan hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia. Metode yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ RnD*). Model pengembangan yaitu ADDIE yang terdiri dari *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Hasil yang diperoleh selama penelitian, berdasarkan uji kelayakan dari beberapa ahli. Pada hasil validasi ahli materi memperoleh skor 95% dengan skor total 57 dikategorikan sangat layak, ahli media memperoleh skor 95% dengan skor 38 berdasarkan tabel kriteria media sangat layak, dan ahli bahasa memiliki persentase 72,5% dengan skor total 29 dan kriteria layak. Uji keefektifan yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan media terhadap pemahaman siswa. Dari tes pemahaman siswa memperoleh nilai rata-rata pada soal pretest sebesar 56,40 dan nilai rata-rata post-test sebesar 97,20 sehingga adanya kenaikan rata-rata sebesar 40,8. Berdasarkan *Uji Paired Samples T-Test* diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000 dengan nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka dinyatakan hasil yang signifikan pada pemahaman siswa di materi sistem pencernaan manusia. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis *adobe flash cs6* materi sistem pencernaan manusia di SD jati 01 dinyatakan efektif saat digunakan proses pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: *Pengembangan media, Adobe Flash CS6, Sistem Pencernaan Manusia*

ABSTRACT

Anzilvan Nur Azizah, 19862061004, **Development of Adobe Flash CS6 Based Animation Learning Media Material on the Human Digestive System at SD Jati 01**. Cilacap: Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama Al Ghazali University Cilacap, 26 January 2024.

As time goes by, technological developments in this century have become important for human life. This technological development has penetrated the field of education. Teacher educators are required to have technology development skills. The use of technology can help teachers in their management and improve the quality of education. There are many benefits of technology in education, one of which is as a medium. There are various types of learning media, one of which is digital media. There are many types of digital media that can be used by teachers, one of which is Adobe Flash. Adobe flash is software for creating animations, renderings, presentations, websites, vector designs and even games.

The aim of this research is to develop interactive learning media based on Adobe Flash CS6 on the human digestive system and analyze the suitability of the media to improve learning outcomes on the human digestive system. The method used is research and development (Research and Development/RnD). The development model is ADDIE which consists of Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation.

The results obtained during the research were based on feasibility tests from several experts. In the validation results, the material expert scored 95% with a total score of 57 which was categorized as very worthy, the media expert scored 95% with a score of 38 based on the media criteria table, which was very worthy, and the linguist had a score of 72.5% with a total score of 29 and worthy criteria. The effectiveness test aims to find out the effectiveness of the media on students' understanding. From the students' understanding test, the average score on the pre-test questions was 56.40 and the average post-test score was 97.20, so there was an average increase of 40.8. Based on the Paired Samples T-Test, the Sig value was obtained. (2-tailed) as large as 0.000 with a significance value ≤ 0.05 then a significant result is declared in students' understanding of the human digestive system material. It can be concluded that the animated learning media based on Adobe Flash CS6 material on the human digestive system at SD Jati 01 is declared effective when used in the learning process in the classroom.

Keywords: Media development, Adobe Flash CS6, Human Digestive System

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS6 Materi Sistem Pencernaan Manusia di SD Jati 01**. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di hari kiamat nanti. Aamiin.

Pada Kesempatan ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. KH. Nasrullah, M.H., selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
2. Wahyu Nuning Budiarti, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
3. Mawan Akhir Riwanto, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap dan Dosen Pengganti Pembimbing I.
4. Galuh Rahayuni, M.Pd., selaku Pembimbing I.
5. Urip Umayah, M.Pd., selaku pembimbing II.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Atas semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis, mudah-mudahan amal kebaikan dari semua pihak mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Dengan iringan doa **jazakumullahu khairati wa sa'adatiddun ya wal akhirah. Aamiin.** Semoga skripsi ini dapat bermanfaat di kemudian hari bagi peneliti dan bagi pembaca.

Cilacap, 26 Januari 2024

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Operasional.....	6
C. Identifikasi Masalah.....	7
D. Pembatasan Masalah	8
E. Rumusan Masalah.....	8
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Sistematika Penulisan	10
BAB II	12
KAJIAN TEORI.....	12
A. Kajian Pustaka	12
B. Kerangka Berpikir	22
C. Hipotesis.....	24
BAB III.....	25
METODE PENELITIAN	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25

B. Desain Pengembangan	25
C. Populasi dan Sampel	27
D. Teknik Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen	27
E. Uji Coba Produk	28
F. Teknik Analisis Data	32
G. Prosedur Penelitian	33
BAB IV	37
HASIL PENELITIAN	37
A. Gambaran umum tempat penelitian	37
B. Hasil Penelitian	37
C. Pembahasan	66
BAB V	70
SIMPULAN	70
A. Simpulan	70
B. Saran	71
C. Keterbatasan Penelitian	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Menu Adobe Flash CS6.....	16
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	23
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Model ADDIE	26
Gambar 4.1 Halaman Cover Media	42
Gambar 4.2 Halaman Tujuan Pembelajaran.....	43
Gambar 4.3 Halaman Perkenalan	43
Gambar 4.4 Halaman Penjelasan materi	43
Gambar 4.5 Halaman Proses Pencernaan	44
Gambar 4.6 Halaman Penjelasan Tugas Pencernaan	45
Gambar 4.7 Halaman Evaluasi	45
Gambar 4.8 Halaman Kesimpulan dan Penutup	46
Gambar 4.9 Halaman Profil Pembuat	46
Gambar 4.10 Hasil Revisi Ahli Materi.....	49
Gambar 4.11 Hasil Revisi Ahli Media.....	51
Gambar 4.12 Hasil Revisi Ahli Bahasa	53

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi dan aspek validasi penilaian ahli media.....	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi dan aspek validasi penilaian ahli materi.....	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi dan aspek validasi penilaian ahli bahasa	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi dan aspek penilaian guru kelas.....	30
Tabel 3.5 Kisi-kisi dan aspek penilaian siswa.....	31
Tabel 3.6 Persentase dan kelayakan media	33
Tabel 4.1 Analisis Data Kuantitatif Ahli Materi	47
Tabel 4.2 Analisis Data Kuantitatif Ahli Media.....	50
Tabel 4.3 Analisis Data Kuantitatif Ahli Bahasa	52
Tabel 4.4 Penilaian Guru Kelas V SDN Jati 01	54
Tabel 4.5 Penilaian Guru Kelas V SDN Jati 02.....	55
Tabel 4.6 Respon Siswa Uji Satu-satu	56
Tabel 4.7 Respon Siswa Uji Kelompok Kecil.....	57
Tabel 4.8 Respon Siswa Uji Lapangan.....	58
Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas Post-test dan Pretest	59
Tabel 4.10 Hasil Uji Reliabilitas	61
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Soal Instrumen	62
Tabel 4.12 Hasil Uji Paired Samples Statistic	64
Tabel 4.13 Hasil Uji Paired Samples Correlations.....	65
Tabel 4.14 Hasil Uji Paired Samplea T-Test	66