

Lailatul Fatimah. 2023. Pengembangan Multimedia Kubaki Terintegrasi Wisata Pesisir Jepara Tema 8 Subtema 1 Kelas 5. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Ade Cyntia Pritasari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu (1) mengetahui kevalidan multimedia Kubaki ditinjau dari para ahli, (2) mengetahui keefektifan multimedia Kubaki ditinjau dari hasil lembar aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tes hasil belajar, (3) mengetahui kemenarikan multimedia ditinjau dari hasil angket respon siswa di SDN 09 Jambu. Pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data wawancara, observasi, angket, dan tes. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perolehan rata-rata persentase kevalidan dari validasi para ahli adalah 89,9% yang termasuk dalam katagori sangat valid. Keefektifan diperoleh dari aktivitas guru 95,53% dan aktivitas siswa 96,50% yang masuk dalam katagori sangat aktif, serta ketuntasan klasikal 100%. Produk termasuk dalam katagori menarik berdasarkan persentase angket respon siswa sebesar 97,60%. Kesimpulan yaitu Multimedia Kubaki valid, efektif, dan menarik digunakan dalam pembelajaran pada kelas V di SDN 09 Jambu.

Kata Kunci: ADDIE, Media Pembelajaran, Multimedia Kubaki.

Lailatul Fatimah. 2023. Development of Integrated Kubaki Multimedia Jepara Coastal Tourism Theme 8 Sub-theme 1 Class 5. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University, Madura. Advisor: Ade Cyntia Pritasari, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

The objectives of this development research were (1) to find out the validity of Kubaki multimedia in terms of experts, (2) to find out the effectiveness of Kubaki multimedia in terms of the results of teacher activity sheets, student activities, and learning achievement tests, (3) find out the attractiveness of multimedia in terms of the results of response questionnaires students at SDN 09 Jambu. This development uses the ADDIE model. Data collection techniques are interviews, observations, questionnaires, and tests. Based on the results of the research that has been done, the average percentage of validity obtained from the validation of experts is 89.9% which is included in the very valid category. Effectiveness is obtained from 95.53% teacher activity and 96.50% student activity which is included in the very active category, as well as 100% classical completeness. The product is included in the attractive category based on the percentage of student response questionnaires of 97.60%. The conclusion is that Multimedia Kubaki is valid, effective, and interesting to use in learning in class V at SDN 09 Jambu.

Keywords: ADDIE, Learning Media, Kubaki Multimedia.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Permasalahan	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian.....	12
D. Spesifikasi Produk.....	12
E. Batasan Penelitian Pengembangan.....	13
F. Pentingnya Penelitian Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Landasan Teori	17
B. Penelitian yang Relevan	49
C. Kerangka Berpikir	52
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Model Penelitian	53
B. Prosedur Penelitian.....	54
C. Subjek Uji Coba	60
D. Teknik Pengumpulan Data	64
E. Instrumen Penelitian.....	65
F. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	79
A. Hasil dan Analisis Data.....	79
B. Pembahasan.....	129
BAB V PENUTUP.....	138
A. Simpulan	138
B. Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA	141
LAMPIRAN.....	144

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Integrasi Wisata Pesisir Jepara terhadap Materi	44
Tabel 2.2 Persamaan dan perbedaan penelitian relevan.....	51
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Pengembangan.....	66
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara	67
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	68
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	68
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	69
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	70
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa dan Guru.....	70
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	71
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	71
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan Produk Multimedia Kubaki	73
Tabel 3.11 Kriteria Kriteria Keefektifan Guru dan Siswa Melalui Multimedia Kubaki	75
Tabel 3.12 Kriteria Ketuntasan Belajar.....	76
Tabel 3.13 Kriteria Ketuntasan Belajar Klasikal	76
Tabel 3.14 Kriteria Kemenarikan Multimedia Kubaki	78
Tabel 4.1 Kompetensi Inti.....	80
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	80
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran.....	84
Tabel 4.4 Angket Kebutuhan Siswa.....	88
Tabel 4.5 Rancangan Multimedia Kubaki (<i>Storyboard</i> Multimedia)	90
Tabel 4.6 Tampilan Multimedia Kubaki	94
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	98
Tabel 4.8 Hasil Validasi Ahli Materi	99
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	101
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	102
Tabel 4.11 Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	104
Tabel 4.12 Angket respon guru uji coba kelompok kecil	104
Tabel 4.13 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Pembelajaran 1)	105
Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Pembelajaran 2)	106
Tabel 4.15 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Pembelajaran 3)	107
Tabel 4.16 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Pembelajaran 4)	107
Tabel 4.17 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Pembelajaran 5)	108
Tabel 4.18 Hasil Observasi Aktivitas Guru (Pembelajaran 6)	109
Tabel 4.19 Hasil Observasi Aktivitas Siswa	111
Tabel 4.20 Hasil Belajar Kognitif Siswa Uji Kelompok.....	112
Tabel 4.21 Hasil Angket Respon Siswa	113
Tabel 4.22 hasil angket respon guru	113
Tabel 4.23 Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Media Pembelajaran	115
Tabel 4.24 Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	116
Tabel 4.25 Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Desain Pembelajaran	117
Tabel 4.26 Revisi Berdasarkan Validasi Ahli Bahasa	118
Tabel 4.27 Hasil Validasi Ahli.....	118
Tabel 4.28 Data Hasil Observasi Aktivitas Guru	121
Tabel 4.29 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa	123

Tabeel 4.30 Data Hasil Angket respon siswa dan guru uji coba kelompok kecil.....	127
Tabel 4.31 Hasil Angket respon siswa dan guru uji coba kelompok besar..	129

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Multimedia Kubaki.....	52
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	54
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Multimedia Kubaki.....	55
Gambar 3.3 Desain Uji Coba Ahli Multimedia Kubaki.....	63
Gambar 4.1 Grafik Hasil Perhitungan Presentase Validasi Ahli	120
Gambar 4.2 Grafik Hasil Perhitungan Presentase Keefektifan.....	126
Gambar 4.3 Grafik Hasil Perhitungan Presentase Uji Kemenarikan	130

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar.....	145
Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian	146
Lampiran 3 Hasil Observasi Pra Penelitian Kegiatan Pembelajaran Bagi Siswa di Kelas V	148
Lampiran 4 Hasil Observasi Pra Penelitian Kegiatan Pembelajaran Bagi Guru di Kelas V	149
Lampiran 5 Lembar Angket Kebutuhan	151
Lampiran 6 Hasil Penyerahan Angket Kebutuhan.....	153
Lampiran 7 Hasil Nilai Siswa Tema 8 Tahun Ajaran Sebelumnya	157
Lampiran 8 Penginformasian Membawa Handphone untuk Pelaksanaan Uji Coba	169
Lampiran 9 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	170
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media	171
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Materi.....	175
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	179
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	183
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Kecil.....	187
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Siswa Kelompok Besar	198
Lampiran 16 Hasil Angket Respon Guru Kelompok Kecil	207
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Guru Kelompok Besar.....	212
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa.....	217
Lampiran 19 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru	227
Lampiran 20 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa	235
Lampiran 21 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	243
Lampiran 22 Silabus Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 1	296
Lampiran 23 Kisi-kisi Soal Evaluasi Pembelajaran.....	306
Lampiran 24 Storyboard Multimedia Kubaki	315
Lampiran 25 Tampilan Produk Final Multimedia Kubaki	319
Lampiran 26 Buku Petunjuk Penggunaan Multimedia Kubaki	323
Lampiran 27 Dokumentasi.....	328