

**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada
Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Norma-Norma yang Berlaku
dalam Kehidupan Bermasyarakat di Kelas VII**

SKRIPSI

Diajukan kepada fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Anisa Wulan Sari
(13401241048)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
JURUSAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DAN HUKUM
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA KOMPETENSI DASAR NORMA-NORMA YANG BERLAKU DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT DI KELAS VII

Disusun oleh:

Anisa Wulan Sari

NIM 13401241048

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada tanggal 2 Oktober 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Suripno, S.H., M.Pd
Ketua Penguji/Pembimbing



10/10
2017

Dr. Mukhamad Mardiono, M.Pd
Sekretaris



10/10
2017

Suyato, M.Pd
Penguji



10/10
2017

Yogyakarta, 10 Oktober 2017

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M. Ag.

NIP 19620321 198903 1 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Anisa Wulan Sari

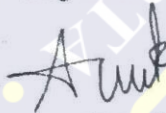
NIM : 13401241048

Jurusan Prodi : Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum/PKn

Fakultas : Ilmu Sosial

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Kompetensi Dasar Norma-Norma yang Berlaku dalam Kehidupan Bermasyarakat di Kelas VII” adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta,
Yang membuat pernyataan,



Anisa Wulan Sari
NIM. 13401241048

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA KOMPETENSI DASAR NORMA-NORMA YANG BERLAKU DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT DI KELAS VII

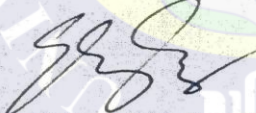
Disusun oleh:

Anisa Wulan Sari
NIM 13401241048

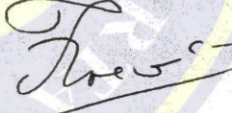
Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, September 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. Mukhamad Mardiono, M.Pd.
NIP. 19780630 200312 1 002

Disetujui,
Dosen pembimbing


Suripno, S.H., M.Pd
NIP 19560615 198601 1 001

HALAMAN MOTTO

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan...”

“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan...”

(Terjemahan QS. Al Insyirah: 5-6)

“Belajar tidaklah melulu untuk mengejar dan membuktikan sesuatu, namun belajar itu sendiri adalah perayaan dan penghargaan pada diri sendiri.”

(Andrea Hirata)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada:

1. Bapak dan ibu tercinta, yang telah menjadi motivasi dan inspirasi dan tiada henti memberi dukungan, do'a tulus, motivasi dan kasih sayang sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
2. Adikku tercinta Aji Seto Wibowo, yang selalu memberi motivasi dan semangat.
3. Para Sahabat yang mengantarkan saya berjuang hingga akhirnya mendapat gelar Sarjana.

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PADA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI NORMA-NORMA
YANG BERLAKU DALAM KEHIDUPAN BERMASYARAKAT DI
KELAS VII**

ABSTRAK

OLEH:

Anisa Wulan Sari

13401241048

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada Kompetensi Dasar “Mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat” di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Lilin, (2) mendeskripsikan uji efektivitas multimedia pembelajaran interaktif *adobe flash* pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP Negeri 1 Sungai Lilin.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model pengembangan dari Sugiyono, yang terdiri dari tahap (1) Identifikasi potensi dan masalah, (2) Studi literatur dan mengumpulkan informasi, (3) Pengembangan desain produk, (4) Validasi desain, (5) Revisi desain, (6) Pembuatan produk, (7), Uji coba terbatas, (8) Revisi produk dan (9) Uji coba pemakaian.

Multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan layak untuk diuji coba dengan rata-rata skor 76.16 (kategori layak). Multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan efektif terhadap hasil belajar peserta didik setelah dilakukan uji coba lapangan dilihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 29,3 (45.66%) dan N-gain sebesar 0,82 (kategori tinggi).

Kata Kunci : *Pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif, Norma.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Norma-Norma Yang Berlaku Dalam Kehidupan Bermasyarakat Di Kelas VII” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Ajat Sudrajat, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Mukhamad Murdiyono, M.Pd., selaku ketua jurusan Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum.
4. Suripno, SH., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang senantiasa meluangkan waktu untuk membimbing penulis.
5. Azwan, S.Pd., M.Si., selaku Kepala SMP Negeri 1 Sungai Lilin yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Halili, M.A., Dr, Mukhamad. Murdiono, M.Pd., dan Anang Priyanto, S.H., M.Hum atas kesediannya menjadi validator multimedia pembelajaran interaktif.
7. Rosmala, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang telah banyak membantu dan memberi arahan dalam penelitian ini.
8. Semua bapak/ibu dosen dan karyawan Universitas Negeri Yogyakarta, atas semua bantuan yang telah diberikan.

9. Semua bapak/ibu guru maupun staf SMP Negeri 1 Sungai Lilin yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini
10. Kedua orang tua tercinta, yang senantiasa berjuang, mendoakan, dan memotivasi penulis demi tercapainya cita-cita.
11. Teman-teman seperjuangan, anak kelas B Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum 2013, yang telah memotivasi untuk terus berjuang.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya,

Yogyakarta,

Penulis,

Anisa Wulan Sari
NIM. 13401241048

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian..	9
F. Manfaat Penelitian	9
G. Batasan Istilah	10
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori Belajar dan Pembelajaran	
1. Pengertian Belajar	13
2. Pengertian Pembelajaran.....	14
B. Deskripsi Teori Media Pembelajaran	
1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2. Fungsi Media Pembelajaran	18
3. Kontribusi Media Pembelajaran.....	19
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	20

5. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran	21
C. Deskripsi Teori Multimedia Interaktif	
1. Pengertian Multimedia Interaktif	22
2. Komponen Multimedia	24
3. Objek Multimedia	24
4. Karakteristik Multimedia	25
5. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif.....	26
6. Multimedia Interaktif <i>Adobe Flash</i>	28
D. Penelitian dan Pengembangan.....	32
E. Deskripsi Teori Norma	
1. Pengertian Norma.....	34
2. Macam-macam Norma.....	35
F. Penelitian Yang Relevan	40
G. Kerangka Berpikir.....	42
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	44
B. Sasaran dan Subjek Penelitian.....	46
C. Sumber Data.....	46
D. Langkah-langkah Penelitian.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	52
F. Teknik Analisa Data.....	56
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	61
B. Pembahasan.....	100
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir Peneliti	43
Gambar 2. Langkah-Langkah Penggunaan R&D Sugiyono	45
Gambar 3. Halama Pembuka.....	71
Gambar 4. Tampilan Menu	71
Gambar 5. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan	72
Gambar 6. Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran	72
Gambar 7. Tampilan Menu Kompetensi.....	73
Gambar 8. Tampilan Menu Utama Materi.....	73
Gambar 9. Tampilan Submenu macam-macam norma.....	74
Gambar 10. Tampilan submenu materi norma agama	75
Gambar 11. Tampilan submenu materi norma kesusilaan.....	75
Gambar 12. Tampilan submenu materi norma kesopanan.....	76
Gambar 13. Tampilan submenu materi norma hukum.....	76
Gambar 14. Tampilan submenu materi penerapan dalam masyarakat	77
Gambar 15. Submenu Game/Puzzle	77
Gambar 16. Menu evaluasi	78
Gambar 17. Menu soal	78
Gambar 18. Menu Profil	79
Gambar 19. Ukuran Font sebelum Revisi	84
Gambar 20. Ukuran Font setelah Revisi	84
Gambar 21. Contoh penerepan perilaku norma sebelum revisi	85
Gambar 22. Contoh penerepan perilaku norma setelah revisi	85

Gambar 23. Pengertian norma menurut Giddens sebelum revisi.....	86
Gambar 24. Pengertian norma menurut Giddens setelah revisi	86
Gambar 25. Tampilan game puzzle sebelum revisi	86
Gambar 26. Tampilan game puzzle setelah revisi	87
Gambar 27. Warna seragam siswa sebelum revisi.....	87
Gambar 28. Warna seragam siswa setelah revisi	87
Gambar 29. Pengertian norma sebelum revisi	88
Gambar 30. Pengertian norma setelah revisi.....	88
Gambar 31. Materi norma agama sebelum revisi	89
Gambar 32. Materi norma agama setelah revisi.....	89
Gambar 33. Materi norma kesopanan sebelum revisi.....	90
Gambar 32. Materi norma kesopanan setelah revisi	90
Gambar 33. Materi norma kesusilaan sebelum revisi	91
Gambar 34. Materi norma kesusilaan setelah revisi	91
Gambar 35. Materi norma Hukum sebelum revisi.....	92
Gambar 36. Materi norma hukum setelah revisi.....	92
Gambar 37. Tampilan hasil evaluasi sebelum revisi.....	94
Gambar 38. Tampilan hasil evaluasi setelah revisi.....	94
Gambar 39. Tampilan Profil sebelum revisi	94
Gambar 40. Tampilan Profil setelah revisi	95
Gambar 41. Tampilan profil dosen pembimbing.....	95
Gambar 42. Tampilan evaluasi jawaban	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Istilah dalam kerja Adobe Flah	29
Tabel 2. Menu Jendela Utama.....	30
Tabel 3. Tools.....	31
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen validasi media.....	52
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen validasi materi	53
Tabel 6. Kisi-kisi intrumen validasi desain.....	53
Tabel 7. Rangkuman Teknik Pengumpulan data	55
Tabel 8. Lembar penilaian ahli.....	57
Tabel 9. Kriteria kelayakan media	57
Tabel 10. Perbandingan skor pre-test dan post-test	58
Tabel 11. Kategori Hasil Belajar.....	58
Tabel 12. Interpretasi <i>N-Gain</i>	59
Tabel 13. Data uji validasi ahli media.....	80
Tabel 14. Data uji validasi ahli desain	81
Tabel 15. Data uji validasi ahli materi	82
Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli	83
Tabel 14. Skor <i>pre test</i> dan skor <i>post test</i>	96
Tabel 14. Perbandingan antara hasil <i>pre test</i> dan <i>post test</i>	97
Tabel 15. Interpretasi <i>N-Gain</i>	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Storybord</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	110
Lampiran 2. <i>Flowchart</i> Multimedia pembelajaran interaktif.....	121
Lampiran 3. Lembar analisis kebutuhan guru.....	123
Lampiran 4. Wawancara kebutuhan siswa.....	127
Lampiran 5. Wawancara uji coba terbatas	129
Lampiran 6. Observasi	131
Lampiran 7. Rencana pelaksanaan pembelajaran	132
Lampiran 8. Validasi ahli media	145
Lampiran 9. Validasi ahli desain.....	148
Lampiran 10. Validasi ahli materi.....	153
Lampiran 11. Surat ijin penelitian dinas pendidikan	157
Lampiran 12. Surat ijin penelitian sekolah	158
Lampiran 13. Foto penelitian	159