

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN UNTUK SISWA KELAS
IV SDN 05 SAWAHAN KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebahagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh
RAZA AZURA
NPM. 1810013411019



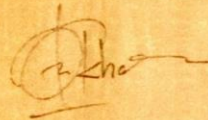
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2021**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Raza Azura
NPM : 1810013411019
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Ashabul Khairi, S.T, M.Kom

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi



Drs. Khairul, M.Sc



Dra. Zulfa Amrina, MPd

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Senin tanggal Dua Puluh Lima bulan Juli tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua, bagi:

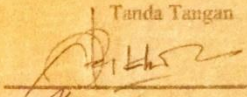


Nama : Raza Azura

NPM : 1810013411019

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang

Tim Penguji

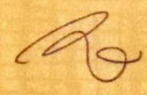
Nama	Tanda Tangan
1. Ashabul Khairi, S.T, M.Kom	1. 
2. Prof. Dr. Erman Har, M.Si	2. 
3. Siska Angreni, S.Pd, M.Pd	3. 

Mengetahui,

Dekan FKIP

Ketua Program Studi




Dra. Zulfa Anorina, MPd

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raza Azura

NPM : 1810013411019

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Sesungguhnya skripsi yang saya buat susun ini merupakan hasil karya tulisan saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam skripsi yang saya peroleh dari hasil karya tulisan orang lain, telah saya tuliskan.
2. Jika pembuatan skripsi, baik dalam penulisan skripsi secara keseluruhan maupun sekaligus ternyata dibuatkan orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Demikian surat pernyataan saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 19 Juli 2022

Saya yang menyatakan



Raza Azura

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID*
PADA MATERI DAUR HIDUP HEWAN UNTUK SISWA KELAS
IV SDN 05 SAWAHAN KOTA PADANG**

Raza Azura¹, Ashabul Khairi²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar

²Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

Email: razaazura974@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* pada materi daur hidup hewan untuk siswa kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan tipe ADDIE (*analysis, design, development, implementation and evaluation*), karena keterbatasan kemampuan dan waktu maka model ini hanya sampai tahap analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan implementasi (*implementation*). Instrumen penelitian meliputi lembar validitas dan lembar praktikalitas. Angket validasi dilakukan oleh 3 orang dosen (validator media, validator materi dan validator bahasa) dan angket praktikalitas dilakukan oleh guru dan 26 orang siswa kelas IV SDN 05 Sawahan. Berdasarkan hasil validasi oleh validator, multimedia yang dikembangkan mendapatkan penilaian 4,4 dengan kriteria sangat valid dari aspek materi, 3,91 dengan kriteria valid dari aspek media dan 5 dengan kriteria sangat valid dari aspek bahasa. Hasil praktikalitas guru mendapatkan nilai dengan persentase 93,33% dan siswa dengan persentase 93,55% dengan kriteria sangat praktis dari aspek kemudahan pengguna, minat siswa, peningkatan kreatifitas siswa, dan manfaat. Hal ini menunjukkan multimedia pembelajaran berbasis *Android* sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas IV SD.

Kata Kunci : multimedia pembelajaran, *android*, pembelajaran IPA

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SDN 05 Sawahan Kota Padang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta.

Dalam penyelesaian skripsi ini peneliti mendapat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ashabul Khairi, S.T, M.Kom., selaku dosen pembimbing.
2. Bapak Prof. Dr. Erman Har, M.Si., selaku Penguji I.
3. Ibu Siska Angreni, S.Pd, M.Pd., selaku Penguji II, validator multimedia pembelajaran berbasis *Android* pada aspek materi.
4. Ibu Risa Yulisna., S.Pd., M.Pd., selaku validator multimedia pembelajaran berbasis *Android* dalam aspek tampilan
5. Bapak Rio Rinaldi, S.Pd,M.Pd., selaku validator bahasa multimedia pembelajaran berbasis *Android*
6. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Ibu Media Gusti, S.Pd., selaku Kepala SDN 05 Sawahan yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
8. Ibu Hamida Gusnilawati, S.Pd., selaku Guru Kelas IV SDN 05 Sawahan yang telah membimbing dan memantau penulis selama penelitian.
9. Seluruh Bapak dan Ibu Guru, siswa-siswi kelas IV serta Staf Tata Usaha SDN 05 Sawahan yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual pada setiap penelitian yang telah dilaksanakan.

10. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta yang sudah memberikan ilmu dan bimbingan selama perkuliahan.
11. Orang tua, adik-adik, saudara dan keluarga besar yang senantiasa memberikandoa dan dukungan kepada saya.
12. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta serta untuk pembaca.

Padang, 19 Juli 2022



Raza Azura

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Manfaat Pengembangan.....	8
G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
BAB II LANDASAN TEORETIS	
A. Kajian Teori	10
1. Pembelajaran IPA	10
a. Pengertian Pembelajaran.....	10
b. Fungsi Pembelajaran.....	11
c. Pembelajaran IPA	12
d. Karakteristik Pembelajaran IPA	13
2. Media Pembelajaran.....	14

a.	Pengertian Media Pembelajaran	14
b.	Fungsi Media Pembelajaran.....	16
c.	Manfaat Media Pembelajaran	17
d.	Klasifikasi Media Pembelajaran	18
3.	<i>Android</i>	20
a.	Pengertian <i>Android</i>	20
b.	Kelebihan dan Kelemahan <i>Android</i>	22
4.	<i>Adobe Flash</i>	23
a.	Pengertian <i>Adobe Flash</i>	23
b.	Komponen <i>Adobe Flash CS6</i>	26
5.	Materi Daur Hidup Hewan.....	33
a.	Pengertian Daur Hidup Hewan	33
b.	Manfaat Makhluk Hidup bagi Lingkungan.....	36
B.	Penelitian Relevan	37
C.	Kerangka Berpikir	39
BAB III METODE PENGEMBANGAN		
A.	Model Pengembangan.....	42
B.	Prosedur Pengembangan.....	42
1.	Tahap Analisis (<i>analysis</i>).....	45
2.	Tahap Perancangan (<i>design</i>).....	48
3.	Tahap Pengembangan (<i>develop</i>).....	50
4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	51
C.	Uji Coba Produk	52
1.	Subjek Uji Coba.....	52
2.	Jenis Data	52
3.	Instrumen Pengumpulan Data.....	53
4.	Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Hasil Pengembangan.....	61

1. Penyajian Data Uji Coba.....	61
2. Hasil Analisis Data	85
3. Revisi Produk.....	88
B. Pembahasan.....	91
1. Hasil Validitas.....	92
2. Hasil Praktikalitas	93
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR RUJUKAN	91
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Inti (KI)	45
2. Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran 1	46
3. Kompetensi Dasar (KD) Pembelajaran 2	47
4. Daftar Nama Validator Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	51
5. Daftar Nama Guru yang Menguji Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	52
6. Kisi-kisi Lembar Validitas Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> oleh Ahli/Dosen Materi	54
7. Kisi-kisi Lembar Validitas Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> oleh Ahli/Dosen Aspek Tampilan	54
8. Kisi-kisi Lembar Validitas Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> oleh Ahli/Dosen Aspek Bahasa	55
9. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> oleh Guru	56
10. Kisi-kisi Lembar Praktikalitas Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> oleh Siswa	56
11. Skala Penilaian untuk Lembar Validasi	58
12. Kategori Kevalidan Multimedia Pembelajaran	59
13. Skala Penilaian untuk Lembar Praktikalitas	59
14. Penilaian Praktikalitas	60
15. Kompetensi Inti (KI)	62
16. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator	62
17. Komponen Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	75
18. Saran Validator pada Aspek Materi, Bahasa dan Desain	83
19. Hasil Analisis Data Validasi	85
20. Hasil Praktikalitas oleh Guru	86
21. Hasil Praktikalitas oleh Siswa	87
22. Revisi Produk	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Cover <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	25
2. Tampilan Menu <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	25
3. Komponen <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	26
4. Tampilan Menu Bar	27
5. Tampilan Toolbox.....	27
6. Tampilan Timeline.....	29
7. Tampilan Stage	32
8. Tampilan <i>Control Panel</i>	33
9. Daur Hidup Katak	34
10. Daur Hidup Kecoa	35
11. Daur Hidup Capung	35
12. Daur Hidup Nyamuk.....	36
13. Setting Projek.....	66
14. Pengaturan <i>Stage</i>	66
15. Cover Multimedia	67
16. Tampilan Layer	67
17. Menu <i>Home</i>	69
18. Menu Petunjuk.....	70
19. Menu Indikator dan Tujuan.....	71
20. Menu Materi.....	74
21. Menu Profil	74

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Berpikir	41
2. Prosedur Pengembangan	44
3. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Berbasis <i>Android</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Pembelajaran 1 dan 2	94
II. Kisi-kisi Lembar Validasi Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> oleh Ahli Materi	113
III. Lembar Validasi oleh Dosen/Ahli Materi	114
IV. Hasil Analisis Validasi Multimedia oleh Ahli Materi	117
V. Kisi-kisi Lembar Validasi Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> oleh Ahli Tampilan	119
VI. Lembar Validasi oleh Dosen/Ahli Tampilan	120
VII. Hasil Analisis Validasi Multimedia oleh Ahli Tampilan	123
VIII. Kisi-kisi Lembar Validasi Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Android</i> oleh Ahli Bahasa	125
IX. Lembar Validasi oleh Dosen/Ahli Bahasa	126
X. Hasil Analisis Validasi Multimedia oleh Ahli Bahasa	129
XI. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Media oleh Guru	131
XII. Lembar Praktikalitas Media oleh Guru	132
XIII. Hasil Analisis Praktikalitas Media oleh Guru	135
XIV. Kisi-Kisi Lembar Praktikalitas Media oleh Siswa	137
XV. Lembar Praktikalitas oleh Siswa	138
XVI. Hasil Analisis Praktikalitas Media oleh Siswa	154
XVII. Surat Persetujuan Penelitian dari Pembimbing	160
XVIII. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Prodi	161
XIX. Surat Permohonan Izin Penelitian dari Dinas	162
XX. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	163
XXI. Dokumentasi Penelitian	164