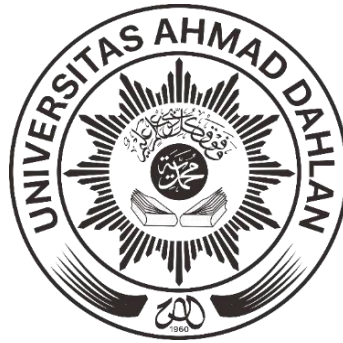


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI *CONSTRUCT 2* MATERI PANCASILA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Ahmad Dahlan Yogyakarta untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh
Gelara Sarjana Stara Satu (S1) Pendidikan**



Oleh:

Kurnia Putri Nur Wijaya Mukti
1800005313

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI *CONSTRUCT 2* MATERI PANCASILA
KELAS II SEKOLAH DASAR**

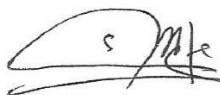
yang disiapkan dan disusun oleh

Kurnia Putri Nur Wijaya Mukti
1800005313

telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Dosen Pembimbing



Suyitno, M.Pd.
NIPM. 198904072016061111234515

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI *CONSTRUCT 2* MATERI PANCASILAH
KELAS II SEKOLAH DASAR

yang disiapkan dan disusun oleh

Kurnia Putri Nur Wijaya Mukti
1800005313

telah dipertahankan di depan

Panitia Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta pada tanggal 6 November 2024 dan
dinyatakan telah memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN PANITIA UJIAN SKRIPSI

Ketua : Suyitno, M.Pd

Penguji 1 : Hengkang Bara Saputro, M.Pd

Penguji 2 : Nur Hidayah, M.Pd

Yogyakarta, 6 November 2024
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Ahmad Dahlan
Dekan,



Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D
NIPM. 197103172008031110763796

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kurnia Putri Nur Wijaya Mukti
NIM : 1800005313
Email : Kurnia1800005313@webmail.uad.ac.id
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Construct 2* Materi Pancasila Kelas II Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyerahkan sepenuhnya kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):

☒ Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Yogyakarta, 7 Oktober 2024
Yang menyatakan,


Kurnia Putri Nur Wijaya Mukti

Mengetahui,
Pembimbing


Suyitno, M.Pd.
NIPM. 198904072016061111234515

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kurnia Putri Nur Wijaya Mukti
NIM : 1800005313
Email : Kurnia1800005313@webmail.uad.ac.id
Program Studi : PGSD
Fakultas : FKIP
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Construct 2* Materi Pancasila Kelas II Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan atau di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduram/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian dan implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar Pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 7 Oktober 2024



Kurnia Putri Nur Wijaya Mukti

MOTTO



“Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan, tidak ada kesulitan yang melebihi batas kesanggupan. Karena Allah SWT tidak akan membebani seorang hambanya melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya”.

(Q.S Al-Baqarah 286)

“Sukses itu bukan hanya berhasil meraih yang kita rencanakan, sukses juga adalah berhasil bangkit ketika jatuh, itulah sukses.”

(Anies Baswedan)

“Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri walaupun tidak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimasa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.”

PERSEMBAHAN



Alhamdulillah rabbil'alamin, terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga tugas akhir skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar. Tugas akhir skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya tercinta Ibu Mardiyanti dan Bapak Tri Handoko yang selalu tiada henti-hentinya berdoa demi kelancaran, keberhasilan dan kesuksesan dalam langkah saya. Oleh karena itu karya tugas akhir skripsi ini saya persembahkan sebagai rasa terimakasih saya atas segala usaha bapak dan ibu dalam mendidik dan membesarkan saya.
2. Adik saya tersayang Kurniantara Adzin Saputra yang selalu memberikan *support* untuk segera menyelesaikan tugas akhir skripsi ini, dan menjadikan alasan saya untuk bisa menjadi teladan yang baik.
3. Almamater kebanggan saya Universitas Ahmad Dahlan

Akhir kata, semoga hasil karya tugas akhir skripsi ini dapat membawa kemanfaatan meskipun tidak dapat mengubah dunia. Teruntuk semua yang sedang berjuang, yang mungkin tidak sengaja membaca skripsi ini dan sedang berada difase skripsi, semangat dan tetaplah bertahan apapun ceritanya. Skripsi memang sulit, tapi anda lebih dari hebat jika dapat bertanggungjawab untuk menyelesaikannya.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Materi Pancasila Kelas II Sekolah Dasar”**. Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bimbingan, dukungan, bantuan, dan doa, dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Muchlas M.T., Rektor Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan studi disertai dengan banyak kemudahan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi ini;
2. Muhammad Sayuti, M.Pd., M.Ed., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Ahmad Dahlan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian;
3. Muhammad Ragil Kurniawan, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dorongan, bimbingan dan kemudahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi;
4. Suyitno, M.Pd., Dosen Pembimbing skripsi yang selama proses penyusunan skripsi ini telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis;

5. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis mampu mengikuti perkuliahan dengan sebaik-baiknya;
6. Seluruh Staff dan Karyawan Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang telah membantu kelancaran dalam penulisan skripsi ini;
7. Ibu Mudawati, S.Pd., Kepala Sekolah SD Idea Baru yang telah memberikan memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian kepada penulis;
8. Ibu Mardiyanti, S.Pd., Guru kelas II SD Idea Baru yang telah membantu jalannya penelitian dan memberikan informasi terkait penelitian yang diteliti;
9. Adik-adik kelas 2A, yang telah berkenan untuk menjadi subjek penelitian dan memberikan informasi terkait penelitian yang diteliti;
10. Keluarga saya tercinta Mama Antik, Papa Trihans, Adik Adzin, Ibu Wasini, Bapak Tukiman, dan *my best partner* Dwi Nurrahman, terimakasih telah memberikan dukungan baik dari segi waktu, materi, motivasi serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Psikiater dan Psikolog RSI PDHI Yogyakarta, yang telah memberikan saya pengobatan, pengarahan, dan penguatan selama ini untuk terus bertahan hidup sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Barisan teman dekat saya, Ida, Amrina, Nisa, Mareta, Mia, Adit, Yudha, Uli, Virnanda, Diva, Aniiis, Azmi, Ariani, Aisyah, Putia, Naufal, Angga, Syarif, Fatkha, Fauzan, Deni, Fathur, Phahlevi, Bayu, dan Andri yang memberikan support dan telah menjadi saksi perjalanan perjuangan saya dalam penulisan skripsi ini.

13. Para Musisi Jawa yaitu NDX a.k.a, Denny Caknan, Guyon Waton, Aftershine, Gildcoustic, NdarboyGank, Ngatmobilung, telah membuat karya lagu yang syahdu sehingga dapat menjadi *playlist* saya dalam mengerjakan skripsi ini
14. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri, Kurnia Putri Nur Wijaya Mukti. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikannya, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Kurnia. Apapun kurang dan lebihmu mari merayakan diri sendiri.

Teriring doa semoga bantuan amal kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan pahala dan ridho Allah SWT dan menjadi amalan yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 3 Oktober 2024

Penulis

Kurnia Putri Nur Wijaya Mukti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR PENELITIAN.....	12
A. Landasan Teori	12
B. Kajian Penelitian yang Relevan	52
C. Kerangka Berpikir	56
D. Pertanyaan Penelitian	58

BAB III METODE PENELITIAN	59
A. Model Pengembangan.....	59
B. Prosedur Pengembangan.....	60
C. Uji Coba Produk.....	63
D. Desain Uji Coba	64
E. Subjek Uji Coba	65
F. Jenis Data	65
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	66
H. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Data Uji Coba	75
B. Analisis Data	96
C. Revisi Produk.....	101
D. Kajian Produk Akhir	105
E. Pembahasan Produk	108
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	113
A. Kesimpulan	113
B. Keterbatasan Penelitian.....	114
C. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. <i>Star Page</i>	35
Gambar 2. <i>User Interface</i>	36
Gambar 3. <i>File Menu dan Ribbon Tabs</i>	36
Gambar 4. <i>View Tab</i>	37
Gambar 5. <i>Projects Bar Tabs</i>	37
Gambar 6. <i>Top – rights button</i>	38
Gambar 7. Kerangka Pikir.....	57
Gambar 8. Tahapan R&D Borg and Gall oleh Cunningham	61
Gambar 9. Kumpulan File Awal	81
Gambar 10. Pembuatan Media dengan Aplikasi <i>Construct 2</i>	82
Gambar 11. Halaman Pembuka.....	83
Gambar 12. Halaman Menu Utama	84
Gambar 13. Halaman Profil	84
Gambar 14. Halaman Petunjuk	85
Gambar 15. Halaman Kompetensi	85
Gambar 16. Halaman Menu Materi.....	86
Gambar 17. Halaman Sub Materi.....	86
Gambar 18. Bagan Halaman Permainan <i>Drag and Drop</i>	87
Gambar 19. Halaman <i>Login</i> Soal Evaluasi	88
Gambar 20. Halaman Soal Evaluasi.....	88
Gambar 21. Halaman Skor Lulus	89
Gambar 22. Halaman Skor Belum Lulus	89
Gambar 23. Halaman Keluar.....	89
Gambar 24. Media Pembelajaran yang Terpasang pada <i>Smartphone</i>	90
Gambar 25. <i>Barcode</i> Media Pembelajaran Interaktif	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi - Kisi Pedoman Wawancara	67
Tabel 2. Kisi - Kisi Penilaian Validasi Ahli Materi	68
Tabel 3. Kisi - Kisi Penilaian Validasi Ahli Media.....	69
Tabel 4. Kisi - Kisi Respon Guru.....	70
Tabel 5. Kisi - Kisi Respon Siswa	71
Tabel 6. Pedoman Konversi Skor Penilaian Ahli Media, Ahli Materi, dan Guru.	72
Tabel 7. Penyederhanaan Konversi Data	72
Tabel 8. Ketentuan Pemberian Skor Penilaian Siswa	73
Tabel 9. Pedoman Konversi Skor Penilaian Siswa	74
Tabel 10. Jadwal Kegiatan Pengembangan	78
Tabel 11. Alur Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase A Kelas II	79
Tabel 12. Hasil Validasi Ahli Materi	97
Tabel 13. Hasil Validasi Ahli Media.....	98
Tabel 14. Hasil Penilaian Respon Guru	98
Tabel 15. Hasil Uji Coba Produk oleh Siswa.....	99
Tabel 16. Revisi oleh Ahli Materi.....	101
Tabel 17. Revisi oleh Ahli Media	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara dengan Guru	124
Lampiran 2. Desain <i>Storyboard</i>	126
Lampiran 3. <i>Flowchart</i>	130
Lampiran 4. Hasil Penilaian Ahli Materi	131
Lampiran 5. Hasil Penilaian Ahli Media.....	135
Lampiran 6. Hasil Penilaian Respon Guru.....	139
Lampiran 7. Hasil Penilaian Uji Coba Produk pada Siswa.....	143
Lampiran 8. Hasil Dokumentasi	154
Lampiran 9. Persetujuan Proposal Skripsi	156
Lampiran 10. Pengesahan Proposal Skripsi.....	157
Lampiran 11. Surat Keterangan Dosen Penguji Ahli.....	158
Lampiran 12. Pengesahan Validasi Ahli.....	159
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian.....	161

Mukti. Kurnia. 2024 “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Construct 2* Materi Pancasila Kelas II Sekolah Dasar”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan

ABSTRAK

Pada proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memperlancar proses belajar mengajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membantu membuat media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yaitu *Construct 2* yang didesain khusus untuk tampilan 2 dimensi. Media pembelajaran berbasis *Construct 2* berisi materi, video, dan soal latihan yang akan di desain dengan berbagai gambar, audio, video, teks dan komponen pendukung lainnya sehingga lebih efisien, menarik, dan siswa dapat dengan mudah berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat membantu siswa dalam mempelajari materi pembelajaran khususnya Pancasila.

Penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Prosedur pengembangan yang dipilih adalah model penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasai dan digunakan oleh Cunningham menjadi 6 tahapan dari 10 tahapan awal. Modifikasi tersebut dilakukan karena keterbatasan peneliti dalam hal pelaksanaan uji lapangan serta diseminasi.

Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif ditinjau dari segi media dan materi. Hasil penilaian yang dilakukan ahli media memperoleh skor rata-rata 3,4 dengan kategori “Layak”, ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,4 dengan kategori “Layak”, penilaian dari guru memperoleh skor rata-rata 3,4 dengan kategori “Layak”, dan penilaian dari siswa yang memperoleh persentase rata-rata 88% dengan kategori “Layak”. Berdasarkan uraian dan hasil penilaian di atas, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini dinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam materi bunyi dan simbol sila-sila Pancasila.

Kata kunci : *Construct 2*, Media pembelajaran, Pancasila

Mukti. Kurnia. 2024 *"Development of Interactive Learning Media Based on Construct 2 Application for Pancasila Material for Grade II Elementary School."* Thesis. Yogyakarta: Ahmad Dahlan University

ABSTRACT

In the learning process, two very important elements are teaching methods and learning media. The use of learning media can facilitate the teaching and learning process so that learning goals are achieved. One of the software that can be used to help create interactive learning media in the form of an application is Construct 2 which is specifically designed for 2-dimensional displays. Construct 2-based learning media contains materials, videos, and practice questions that will be designed with various images, audio, video, text, and other supporting components so that it is more efficient, interesting, and students can easily interact with the learning media. Therefore, learning media can help students in learning learning materials, especially Pancasila.

The research conducted in this study is a type of research and development (R&D), which aims to develop a new product or improve an existing product. The development procedure chosen is the Borg and Gall research and development model which has been modified and used by Cunningham into 6 stages out of the initial 10 stages. The modification was made due to the limitations of researchers in terms of conducting field tests and dissemination.

The assessment of the feasibility of interactive learning media is reviewed in terms of media and materials. The results of the assessment conducted by media experts obtained an average score of 3.4 with the "Feasible" category, material experts obtained an average score of 3.4 with the "Feasible" category, assessments from teachers obtained an average score of 3.4 with the "Feasible" category, and assessments from students who obtained an average percentage of 88% with the "Feasible" category. Based on the description and results of the assessment above, it can be said that this learning media is declared "Feasible" to be used in the sound material and symbols of the precepts of Pancasila.

Keywords : Construct 2, Learning media, Pancasila