PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *SMART APP CREATOR* MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI IPS SMA MUHAMMADIYAH 2 BANJARMASIN

SKRIPSI

Oleh:

PUSPA DEWI

1810130320003

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2023

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *SMART APP CREATOR* MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI IPS SMA MUHAMMADIYAH 2 BANJARMASIN

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoler gelar Sarjana Pendidikan jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

Oleh :

PUSPA DEWI

1810130320003

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2023

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *SMART APP CREATOR* MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMA MUHAMMADIYAH 2 BANJARMASIN

Disusun Oleh:

Puspa Dewi
1810130320003

Telah dipertahankan dihadapan penguji Skripsi
Program Studi Teknologi pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 14 April 2023

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Mastur, M.Pd	.....	.....
Penguji Utama Agus Hadi Utama, M.Pd	.....	.....
Pembimbing/Anggota Penguji Rafiudin, M.Pd	.....	.....

Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Ali Rachman., M.Pd
NIP. 19760427 200801 1 011

HALAMAN PERSETUJUAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *SMART APP CREATOR* MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMA MUHAMMADIYAH 2 BANJARMASIN

Disusun Oleh:

Puspa Dewi
1810130320003

Telah dipertahankan dihadapan penguji Skripsi
Program Studi Teknologi pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat
Tanggal 14 April 2023

TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Mastur, M.Pd	.....	.....
Penguji Utama Agus Hadi Utama, M.Pd	.....	.....
Pembimbing/Anggota Penguji Rafiudin, M.Pd	.....	.....

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan

Prof. Dr. H. Hamsi Mansur M.M.Pd.
195811111984031005

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *SMART APP CREATOR* MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK SMA MUHAMMADIYAH 2 BANJARMASIN

Disusun Oleh:

Puspa Dewi
1810130320003

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing
untuk Dilaksanakan
Ujian Skripsi Bagi yang Bersangkutan

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Mastur, M.Pd	Rafiudin, M.Pd
NIP. 198707152019031013	NIP.198803122016091010001

Mengetahui
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan

Prof. Dr. H. Hamsi Mansur M.M.Pd.
NIP. 19581111 198403 1 005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puspa Dewi

NIM : 1810130320003

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Smart App Creator Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Nasional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, 10 April 2023

Yang Membuat Pernyataan

Puspa Dewi

NIM. 1810130320003

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *SMART APP CREATOR* MATERI SISTEM HUKUM DAN PERADILAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI IPS SMA MUHAMMADIYAH 2 BANJARMASIN

ABSTRAK

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *smart app creator* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta dengan mengacu pada kombinasi elemen-elemen media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi yang dikombinasikan dengan interaktivitas pengguna. Ini menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan berpartisipasi dengan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran sistem hukum dan peradilan nasional, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *Smart Apps Creator*, (3) Mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik yang mengikuti mata pelajaran sistem hukum dan peradilan nasional setelah menggunakan media pembelajaran *Smart Apps Creator*. Penelitian ini menggunakan jenis R&D (*Research and Development)* dengan menggunakan model pengembangan 4D. Tahapan pengembangan 4D terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define, Design, Development, dan Dissemination*. Teknik analisis data berupa uji normalitas, uji N-Gain score untuk melihat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah pemberian perlakuan; uji hipotesis menggunakan independent sample t test dan paired t-test. Hasil penelitian pada tahap pengembangan menghasilkan ada pengaruh signifikan penerapan multimedia interaktif *Smart App Creator* terhadap motivasi belajar pesserta didik, peningkatan motivasi belajar peserta didik mendapat nilai gain sebesar 0,62 dengan kategori "Sedang". Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Sekolah dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Smart Apps Creator* untuk peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan konten, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, atau melibatkan diri dalam simulasi hukum yang memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Kata Kunci: Multimedia pembelajaran interaktif, *Smart Apps Creator*, Motivasi belajar

DEVELOPMENT OF MULTIMEDIA INTERACTIVE LEARNING SMART APP CREATOR MATERIALS ON NATIONAL LEGAL AND JUSTICE SYSTEMS TO INCREASE LEARNING MOTIVATION OF STUDENTS IN CLASS XI IPS SMA MUHAMMADIYAH 2 BANJARMASIN

Abstract

The use of interactive multimedia learning through Smart App Creator can enhance learners' motivation by incorporating a combination of media elements such as text, images, audio, video, and animations, combined with user interactivity. This creates a more engaging and participatory experience by allowing users to interact with the content. The objectives of this research are as follows: (1) to describe the procedure of developing interactive multimedia learning based on Smart Apps Creator to enhance learning motivation in the subject of national legal and judicial systems, (2) to assess the feasibility of Smart Apps Creator-based learning media, (3) to determine the improvement in learning motivation among students who participate in the subject of national legal and judicial systems after using Smart Apps Creator learning media. This study adopts the Research and Development (R&D) approach using the 4D development model. The 4D development stages consist of four phases: Define, Design, Development, and Dissemination. Data analysis techniques include normality tests, N-Gain score tests to assess the improvement in students' learning motivation after the treatment, and hypothesis testing using independent sample t-tests and paired t-tests. The research findings from the development stage reveal a significant influence of the application of interactive multimedia using Smart App Creator on students' learning motivation, with a gain score of 0.62 categorized as "Moderate". Based on these results, it can be concluded that Smart Apps Creator-based interactive multimedia learning is suitable for use as a learning medium for students. Schools can utilize Smart Apps Creator-based interactive multimedia learning to enable students to directly interact with the content, answer questions, solve challenges, or engage in legal simulations, providing a deeper learning experience.

***Keywords**: interactive learning multimedia, Smart apps creator, learning motivation*

MOTTO

Jika berharap pada Allah maka selalu ada jalan.

Pikiran adalah magnet, kita akan mendapatkan apa yang kita pikirkan.
Jika kamu berpikir tentang berkat maka kamu akan menarik banyak berkat,
Jika kamu berpikir tentang masalah maka kamu akan menarik banyak masalah.
Kamu tidak bisa mendapatkan sesuatu yang positif dengan berpikir negatif.
(*anonymous*)

Pada akhirnya, ini semua hanya permulaan.
(Nadin Amizah, Beranjak Dewasa)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT. Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi saya. Ucapan terima kasih yang tak terhingga atas doa dan dukungan dari kedua orangtua saya. Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan terutama dosen Pembimbing 1 yaitu Bapak Mastur, M.Pd, dan dosen Pembimbing 2 yaitu Bapak Rafiudin, M.Pd sekaligus sebagai Dosen Pembimbing akademik. Terakhir, terima kasih pula teman-teman yang membantu dan memberikan semangat dari awal perkuliahan hingg titik ini. Saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya karena telah membantu saya sampai pada tahap ini dan semoga kita selalu dilimpahi rahmat, hidayah, serta lindungan Allah SWT.

Aamiin Ya Rabbal 'alaamin…

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif *Smart App Creator* Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Nasional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS Sma Muhammadiyah 2 Banjarmasin". Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Jurusn Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terwujud karena bantuan dan dorongan serta doa dari banyak pihak.oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Aulia Rahman, S.Kom selaku admin Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Mastur, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Rafiudin, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua sekaligus sebagai dosen pembimbing akademik yang sudah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya dalam penyusunan skripsi.

5. Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd yang sudah bersedia menjadi validator ahli instrument dan ahli naskah bahasa.
6. Bapak Dian Agus R. S.Pd., M.Pd yang sudah bersedia menjadi validator ahli materi.
7. Bapak Moh.Iqbal Assyauqi, M.Pd yang sudah bersedia menjadi validasi media.
8. Seluruh dosen Program Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang lebih memberikan ilmu, motivasi, dan kontribusi dalam kelancaran perkuliahan hingga penelitian.
9. Ibu Nurul Huda, S.Pd sebagai guru PKN serta para peserta didik kelas XI IPS Di SMA Muhammadiyah 2 Banjarmasin yang meluangkan waktu dan memberikan kerja samanya dalam kegiatan observasi dan penelitian.
10. Kedua orang tua dan kerabat yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
11. Teman-teman yang selalu mendukunng dan memberikan motivasi agar saya terus semangat dalam penelitian skripsi ini.

Penulis berharap saran masukan dari berbagai pihak agar skripsi ini menjadi lebih baik serta memberikan banyak manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Banjarmasin,

Penulis

Puspa Dewi

NIM. 1810130320003

DAFTAR ISI

A. Latar Belakang Masalah 17
B. Identifikasi Masalah 22
C. Batasan Masalah 23
D. Rumusan Masalah 23
E. Tujuan Penelitian 24
F. Manfaat Penelitian 25
G. Asumsi Dan Keterbatasan 26
H. Definisi Operasional 27
A. Kajian Teori 29
1. Teknologi Pendidikan 29
2. Kawasan Teknologi Pendidikan 30
3. Kawasan Pengembangan 32
a. Kawasan Pengembangan Teknologi Pendidikan 32
4. Multimedia Pembelajaran Interaktif 36
a. Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif 36
b. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif 38
5. *Smart App Creator* 39
6. *Blended Learning* 42
a. Definisi Pembelajaran *Blended Learning* 42
b. Tujuan Pembelajaran *Blended Learning* 43
6. Motivasi Belajar 45
a. Definisi Motivasi Belajar 45
b. Jenis Motivasi Belajar 46
c. Fungsi Motivasi Belajar 47
d. Indikasi Motivasi Belajar 48
7. Tinjauan Mata Pelajaran 49
a. Pengayaan 49
b. Rencana Proses Pembelajaran Secara Umum 50

8. Karakteristik 51
B. Penelitian yang relevan 53
C. Kerangka berpikir 55
BAB III 58
A. Desain Penelitian dan Pengembangan 58
B. Model Pengembangan 59
C. Prosedur Pengembangan 60
D. Subjek dan Objek Penelitian 66
E. Waktu Dan Tempat Penelitian 66
F. Teknik pengumpulan data 67
G. Instrumen Pengumpulan Data 68
H. Teknik Analisis Data 73
BAB IV 82
A. Hasil Penelitian 82
1. Pendefinisian (*Define*) 83
2.* Perencanaan (*Design) 87
1. Pengembangan (*Depelovement*) 92
5. Penyebaran (*dissemination*) 110
B. Hasil Uji Coba Instrumen 110
C. Hasil Uji Coba Produk 114
D. Hasil Uji Peningkatan Motivasi Belajar 131
E. Pembahasan 135
BAB V 145
A. Kesimpulan 145
B. Saran 147
DAFTAR PUSTAKA 149

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hubungan Antar Kawasan……29
Gambar 2. 2 Kawasan Pengembangan 34
Gambar 2. 3 Fitur smart Apps Creator 41
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir……..…..57
Gambar 3. 1 Alur Bagan 4D Thiagarajan 59
Gambar 3. 2 Alur Prosedur Pengembangan 4D 60
Gambar 4.1 Flowchart……...89
Gambar 4. 2 Proses desain halaman awal 93
Gambar 4. 3 Proses desain materi pembelajaran 93
Gambar 4. 4 Menentukan ukuran multimedia pembelajaran interaktif 94
Gambar 4. 5 Lembar kerja smart apps creator 94
Gambar 4. 6 Menambahkan lembar kerja baru 95
Gambar 4. 7 memasukkkan materi pembelajaran 95
Gambar 4. 8 mengatur possi gambar yang sudah ditambahkan 95
Gambar 4. 9 Menambahkan audio 96
Gambar 4. 10 memilih audio yang diinginkan 96
Gambar 4. 11 menambkan video pembelajaran 96
Gambar 4. 12 memilih video pembeljaran yang diinginkan 97
Gambar 4. 14 diagram batang hasil ahli isntrumen 113
Gambar 4. 15 diagram batang hasl ahli materi 1 118
Gambar 4. 16 Diagram batang skor Ahli Materi 2 121
Gambar 4. 17 diagram batang hasil skor gabungan 122
Gambar 4. 18 Diagram batang hasil skor ahli media 1 126
Gambar 4. 19 Diagram batang Presentase Ahli Media II 131
Gambar 4. 21 Diagram batang presentase skor one to one 103
Gambar 4. 22 Diagram batang Kelompok Kecil 106
Gambar 4. 23 hasil Uji Coba Lapangan (Field Trial) 109

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rencana Proses Pembelajaran..... 51
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian……...66
Tabel 3. 2Instrumen Ahli Media 71
Tabel 3. 3 Instrumen Ahli Materi..... 72
Tabel 3. 4 Instrumen Motivasi Peserta didik 73
Tabel 3. 5 skala likert 74
Tabel 3. 6 Kategori Kelayakan..... 75
Tabel 3. 7 Kategori Kepraktisan 76
Tabel 4. 3 Storyboard..... 92
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Instrumen..... 112
Tabel 4. 5 Hasil Presentase 112
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi 1 116
Tabel 4. 7 Tabel hasil Presentase 117
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi 2 120
Tabel 4. 9 Skor Validasi Ahli Materi 2 120
Tabel 4. 10 hasil skor gabungan..... 122
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Media 1..... 125
Tabel 4. 12 Hasil presentase skor Ahli Media I 125
Tabel 4. 13 Hasil Validasi Ahli Media 2..... 129
Tabel 4. 14 Skor Validasi Ahli Media 2 129
Tabel 4. 15 Presentase skor ahli media II 130
Tabel 4. 16 Presentase Skor Gabungan..... 131
Tabel 4. 17 Skor One to one..... 102
Tabel 4. 18 Presentase Skor One to one..... 102
Tabel 4. 19Hasil Skor Kelompok Kecil 105
Tabel 4. 20 Skor hasil Uji Coba Lapangan (Field Trial)..... 108
Tabel 4. 21 Presentase Skor hasil Uji Coba Lapangan (Field Trial)..... 109

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Keterangan Penelitian FKIP 153
Lampiran 2 Surat Permohonan Validasi Instrumen 154
Lampiran 3 Surat Permohonan Validasi Media 155
Lampiran 4 Surat Permohonan Validasi Materi 156
Lampiran 5 Kuisioner Hasil Validasi Instrumen 157
Lampiran 6 Kuisioner Hasil Validasi Media 1 159
Lampiran 7 Kuisioner Hasil Validasi Media 2 161
Lampiran 8 Kuisioner Hasil Validasi Materi 1 163
Lampiran 9 Kuisioner Hasil Validasi Materi 2 165
Lampiran 10 Hasil Penilaian Ahli Materi 167
Lampiran 11 Hasil Penilaian Ahli Media 168
Lampiran 12 Silabus 169
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 175
Lampiran 14 Instrumen Respon Siswa 185
Lampiran 15 Pretest 187
Lampiran 16 Posttest 192
Lampiran 17 Tabel Hasil Uji Normalitas 197
Lampiran 18 Tabel Hasil Uji T 198
Lampiran 19 Uji N-Gain 199
Lampiran 20 Peserta Didik Menggunakan Multimedia Interaktif Smart App Creator 200
Lampiran 21 Pembagian Kuisioner Kepada Peserta Didik 201