

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RALALI  
(RAMBU-RABU LALU LINTAS) BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK  
TAMAN KANAK-KANAK**



Usulan Penelitian Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh :

**FRANSISKA AYUDYHIA MARTASARI**

**A710140063**

Kepada :

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**JULI, 2019**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Fransiska Ayudyhia Martsari

NIM : A7101400663

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan RALALI  
(Rambu-rabu Lalu Lintas) Berbasis *Adobe Flash* Untuk Taman  
Kanak-kanak

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa I skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggungjawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 27 Juli 2019

Yang membuat pernyataan,



Fransiska Ayudyhia Martasari

A710140063

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RALALI  
(RAMBU-RABU LALU LINTAS) BERBASIS *ADOBE FLASH* UNTUK  
TAMAN KANAK-KANAK**

Diajukan Oleh:

**Fransiska Ayudyhia Martasari**

**A710140063**

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim skripsi.

Surakarta, 30 Juli 2019

Dosen Pembimbing I



**Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T**

NIDN.0617027101

Dosen Pembimbing II



**Irma Yuliana, S.T., M.M., M.Eng**

NIDN.0626077802

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RALALI  
(RAMBU-RABU LALU LINTAS) BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK  
TAMAN KANAK-KANAK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :  
Fransiska Ayudyhia Martasari  
A710140063

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
**Pada hari Selasa, 30 Juli 2019**  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Hernawan Sulisyanto, S.T., M.T.
2. Irma Yuliana, S.T., M.M., M.Eng.
3. Ahmad Chamsudin, S.T., M.Eng.

(.....)  
(.....)  
(.....)

Surakarta, 30 Juli 2019  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan

Dekan,



**Prof. Haran Joko Prayitno, M.Hum.**

NIDN. 002804650

## HALAMAN MOTTO

*“Ada banyak jalan menuju ke keberhasilan, salah satunya adalah berpikir cerdas seperti yang disebutkan dalam motto hidup singkat tapi bermakna di atas. Berpikir cerdas yang dimaksud adalah pandai membaca peluang dan berpikir unik. Daripada mati – matian berlomba dengan segerombolan orang untuk meraih hal yang sama, mending mencari sesuatu yang tak diketahui orang lain. Tapi hal itu harus positif, ya. Selain terhindar dari persaingan ketat, kamu juga bisa terlihat makin mencolok.”*

*(Aristotle Onassis)*

*“Keberhasilan tidak terjadi begitu saja. Mungkin kamu sering iri dengan teman-temanmu yang memiliki nilai bagus, atau kakak tingkat yang lulus dengan predikat cumlaude.*

*Akan tetapi, kamu perlu tahu, keberhasilan tersebut bukanlah hal yang mudah untuk diraih. Butuh keuletan dalam belajar dan tak kenal putus asa dalam menjalani masa kuliah.”*

*“Surga itu bukan tempur, tapi sebuah perasaan”*

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Alhamdulillah Alhamdulillahirabbil 'Alamin*

Sujud syukur dan aku panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, Maha Adil dan Maha Penyayang yaitu Allah *Subhanallahu Ta'ala* yang telah memberikan Rahmat, Taufiq, dan hidayah-Nya. Atas takdir yang telah menjadikan seseorang berilmu, berpikir, dan bersabar dalam menjalani kehidupan. Dan keberhasilan ini semoga menjadi satu langkah awal untuk meraih cita-cita dan impian besarku.

Shalawat serta salam semoga tersampaikan kepada Rasulullah *Shallahu 'Alaihi Wasallam* sebagai rahmat alam dan semesta iman bagi orang-orang yang beraqwa terhadap sesama manusia. Persembahan skripsi ini untuk orang-orang tercinta, yaitu :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan rahmat, hidayat, rezeki, dan segala yang kuinginkan.
2. Bapak (Eko Hadi Purwoko) dan Ibu (Dwi Indarti) tercinta dan tersayang yang tak pernah lelah mendidik ku, memberikan semangat, motivasi, nasehat, doa, dorongan, pengorbanan, dan kasih sayang yang sangat luar biasa yang tak pernah tergantikan.
3. Adikku (Angga Tri Mulya ) yang selalu memberikan dukungan, do'a, semangat dan selalu membutku bahagia serta mengisi hari-harik dengan canda tawa dan kasih sayang.
4. Segenap keluarga besarku yang berada dirumah Pacitan maupun Lumajang yang selalu memberikan semangat, dorongan dan motivasi yang luar biasa.
5. Untukku Fransiska Ayudyhia Martasari, S.Pd., untuk tujuan dan cita-cita ataupun angan-angan yang belum tercapai kejarlah, maka sebuah harapan yang lebih besar akan lebih bermakna dalam kehidupan. Teruslah belajar

berdoa, dan selalu berusaha untuk menggapai dan mewujudkannya. Kegagalan bukanlah akhir dari segalanya.

6. Bapak dan Ibu pembimbing ku yaitu Bapak Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T. dan Ibu Irma Yuliana S.T., M.M., M.Eng. yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya, membantu, membimbing, memberikan dorongan serta motivasi.
7. Sahabat-sahabaku SMK dan teman dekatku yang ada di solo, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dorongan, memberiku nasehat agar tidak menyerah, serta canda tawa yang selalu menghiburku. Dan susah senang dirasakan bersama dari awal di solo sampai pulang ke kota masing-masing. Serta teman-teman ku kuliah, terima kasih atas momen –momen yang indah, canda tawa dan solidaritas yang luar biasa. Sampai jumpa dilain waktu, semoga kalian sukses di dunia maupun akhirat.

Semoga Allah *Subhanahu Wata'ala* membalas segala jasa dan amal kebaikan yang telah mereka berikan dikemudian hari. Dan semoga tugas akhir skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua yang membutuhkan. *Aamiin Ya Rabbal'Alamin.*

Dengan segala ketulusan hati,

Fransiska Ayudyhia Martasari

## ABSTRAK

Pengenalan rambu-rambu lalu lintas merupakan salah satu materi untuk Taman Kanak-Kanak khususnya kelas B4 di TK Bhayangkari Pacitan. Media yang digunakan masih menggunakan buku teks yang isinya berupa teks dan gambar diam, menggunakan alat peraga berupa alat nyata dan taman lalu lintas, serta masih menggunakan metode konvensional (ceramah, dan tanya jawab). Selain itu, siswa cenderung lebih bermain dan cepat bosan daripada belajar. Maka diperlukannya media pembelajaran yang menampilkan obyek 2D secara *real-time*, salah satunya menggunakan *adobe flash*.. dengan menggunakan media ini diharapkan mampu memberikan motivasi dan semangat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan hasil siswa meningkat. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Prosedur dalam penelitian ini adalah identifikasi masalah dan pengumpulan data, revisi produk, dan produk akhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, studi literatur, dan angket. Sementara untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan rumus deskriptif presentase. Untuk mengukur efektivitas media pembelajaran menggunakan *pre-test* dan *post-test*, dan dihitung menggunakan uji normalitas. Adapun hasil penilaian ahli media sebesar 80,95% yang termasuk kategori layak dan ahli materi 89,36%, serta hasil *pre-test* sebesar 82,15 dan *post-test* 91. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan untuk pembelajaran materi pengenalan rambu-rambu lalu lintas, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *Adobe Flash*, Rambu-Rambu Lalu Lintas



### **Abstract**

*The introduction of traffic signs is one of the materials for kindergarten, especially class B4 at Bhayangkari Pacitan Kindergarten. The media used still uses textbooks in the form of text and still images, using teaching aids in the form of real tools and traffic parks, and still using conventional methods (lectures, and question and answer). In addition, students tend to play more quickly and get bored than learning. So the need for learning media that displays 2D objects in real-time, one of which uses adobe flash .. using this media is expected to be able to provide motivation and enthusiasm for student learning, so that the learning process becomes fun and student results increase. This study uses the Research and Development method. The procedure in this study is problem identification and data collection, product revision, and final product. Data collection techniques used were observation, wawn interview, literatul study, and questionnaire. While to find out the feasibility of learning media using the descriptive formula percentage. To measure the effectiveness of learning media using pre-test and post-test, and calculated using the normality test. The results of the media expert's assessment amounted to 80.95% which included feasible categories and material experts 89.36%, as well as the pre-test results of 82.15 and post-test 91. It can be concluded that the learning media is suitable for learning sign recognition material traffic signs, as well as effective in improving understanding of material and student learning principles.*

**Keywords:** *Learning Media, Adobe Flash, Traffic Signs*

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah Alhamdulillahirabbil 'Alamin*

Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu Wata'ala* yang telah memberikan rahmat, taufiq, hidayah, dan petunjuk-Nya untuk kita semua. Tiada kehidupan yang dalam keridhaan-Nya dalam sebaik-baiknya Maha Penolong, yang telah memberikan berbagai nikmat, kemudahan, dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan RALALI (Rambu-rambu Lalu Lintas) Bebas *Adobe Flash* Untuk Taman Kanak-kanak”, meski masih jauh dari kata sempurna. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada baginda Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wassalam* sebagai rahmat alam semesta. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir, tidak pernah luput dari segala hambatan, tantangan, maupun rintangan. Maka semua itu dapat terlewati atas seizin Allah *Subhanahu Wata'ala*, dan dengan bantuan, dorongan, semangat, motivasi, serta doa dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak secara langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih dengan setulus hati dan memberikan sebuah penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah membantu, memberikan dorongan, semangat, motivasi, petunjuk, dan bimbingan secara langsung maupun tidak langsung.

Secara khusus, penulis sampaikan ucapan banyak terimakasih yang sebesar besarnya kepada Bapak Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T. selaku pembimbing I, dan Ibu Irma Yuliana, S.T., M.M., M.Eng. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya untuk memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar.

Pada kesempatan saat ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan memberikan sebuah penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Bapak Drs. Sujalwo, M.Kom selaku kepala program studi Pendidikan Teknik Informatika.
3. Bapak dan Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah membekali penulis berbagai ilmu pengetahuan dan pengalaman yang luar biasa serta tak ternilai harganya.
4. Staf administrasi Program Strata I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta atas berbagai pelayanan yang telah diberikan hingga segala yang terkait dengan penyelesaian skripsi berjalan dengan lancar.
5. Bapak Fatah Yasin, S.T., M.T. selaku dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah berkenan menjadi ahli media dan memberikan nilai, saran serta masukan yang membangun.
6. Ibu Dewi Lestari, S.E. selaku kepala Sekolah TK Bhayangkari Pacitan dan Ibu Atiek Meyria S, S.Pd.,AUD selaku guru kelas B4 di TK Bhayangkari Pacitan beserta siswa kelas B4 TK Bhayangkari Pacitan tahun ajaran 2018/2019.
7. Bapak BRIGPOL Rofik Nur E, selaku anggota Dikyasa Satlantas Polres Pacitan atas berbagai pelayanan yang telah diberikan dan motivasi serta saran dan masukan.
8. Semua rekan seperjuangan Pendidikan Teknik Informatika angkatan 2014, terimakasih telah memberikan suka-duka, kebersamaan, momen-momen yang indah, canda tawa dan persaudaraan yang luar biasa sehingga membuat hari-hari semasa kuliah lebih berarti.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran hingga terselesaikannya penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis sadar bahwa tiada manusia yang tak pernah luput dari sebuah kesalahan dan kekhilafan. Maka penulis akan menjadikan tugas akhir skripsi ini menjadi sebuah bekal ilmu yang bermanfaat dan berharga dalam membuat karya-karya lain dikemudian hari. Oleh karena itu penulis

mengharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga penulis dapat berkarya lebih baik lagi di masa mendatang. Semoga tugas akhir skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada semua yang membutuhkan. *Aamin Ya Rabbal 'Alamin.*

Surakarta, 23 Juli 2019

Penlis,

Fransiska Ayudyhia Martasari

NIM. A710140063

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori .....	5
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	10
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	11
D. Kerangka Berpikir .....	12
E. Hipotesis .....	13

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	14
B. Prosedur Pengembangan .....	18
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	43
B. Hasil Pengembangan .....	52
C. Pembahasan Produk .....	76
D. Keterbatasan Pengembangan .....	79
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	80
B. Implikasi .....	81
C. Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Yang Relevan .....	10
Tabel 3.1. Skala <i>Likert</i> .....	32
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	34
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi .....	36
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen untuk Ahli Materi II.....	37
Tabel 3.5. Kategori Indeks Koefisien Korelasi .....	38
Tabel 3.6. <i>Reability Statistics</i> .....	39
Tabel 3.7. Kategori Kelayakan.....	40
Tabel 4.1. Hasil Validasi Ahli Media Responden 1 .....	44
Tabel 4.2. Hasil Validasi Ahli Materi Responden 1 .....	45
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Media Responden 2 .....	45
Tabel 4.4. Hasil Akhir Rata-Rata Presentase Ahli Materi .....	46
Tabel 4.5. Hasil Penilaian Uji Coba Kepada Siswa .....	47
Tabel 4.7. Hasil Perhitungan Normalitas .....	49
Tabel 4.8. Hasil N-gain .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Rambu Peringatan .....	8
Gambar 2.2. Rambu Perintah .....	9
Gambar 2.3. Rambu Larangan .....	9
Gambar 2.4. Kerangka Berpikir .....	13
Gambar 3.1. Prosedur Model Pengembangan .....	15
Gambar 3.2. Analisis <i>Addie</i> ... .....	16
Gambar 3.3. <i>Use Case</i> Diagram .....	19
Gambar 3.4. Navigasi Media Pembelajaran .....	20
Gambar 3.5. <i>Storyboard</i> Intro .....	21
Gambar 3.6. <i>Storyboard</i> Home .....	22
Gambar 3.7. <i>Storyboard</i> Materi Rambu .....	22
Gambar 3.8. <i>Storyboard</i> Macam-macam Rambu .....	23
Gambar 3.9. <i>Storyboard</i> Macam-macam Rambu Larangan .....	24
Gambar 3.10. <i>Storyboard</i> Macam-macam Rambu Peringatan .....	24
Gambar 3.11. <i>Storyboard</i> Macam-macam Rambu Perintah .....	25
Gambar 3.12. <i>Storyboard</i> Pengertian Marka .....	26
Gambar 3.13. <i>Storyboard</i> Macam-macam Marka Membujur .....	26
Gambar 3.14. <i>Storyboard</i> Marka Melintang .....	27
Gambar 3.15. <i>Storyboard</i> Marka Serong .....	27
Gambar 3.16. <i>Storyboard</i> Video Rambu .....	28
Gambar 3.17. <i>Storyboard</i> Kuis .....	28
Gambar 3.18. <i>Storyboard</i> Soal-soal Kuis .....	29
Gambar 3.19. <i>Storyboard</i> Tentang .....	29
Gambar 4.1. Diagram Penilaian Ahli Media .....	44
Gambar 4.2. Diagram Penilaian Ahli Materi .....	46
Gambar 4.3. Hasil Perhitungan Uji <i>Mann-Whitney U test</i> .....	50



Gambar 4.4. Halaman Home .....	51
Gambar 4.5. Halaman Menu .....	52
Gambar 4.6. Halaman Materi Rambu .....	53
Gambar 4.7. Halaman Menu Macam-macam Rambu .....	53
Gambar 4.8. Halaman Rambu Laangan .....	54
Gambar 4.9. Halaman Rambu Larangan .....	55
Gambar 4.10. Halaman Rambu Larangan .....	56
Gambar 4.11. Halaman Rambu Peringatan .....	57
Gambar 4.12. Halaman Rambu Peringatan .....	58
Gambar 4.13. Halaman Rambu Peringatan .....	59
Gambar 4.14. Halaman Rambu Peringatan .....	60
Gambar 4.15. Halaman Rambu Perintah .....	61
Gambar 4.16. Halaman Rambu Perintah .....	62
Gambar 4.17. Halaman Rambu Perintah .....	63
Gambar 4.18. Halaman Rambu Perintah .....	64
Gambar 4.19. Halaman Menu Marka Jalan .....	65
Gambar 4.20. Halaman Menu Marka Jalan .....	66
Gambar 4.21. Halaman Menu Marka Membujur .....	67
Gambar 4.22. Halaman Menu Marka Membujur .....	68
Gambar 4.23. Halaman Menu Marka Melintang .....	69
Gambar 4.24. Halaman Menu Marka Serong .....	70
Gambar 4.25. Halaman Video .....	70
Gambar 4.26. Halaman Rambu-rambu Lalu Lintas .....	71
Gambar 4.27. Halaman Kuis dan Evaluasi .....	71
Gambar 4.28. Halaman Soal .....	72
Gambar 4.29. Halaman Gambar Jawaban Benar .....	72
Gambar 4.30. Halaman Gambar Jawaban Salah .....	73
Gambar 4.31. Halaman Tampilan Profil .....	73