

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA MATERI ORGAN GERAK
MANUSIA DI SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SD Negeri Sidoharjo 3)**



Disusun oleh:

Nama : Latifah Nurul habibah
NIM : 2013010176

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA MATERI ORGAN GERAK
MANUSIA DI SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SD Negeri Sidoharjo 3)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Latifah Nurul Habibah
NIM : 2013010176

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA MATERI ORGAN GERAK
MANUSIA DI SEKOLAH DASAR**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Latifah Nurul Habibah

2013010176

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 18 September 2024

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer



Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.

NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA MATERI ORGAN GERAK
MANUSIA DI SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Latifah Nurul Habibah

2013010176

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 18 September 2024

Pembimbing Utama



Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Anggota Tim Penguji



Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0630037603

Pembimbing Pendamping



Indrawan Adv Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702

Lilik Sugiarto, M.Kom
NIDN. 0610128201




Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 18 September 2024

Ketua




Moch. Hari Purvidiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Latifah Nurul Habibah
NIM : 2013010176

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD N Sidoharjo 3).

Dosen Pembimbing Utama : Riyan Abdul Aziz, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Indrawan Ady Saputro, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Sukoharjo, 18 September 2024

Yang Menyatakan,



Latifah Nurul Habibah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Tanpa berkat dan rahmat-Nya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan karya ini. Tak lupa, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penulisan skripsi ini. Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kepada kedua Orang Tua penulis Bapak Djapar dan Ibu Narsiti, terimakasih telah selalu memberikan dukungan dan doa yang tak pernah berhenti.
2. Kepada Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji, terima kasih penulis ucapkan atas bimbingan, dukungan, dan saran yang diberikan dalam membantu penelitian ini.
3. Kepada Bapak/ Ibu Dosen STMIK Amikom Surakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pendidikan yang bermanfaat bagi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada pihak SD Negeri Sidoharjo 3 yang telah memberikan izin sebagai objek penelitian.
5. Teruntuk semua teman di STMIK Amikom Surakarta, terimakasih atas dukungan dan pengalaman yang diberikan di masa perkuliahan.

HALAMAN MOTTO

“ Kesempatan hanya datang bagi mereka yang mempersiapkannya”

(Louis Pasteur)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan nikmat,rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Mansuia Di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SD N Sidoharjo 3)”** dengan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan kontribusi dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, S. T, M.M, M. Kom selaku ketua STMIK Amikom Surakarta yang telah memberikan perlindungan pada penelitian ini.
2. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika, atas dukungan, bantuan dan motivasinya.
3. Kepada Bapak Riyan Abdul Aziz, M. Kom dan Bapak Indrawan Ady Saputro, M. Kom selaku pembimbing, terimakasih atas bimbingan, saran dan dukungan yang telah diberikan.
4. Kepada Bapak Arif Yunet Priyo Tatagno, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Sidoharjo 3 yang telah memberikan izin penelitian ini.
5. Kepada Bapak Suroto, S.Pd selaku guru IPA, terimakasih atas izin dan kerjasama yang diberikan pada penelitian ini.
6. Terimakasih kepada orang tua, keluarga, dan teman- teman atas doa, motivasi dan dukungan yang diberikan selama penelitian ini.

7. Terimakasih kepada siswa-siswi kelas 5 SD Negeri Sidoharjo 3 yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penelitian ini.

Penulisan menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua.

Sukoharjo, 18 September 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Keaslian Penelitian.....	11

2.3. Landasan Teori.....	15
2.3.1 Media Pembelajaran	15
2.3.2 Tujuan Pembelajaran	15
2.3.3 Materi Organ Gerak Manusia	16
2.3.4 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	16
2.3.5 Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.3.6 Multimedia.....	17
2.3.7 Adobe Animate	18
2.3.8 Adobe Illustrator	18
2.3.9 Model ADDIE.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	21
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.2.1. Observasi	22
3.2.2. Wawancara	22
3.2.3. Studi Pustaka	23
3.2.4. Kuesioner.....	23
3.3. Teknik Analisis Data.....	23
3.4. Alur Penelitian	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1. Pengumpulan Data	28

4.1.1. Observasi	28
4.1.2. Wawancara.....	28
4.1.3. Studi Pustaka.....	29
4.2. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	31
4.2.1 Analisis SWOT	31
4.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	32
4.2.3 Kebutuhan Fungsional	33
4.3 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	34
4.3.1 Struktur Menu	34
4.3.2 Desain <i>Interface</i>	36
4.3.3 Pembuatan Aset	38
4.4 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	40
4.4.1 Proses Pembuatan Tampilan	41
4.4.2 Hasil Tampilan.....	43
4.5. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	49
4.5.1 Pengujian Aplikasi	49
4.5.2 Penerapan Aplikasi	51
4.6. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	53
4.6.1 Kuesioner Siswa	53
4.6.2 Kuesioner Validasi Ahli Materi	56

BAB V PENUTUP.....	60
5.1. Kesimpulan	60
5.2. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Grafik Nilai Mata Pelajaran IPA.....	4
Tabel 2. 1 Matriks Literatur <i>Review</i> dan Posisi Penelitian	11
Tabel 3. 2 Kriteria Variabel	24
Tabel 3. 3 Analisis SWOT	32
Tabel 4. 1 Kebutuhan Sistem	33
Tabel 4. 2 Desain <i>Interface</i>	36
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian	50
Tabel 4. 4 Penilaian dari responden (siswa).....	53
Tabel 4. 5 Rekap Hasil Kuesioner Siswa	53
Tabel 4. 6 Kisi Intrusmen Ahli Materi	56
Tabel 4. 7 Hasil penelitian ahli	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Materi	16
Gambar 2.2 Model ADDIE	19
Gambar 3.1. Alur Diagram Penelitian	25
Gambar 4.1. Strktur menu aplikasi	35
Gambar 4.2. Pembuatan background halaman utama.....	38
Gambar 4.3. Pembuatan asset	39
Gambar 4.4 Pembuatan aset tombol dan penamaan.....	39
Gambar 4.5 <i>Software</i> Adobe Animate CC 2020.....	41
Gambar 4.6 Pembuatan tampilan awal.....	42
Gambar 4.7 Pembuatan tampilan menu utama	43
Gambar 4.8 Tampilan awal.....	44
Gambar 4.9 Tampilan menu utama.....	45
Gambar 4.10 Tampilan tujuan.....	46
Gambar 4.11 Tampilan menu materi	46
Gambar 4.12 Tampilan awal quiz	47
Gambar 4.13 Tampilan menu <i>game</i>	48
Gambar 4.14 Tampilan profil.....	48
Gambar 4.15 Tampilan petunjuk.....	49
Gambar 4.17 Penerapan Aplikasi.....	51