

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG USAHA
DALAM FISIKA DI MTsN 11 BOYOLALI**



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Khairul Faizi Islamy
NIM : 2113010329

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG USAHA
DALAM FISIKA DI MTsN 11 BOYOLALI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Khairul Faizi Islamy
NIM : 2113010329

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG USAHA DALAM FISIKA DI MTsN 11 BOYOLALI

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Khairul Faizi Islamy

2113010329

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi

Program Sarjana

Program Studi Informatika

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 2 September 2025

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



Sukoharjo, 2 September 2025

Ketua

Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 2005.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG USAHA
DALAM FISIKA DI MTsN 11 BOYOLALI

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Khairul Faizi Islamy

2113010329

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 2 September 2025

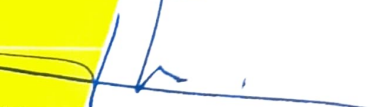
Pembimbing Utama

Anggota Tim Penguji


Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048205


Moch. Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom
NIDN. 0523126101

Pembimbing Pendamping


Widiyanto Hadi, S.E, M.Kom
NIDN. 0610056302


Dr. Hadis Turmudi, MH
NIDN. 0630037603


Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048205



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

Surakarta, 2 September 2025

Ketua


Moch. Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 2005.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Khairul Faizi Islamy
NIM : 2113010329

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Media Pembelajaran tentang Usaha dalam Fisika di MTsN 11 Boyolali

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom

Dosen Pembimbing Pendamping : Dr. Hadis Turmudi, MH

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, 2 September 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Khairul Faizi Islamy

HALAMAN PERSEMBAHAN

Rasa syukur selalu terpanjatkan terhadap Allah SWT atas segala nikmat kesehatan, ketabahan, dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga tersusunlah karya tulis dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran tentang Usaha dalam Fisika di MTsN 11 Boyolali”. Karya tulis ini di persembahkan untuk:

1. Almarhum Ibu, yang menjadi sumber penguat, dan inspirasi tanpa batas terhadap penulis. Semoga setiap doa dan usaha ini menjadi amal jariyah untuk beliau.
2. Keluarga, atas doa, dukungan, serta semangat yang diberikan setiap langkah perjalanan ini.
3. Dosen Pembimbing, atas bimbingan, ilmu yang kritis, serta arahan yang telah diberikan dengan penuh kesabaran dan ketulusan.
4. Teman, yang telah membantu dalam melaksanakan implementasi penelitian.
5. Diri Sendiri, sebagai bentuk penghargaan atas perjuangan, keikhlasan, dan ketekunan dalam menyelesaikan karya ini hingga tuntas.

HALAMAN MOTTO

”Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.” : Qs. Al-Insyrah : 6

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu terpanjatkan terhadap Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah dan nikmat kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan karya tulis. Shalawat tetap tercurah kepada junjungan kita nabi muhammad saw. Rasa syukur selalu terkenang oleh penulis, dengan perjuangan yang bertahap untuk menyelesaikan karya tulis. Penulis mengucapkan rasa hormat serat terimakasih atas bantuan beserta arahan terhadap penulis dalam menyelesaikan penelitian.

1. Kepada ketua STMIK AMIKOM Surakarta Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom.
2. Kepada kepala prodi S1 informatika STMIK AMIKOM Surakarta, sekaligus dosen pembimbing utama penulis, Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom.
3. Kepada dosen pembimbing pendamping, Dr. Hadis Turmudi, MH.
4. Kepada kepala sekolah dan guru kelas MTsN 11 Boyolali, Bapak Suyanto, S.Pd., M.Pd. dan Bapak Daris Taufiq Hidayat, S.Pd

Penulis menyadari karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga dibutuhkannya sebuah saran dan kritik yang dapat memberikan terhadap penelitian dimasa yang akan datang.

Sukoharjo, 1 Agustus 2025

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.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR RUMUS	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	9
1.3. Batasan Masalah	9
1.4. Tujuan Penelitian	10
1.5. Manfaat Penelitian	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Tinjauan Pustaka.....	12

2.2. Keaslian Penelitian.....	16
2.3. Landasan Teori.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	27
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.3. Teknik Analisis Data.....	31
3.4. Alur Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Pengumpulan Data	34
4.2. Analisis SWOT	35
4.3. Metode Pengembangan ADDIE	37
BAB V PENUTUP.....	65
5.1. Kesimpulan	65
5.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Tabel Responden Pelajar.....	5
Tabel 2.1. Matriks Literatur <i>Review</i> dan Posisi Penelitian Perancangan Media Pembelajaran tentang Usaha dalam Fisika di MTsN 11 Boyolali.....	16
Tabel 3.1. Tabel Validasi Teori Peneliti Terdahulu.....	30
Tabel 4.1. Data MTsN 11 Boyolali.....	36
Tabel 4.2. Analisis SWOT Media Pembelajaran MTsN 11 Boyolali.....	36
Tabel 4.3. Fitur Media Pembelajaran tentang Usaha	37
Tabel 4.4. <i>Software</i> Perancang.....	38
Tabel 4.5. Bahan - Bahan Perancang	40
Tabel 4.6. Uji Fungsionalitas Media Pembelajaran	56
Tabel 4.7. Data Perubahan Tingkat Pemahaman Pelajar VIII A	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Rata-Rata Nilai	6
Gambar 2.1. Metode ADDIE	23
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	31
Gambar 4.1. Stuktur Menu Media Pembelajaran.....	39
Gambar 4.2. Sketsa Halaman Awal	42
Gambar 4.3. Sketsa Halaman Menu Utama	43
Gambar 4.4. Sketsa Halaman Menu Materi	43
Gambar 4.5. Sketsa Halaman Materi Pembelajaran.....	44
Gambar 4.6. Sketsa Halaman <i>Game</i> Pembelajaran 1.....	44
Gambar 4.7. Sketsa Halaman <i>Game</i> Pembelajaran 2.....	45
Gambar 4.8. Sketsa Halaman Rangkuman.....	45
Gambar 4.9. Sketsa Halaman Tujuan.....	46
Gambar 4.10. Sketsa Halaman Kuis	46
Gambar 4.11. Desain Antarmuka Halaman Awal.....	47
Gambar 4.12. Pengaturan Tindakan Halaman Awal.....	47
Gambar 4.13. Desain Antarmuka Halaman Menu Utama	48
Gambar 4.14. Desain Antarmuka Halaman Menu Materi	49
Gambar 4.15. Desain Antarmuka Halaman Materi.....	50
Gambar 4.16. Desain Antarmuka Halaman <i>Game</i> Pembelajaran	51
Gambar 4.17. Desain Antarmuka Halaman Rangkuman.....	52
Gambar 4.18. Desain Antarmuka Halaman Tujuan	52

Gambar 4.19. Desain Antarmuka Halaman Kuis.....	53
Gambar 4.20. Peraturan Kode Makro	54
Gambar 4. 21 Publikasi ke format HTML5	54
Gambar 4.22. Merubah HTML5 ke Apk	55
Gambar 4.23. Modul Pembelajaran	57
Gambar 4.24. Modul Alur Pembelajaran	58
Gambar 4.25. Diskusi dan Menjawab Pertanyaan	59
Gambar 4.26. Uji Coba Media Pembelajaran	60

DAFTAR RUMUS

3.1. Rumus Usaha	24
3.2. Rumus Skor Total	25
3.3. Rumus Rata-rata Skor	25
3.4. Rumus Persentase Skor	26
3.5. Rumus Skor Maksimal.....	26
3.6. Rumus <i>N-Gain</i>	26