

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
HARI KIAMAT UNTUK KELAS V SD DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE
(Studi Kasus: *SD Negeri Gumpang 1*)**



Disusun oleh:

Nama : Febry Mustika Wati
NIM : 2113010260

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

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI HARI KIAMAT UNTUK KELAS V SD DENGAN MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE (Studi Kasus: SD Negeri Gumpang 1)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Febry Mustika Wati
NIM : 2113010260

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI HARI KIAMAT UNTUK KELAS V SD DENGAN MENGUNAKAN ADOBE ANIMATE

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Febry Mustika Wati

2113010260

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jumat, 26 September 2025

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



Sukoharjo, 26 September 2025
Ketua

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

HALAMAN PERSETUJUAN
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
HARI KIAMAT UNTUK KELAS V SD DENGAN
MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE

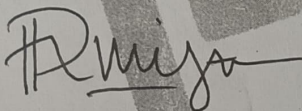
Dipersiapkan dan Disusun oleh

Febry Mustika Wati

2113010260

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada Jumat, 26 September 2025

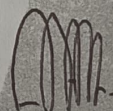
Pembimbing Utama



Riyan Abdul Aziz, M.Kom

NIDN. 0621099102

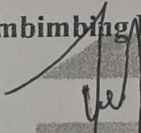
Anggota Tim Penguji



Sri Widiyanti, M.Kom

NIDN. 0618108001

Pembimbing/Pendamping

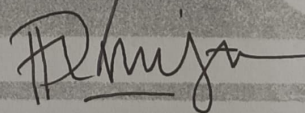


Muhammad Setiyawan, M.Kom

NIDN. 0604048205

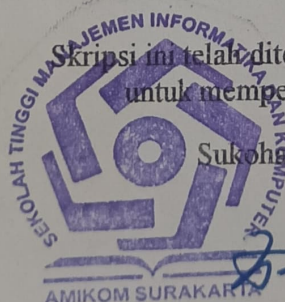
Dr. Hadis Turmudi, M.H.

NIDN. 0630037603



Riyan Abdul Aziz, M.Kom

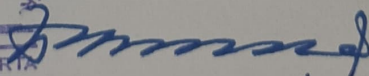
NIDN. 0621099102



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

Sukoharjo, 26 September 2025

Ketua



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

NIK. 2005.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Febry Mustika Wati
NIM : 2113010260

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Materi Hari Kiamat Untuk Kelas V SD Dengan Menggunakan Adobe Animate (Studi Kasus: SD Negeri Gumpang 1).

Dosen Pembimbing Utama : Riyan Abdul Aziz, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Muhammad Setiyawan, 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, 26 September 2025

Yang Menyatakan,



Febry Mustika Wati

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahmanirrahim...

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Cinta Pertama dan Pintu Surgaku, Ayahanda Sudarno dan Ibunda Rusnah. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, semangat motivasi serta doa yang memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Kepada Kakak Tercinta dan Tersayang Atika Permata Sari dan suaminya Riski Agung Nugroho, terimakasih atas dukungannya secara moril maupun materil, terimakasih atas motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
3. Kepada Ponakan Penulis Rhea Kinanthi Brajamaya, terimakasih atas kelucuan-kelucuan yang membuat penulis semangat dan selalu membuat penulis senang sehingga penulis semangat mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

4. Kepada dosen pembimbing dan dosen penguji yang telah membimbing dan mendukung penulis sehingga bisa menyelesaikan skripsi sesuai target.
5. Sahabat penulis Aisyah Salma Agustina, Andreas Wasis Wijanarko, Dewi Sri Rahayu, dan teman seperjuangan dari awal perkuliahan dari kelas F dan juga teman kkn yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, Teman-teman Se-Jurusan Informatika 2021 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini, Terimakasih sudah menjadi teman yang baik dan selalu memberikan motivasi arahan dan semangat disaat penulis tidak percaya akan dirinya sendiri dapat menyelesaikan skripsi ini, Semoga Allah membalas kebaikan kalian.
6. Kepada band Asal Jawa Guyon Waton, Ndx Aka, Aftershine, Denny Caknan, Lavora dan teman-temannya yang sudah menjadi *playlist* dalam menemani penulis menyusun skripsi ini.
7. Kepada seseorang yang Namanya belum dapat penulis tuliskan secara jelas disini namun mungkin sudah tertulis dengan jelas di lauhul Mahfud penulis. Terimakasih telah menjadi salah satu sumber motivasi proses penyelesaian skripsi, sebagai bentuk ikhtiar penulis untuk memantaskan diri, dan semoga segera dipertemukan menurut takdir.
8. Kepada diri sendiri Febry Mustika Wati, terimakasih telah bertahan sampai detik ini melewati semua tantangan yang ada dan sekali lagi terimakasih diriku.

HALAMAN MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."
(Al Baqarah:286)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Materi Hari Kiamat Untuk Kelas V SD Dengan Menggunakan Adobe Animate (Studi Kasus: SDN Gumpang 1 Kartasura)”** 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. Allah SWT yang senantiasa memberikan kesehatan, kekuatan dan kemudahan.
2. Kepada Bapak Moch. Hari Purwidianoro, S. T, M.M, M. Kom selaku ketua STMIK Amikom Surakarta yang telah memberikan perlindungan pada penelitian ini.
3. Kepada Bapak Muhammad Setiyawan, M. Kom selaku ketua program studi informatika, dan atas dukungan, bantuan dan motivasinya.
4. Kepada Bapak Riyan Abdul Aziz, M. Kom dan Bapak Muhammad Setiyawan M. Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan arahan, bimbingan, dan masukan berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepada Ibu Amin, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Gumpang 1 kartasura yang telah memberikan izin penelitian ini.

6. Kepada Ibu Hanif Mufasiroh, S.Pd.I selaku guru agama islam, terimakasih atas izin dan kerjasama yang diberikan pada penelitian ini.
7. Terimakasih kepada orang tua, keluarga, dan teman-teman atas doa, motivasi dan dukungan yang diberikan selama penelitian ini.
8. Terimakasih kepada siswa-siswi kelas V SDN Gumpang 1 Kartasura yang telah bekerjasama dengan penulis dalam proses penelitian ini.

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

Sukoharjo, 4 September 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN	ii
JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR RUMUS	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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.....	9

2.1. Tinjauan Pustaka.....	9
2.2. Keaslian Penelitian.....	12
2.3. Landasan Teori.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	24
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.3. Teknik Analisis Data.....	27
3.4. Alur Penelitian	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Pengumpulan Data	31
4.2. Analisis (<i>Analysis</i>)	35
4.3. Desain (<i>Design</i>)	39
4.4. Pengembangan (<i>Development</i>)	48
4.5. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	71
4.6. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	73
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian.....	12
Tabel 2.2 <i>One Group Pre-test Post-test Design</i>	19
Tabel 2.3 Kategori Penelitian oleh validator.....	21
Tabel 2.4 Validasi Presentase	22
Tabel 2.5 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain.....	23
Tabel 2.6 Kategori Tafsiran N-Gain	23
Tabel 4. 1 Hasil Observasi	31
Tabel 4. 2 Wawancara Dengan Guru	32
Tabel 4. 3 Wawancara Dengan Siswa.....	32
Tabel 4. 4 Jumlah Nilai Pre-Test.....	33
Tabel 4. 5 Analisis SWOT	35
Tabel 4. 6 Matriks Analisis SWOT.....	37
Tabel 4. 7 Kebutuhan Sistem	39
Tabel 4.8 Desain <i>Wireframe</i>	42
Tabel 4. 9 Pengujian Black Box.....	62
Tabel 4. 10 Kisi Instrumen Ahli Materi	64
Tabel 4. 11 Hasil Penelitian Ahli Materi	65
Tabel 4. 12 Kategori Penilaian.....	67
Tabel 4. 13 Kriteria Presentase	67
Tabel 4. 14 Instrument Penilaian (Dwi, 2017).....	67
Tabel 4.15 Kuesioner Siswa (Amaliah, 2020)	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Nilai Siswa.....	3
Gambar 2. 1 Alur Model Pengembangan ADDIE.....	20
Gambar 3.1 Alur penelitian.....	28
Gambar 4. 1 Struktur Menu Aplikasi.....	40
Gambar 4.2 <i>Background</i> Halaman Utama	46
Gambar 4. 3 Pembuatan Button Media Pembelajaran Interaktif	47
Gambar 4. 4 Pembuatan Penamaan di Media	47
Gambar 4. 5 Pembuatan Asset Materi.....	48
Gambar 4. 6 Software Adobe Animate CC 2015.....	49
Gambar 4.7 Pembuatan Tampilan Awal Media	49
Gambar 4. 8 Pembuatan Tampilan Menu Aplikasi.....	50
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Media.....	51
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 4. 11 Tampilan Tujuan Pembelajaran	54
Gambar 4.12 Tampilan Pengertian Hari Kiamat.....	54
Gambar 4. 13 Tampilan Button Sugro Dan Kubro	55
Gambar 4. 14 Arti Kiamat Sugro	55
Gambar 4.15 Tampilan Tanda Kiamat Sugro	56
Gambar 4. 16 Tampilan Arti Kiamat Kubro	56
Gambar 4. 17 Tampilan Tanda Kiamat Kubro.....	57
Gambar 4. 18 Tampilan Video Ilustrasi Kiamat Sugro.....	57
Gambar 4. 19 Tampilan Video Ilustrasi Kiamat kubro.....	58

Gambar 4. 20 Tampilan Awal Game	58
Gambar 4. 21 Tampilan Isi Game	59
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Quiz	59
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Soal Quiz	60
Gambar 4. 24 Tampilan Benar Dan Salah Pada Quiz	60
Gambar 4. 25 Tampilan Poin Nilai	60
Gambar 4. 26 Tampilan Profil Pembuat Aplikasi.....	61
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	61
Gambar 4.28 Implementasi	72

DAFTAR RUMUS

(2. 1) Rumus skala likert	21
(2. 2) Rumus N Gain	21