

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID UNTUK SD KELAS 4
(Studi Kasus: SD Negeri 01 Malangjiwan)**



Disusun oleh:

Nama : Rifqi Zanuar Aswar
NIM : 2113010269

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

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA
BERBASIS ANDROID UNTUK SD KELAS 4
(Studi Kasus : SD Negeri 01 Malangjiwan)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Rifqi Zanuar Aswar
NIM : 2113010269

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

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI KERAGAMAN
SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA BERBASIS ANDROID
UNTUK SD KELAS 4
(Studi Kasus : SD Negeri 01 Malangjiwan)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Rifqi Zanuar Aswar

2113010269

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Senin, 29 September 2025

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



Sukoharjo, 29 September 2025
Ketua

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

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI KERAGAMAN
SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA BERBASIS ANDROID
UNTUK SD KELAS 4
(Studi Kasus : SD Negeri 01 Malangjiwan)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Rifqi Zanuar Aswar

2113010269

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Senin, 29 September 2025

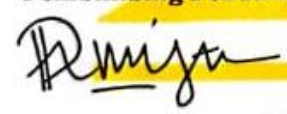
Pembimbing Utama


Muhammad Setiyawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

Anggota Tim Penguji

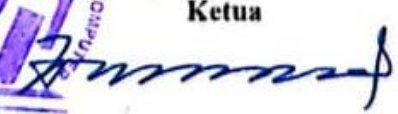

Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903

Pembimbing Pendamping


Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102


Indrawan Adv Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702


Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Sukoharjo, 29 September 2025
Ketua

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : RIFQI ZANUAR ASWAR
NIM : 2113010269

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI INDONESIA BERBASIS
ANDROID UNTUK SD KELAS 4 (Studi Kasus : SD Negeri 01 Malangjiwan)**

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom

Dosen Pembimbing Pendamping : Riyan Abdul Aziz, 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, 29 September 2025

Yang Menyatakan,



RIFQI ZANUAR ASWAR

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga penulis memperoleh kemudahan dalam menyelesaikan laporan skripsi ini dengan lancar. Penulis mempersembahkan laporan skripsi ini sebagai ungkapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan kesehatan, kemudahan, dan kekuatan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
2. Kedua orangtua Bapak Ali Aswari dan Ibu Ngatini, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang terus menerus.
3. Adikku Fahri Setya Syahputra dan Afifah Nahda Rafanda, yang selalu memberikan semangat dan keceriaan.
4. Seluruh keluarga besar, dosen pembimbing, dan teman seperjuangan, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan masukan dalam penyelesaian penulisan laporan skripsi ini.
5. Diri sendiri, yang mampu berusaha, bertahan, dan tidak menyerah sampai tahap akhir menyelesaikan laporan skripsi ini.

Penulis berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan referensi tambahan bagi pengembangan maupun penelitian selanjutnya.

HALAMAN MOTTO

“Lebih baik dilukai daripada melukai orang lain, orang baik bisa bahagia
hanya dengan begitu”

“Asal demi ibu, apapun akan kulakukan”

(Ken Kaneki)

“Yang paling penting saat menikmati hidup adalah menjadi bahagia”

“Semua kemungkinan itu pasti ada, sampai hasilnya benar-benar terjadi”

(Rikkazu)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia Berbasis Android untuk SD Kelas 4 (Studi Kasus: SD Negeri 01 Malangjiwan)”. Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S1 program studi Informatika dari STMIK Amikom Surakarta.

Dalam penulisan laporan skripsi ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan bimbingan. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST., MM., M.Kom selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
2. Bapak Muhammad Setiawan, M.Kom selaku dosen pembimbing utama.
3. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom selaku dosen pembimbing pendamping.
4. Seluruh dosen STMIK Amikom Surakarta yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu kepada penulis.
5. Ibu Yuniarsih Farida S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 01 Malangjiwan.
6. Ibu Erna Kristyaningsih S.Pd selaku Guru Wali Kelas 4 SD Negeri 01 Malangjiwan.

7. Kedua orangtua penulis Bapak Ali Aswari dan Ibu Ngatini yang telah banyak berkorban serta selalu memberikan motivasi, doa, dan dukungan terbaik kepada penulis.
8. Seluruh teman seangkatan 2021 dan teman dekat penulis atas kebersamaan yang telah terjalin serta dukungan dan semangat yang tulus.
9. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun telah memberikan dukungan dalam penyelesaian laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih memiliki kekurangan karena keterbatasan ilmu dan pengalaman yang dimiliki. Namun demikian, penulis berharap informasi yang disajikan dapat memberikan manfaat bagi yang membacanya.

Sukoharjo, 29 September 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.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR RUMUS	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Tinjauan Pustaka.....	9

2.2. Keaslian Penelitian.....	13
2.3. Landasan Teori.....	16
2.3.1. Media Pembelajaran Interaktif	16
2.3.2. Kurikulum Merdeka	16
2.3.3. IPAS	17
2.3.4. Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia.....	17
2.3.5. ADDIE.....	18
2.3.6. <i>Android</i>	19
2.3.7. <i>Adobe Animate</i>	20
2.3.8. <i>Figma</i>	20
2.3.9. SWOT.....	21
2.3.10. Skala Likert.....	21
2.3.11. N-Gain	23
2.3.12. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	23
2.3.13. <i>Flowchart</i>	24
2.3.14. <i>Wireframe</i>	24
2.3.15. Kuesioner	25
2.3.16. Pengujian <i>Black Box</i>	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	26

3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.2.1. Observasi	27
3.2.2. Wawancara	27
3.2.3. Studi Pustaka	27
3.2.4. Kuesioner.....	28
3.2.5. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	28
3.3. Teknik Analisis Data.....	28
3.4. Alur Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1. Pengumpulan Data	33
4.1.1. Observasi	33
4.1.2. Wawancara	34
4.1.3. Studi Pustaka	35
4.1.4. Kuesioner.....	35
4.1.5. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	35
4.2. Analisis (<i>Analysis</i>)	37
4.2.1. Analisis Tujuan Pembelajaran	37
4.2.2. Analisis SWOT.....	37
4.2.3. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	39
4.2.4. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	40
4.3. Desain (<i>Design</i>)	41

4.3.1. Desain <i>Flowchart</i>	41
4.3.2. Desain <i>Wireframe</i>	42
4.4. Pengembangan (<i>Development</i>)	45
4.4.1. Proses Pembuatan Aset.....	45
4.4.2. Proses Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif	47
4.4.3. Kesesuaian Aplikasi Dengan Tujuan Pembelajaran.....	62
4.4.4. Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	65
4.5. Implementasi (<i>Implementation</i>)	66
4.6. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	70
4.6.1. Hasil Kueisoner Validasi.....	70
4.6.2. Hasil <i>Pret-test</i> dan <i>Post-test</i>	76
4.6.3. Kesesuaian Evaluasi	77
BAB V PENUTUP.....	78
5.1. Kesimpulan	78
5.2. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Literatur <i>Review</i> dan Posisi Penelitian Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia Berbasis Android Untuk SD Kelas 4.....	13
Tabel 2.1. Lanjutan	14
Tabel 2.1. Lanjutan	15
Tabel 2.2. Skor Penilaian Skala Likert	22
Tabel 2.3. Kriteria Interpretasi	22
Tabel 2.4. Kriteria N-Gain	23
Tabel 2.5. Simbol <i>Flowchart</i>	24
Tabel 4.3. Hasil Data <i>Pre-test</i> Siswa	36
Tabel 4.1. Tujuan Pembelajaran.....	37
Tabel 4.2. Matriks SWOT	39
Tabel 4.3. <i>Wireframe</i> Media Pembelajaran Interaktif.....	43
Tabel 4.3. Lanjutan	44
Tabel 4.4. Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	65
Tabel 4.5. Hasil Kuesioner Ahli Materi	70
Tabel 4.6. Hasil Kuesioner Ahli Media	72
Tabel 4.7. Hasil Kuesioner Siswa Kelas 4	74
Tabel 4.8. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Siswa Kelas 4	76
Tabel 4.9. Kesesuaian Evaluasi.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Nilai Tujuan Pembelajaran Siswa Kelas 4.....	3
Gambar 1.2. Grafik <i>Pre-test</i> Pemahaman Siswa Kelas 4.....	4
Gambar 2.1 Peta Konsep Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Indonesia	17
Gambar 2.2. ADDIE Model	18
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	30
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i> Alur Media Pembelajaran Interaktif	41
Gambar 4.2. Aset Tombol Menu.....	45
Gambar 4.3. Aset Background	46
Gambar 4.4. Aset Karakter	46
Gambar 4.5. Aset Materi.....	47
Gambar 4.6. Proses Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif.....	48
Gambar 4.7. Publish Media Pembelajaran Interaktif	48
Gambar 4.8. Tampilan Splashscreen.....	49
Gambar 4.9. Tampilan Halaman Introduction	49
Gambar 4.10. Tampilan Halaman Utama	50
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Informasi.....	50
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Sumber Aset	51
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Referensi Materi	51
Gambar 4.14. Tampilan Halaman Petunjuk.....	52
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Kompetensi.....	52
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Pilih Materi.....	53

Gambar 4.17. Tampilan Halaman Peta Konsep	53
Gambar 4.18. Tampilan Halaman Pilih Belajar Keragaman Sosial.....	54
Gambar 4.19. Tampilan Halaman Pilih Belajar Keragaman Budaya	54
Gambar 4.20. Tampilan Halaman Isi Materi Pengertian	55
Gambar 4.21. Tampilan Halaman Isi Materi Contoh Bentuk Keragaman.....	55
Gambar 4.22. Tampilan Halaman Isi Materi Tabel Bentuk Keragaman	56
Gambar 4.23. Tampilan Halaman Isi Materi Kegiatan Latihan.....	56
Gambar 4.24. Tampilan Pilih Kuis atau Soal.....	57
Gambar 4.25. Tampilan Halaman Petunjuk Mengerjakan Pilihan Ganda	57
Gambar 4.26. Tampilan Halaman Soal dan Jawab Pilihan Ganda	58
Gambar 4.27. Tampilan Halaman Hasil Tes Pilihan Ganda	58
Gambar 4.28. Tampilan Halaman Petunjuk Mengerjakan Soal Esai.....	59
Gambar 4.29. Tampilan Halaman Soal dan Jawab Soal Esai	59
Gambar 4.30. Tampilan Halaman Hasil Tes Soal Esai.....	60
Gambar 4.31. Halaman Petunjuk Bermain Puzzle 1 (Drag and Drop)	60
Gambar 4.32. Halaman Bermain Puzzle 1 (Drag and Drop)	61
Gambar 4.33. Halaman Petunjuk Bermain Puzzle 2 (Tarik Garis).....	61
Gambar 4.34. Halaman Bermain Puzzle 2 (Tarik Garis)	62
Gambar 4.35. Kesesuaian Tujuan Pembelajaran 1	63
Gambar 4.36. Kesesuaian Tujuan Pembelajaran 2	64
Gambar 4.37. Menyampaikan Maksud dan Tujuan kepada Siswa	66
Gambar 4.38. Siswa Mengerjakan Soal <i>Pre-test</i>	66
Gambar 4.39. Menjelaskan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif.....	67

Gambar 4.40. Siswa Mencoba Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif	67
Gambar 4.41. Siswa Mengerjakan Soal <i>Post-test</i>	68
Gambar 4.42. Siswa Mengisi Kuesioner.....	69
Gambar 4.43. Guru Wali Kelas 4 Mencoba Aplikasi dan Mengisi Kuesioner	69

DAFTAR RUMUS

(2.1.) Rumus Skala Likert	22
(2.2.) Rumus N-Gain.....	23