

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
PEMBELAJARAN IPAS “MEMAKAN DAN DIMAKAN”
PADA KELAS V SD
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**



Disusun oleh:

Nama : Calvin Collins Tan
NIM : 2113010280

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

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
PEMBELAJARAN IPAS “MEMAKAN DAN DIMAKAN”
PADA KELAS V SD
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Calvin Collins Tan
NIM : 2113010280

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

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
PEMBELAJARAN IPAS “MEMAKAN DAN DIMAKAN”
PADA KELAS V SD
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Celvin Collins Tan

2113010280

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



Susoharjo, 29 September 2025
Ketua

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

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
PEMBELAJARAN IPAS “MEMAKAN DAN DIMAKAN”
PADA KELAS V SD
(Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Celvin Collins Tan
2113010280

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

Pembimbing Utama



Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Anggota Tim Penguji



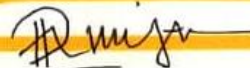
Indrawan Ady Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702

Pembimbing Pendamping



Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

Ina Sholihah W, M.Kom
NIDN. 0630128903



Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102



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

Sukoharjo, 29 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 : **Celvin Collins Tan**
NIM : **2113010280**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
PEMBELAJARAN IPAS “MEMAKAN DAN DIMAKAN”
PADA KELAS V SD**

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, 29 September 2025
Yang Menyatakan,



Celvin Collins Tan

HALAMAN PERSEMBAHAN

dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan rahmat-Nya dan atas dukungan serta doa dari orang-orang terdekat, telah menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, atas rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, karena dengan karunia-Nya skripsi telah diselesaikan dengan tepat waktu. Puji syukur yang tak terhingga kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah meenghendaki dan mengabulkan segala doa hamba-Nya.
2. Kepada mama saya Ibu Ida Rahayu yang telah mendukung saya selama awal masuk kuliah sampai menuju kelulusan tak henti-hentinya saya ucapkan terimakasih yang sangat mendalam. Ucapan terimakasih takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan mama karena itu terimalah persembahan bakti dan cinta dari saya untuk mama saya.
3. Untuk alm papa saya, sebagai seorang yang menjadi panutan serta arah buat saya walau tanpa kehadirannya.
4. Kepada Dosen pembimbing utama dan pendamping saya, Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom dan Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya, agar skripsi saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak atas segala bantuannya dengan jasa kalian akan selalu saya kenang di hati.
5. Kepada adik-adik saya, Cicilia Calin Tan dan Cathy Calin Tan yang senantiasa selalu mengganggu kakaknya tapi tidak dapat dipungkiri selalu

memberikan dukungan semangat untuk keberhasilan ini. Terimakasih banyak untukmu.

6. Teman-teman dekat dan kuliah saya, dukungan kalian selama ini tak akan saya lupakan hingga sampai dapat melewati semua ini. Terimakasih untuk awal pertemuan hingga menjelang perpisahan ini. perjuangan kita lewati bersama akan selalu menjadi kenangan yang telah terukir di hati saya. Semangat dan sehat selalu teman!!!
7. Terima kasih untuk diri saya sendiri yang telah bekerja keras dalam menyelesaikan skripsi ini.

HALAMAN MOTTO

"Bukan seberapa keras Anda memukul, tetapi seberapa keras Anda bisa dipukul dan terus maju, So Be Strong and GOD Bless You"

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan kegiatan penelitian dan menyelesaikan penulisan laporan akhir skripsi dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pembelajaran IPAS “Memakan dan Diamakan” Pada Kelas V SD (Studi Kasus: SD Kristen Kartasura)" yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Prodi Informatika STMIK AMIKOM Surakarta.

Penulis menyadari akan berbagai kekurangan atau ketidak sempurnaan dari skripsi ini, yang disebabkan keterbatasan pengetahuan penulis, untuk itu berbagai kritik dan saran yang bersifat membangun penyempurnaan skripsi ini sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Maka dari itu, penulis mengungkapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu penulis dalam proses penelitian ini, yaitu:

1. Moch. Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom selaku Ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom selaku Kaprodi S1 Informatika di STMIK AMIKOM Surakarta dan pembimbing pendamping skripsi yang telah mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. 3. Riyan Abdul Aziz, M.Kom selaku pembimbing utama skripsi yang telah mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah memberikan ilmu dan wawasannya selama penulis menjalankan proses perkuliahan.

5. Seluruh Staf dan karyawan STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah membantu menyelesaikan skripsi saya dan memberikan dukungan selama ini, sehingga skripsi saya dapat selesai.
6. Ibu Dorkasih Yanurinda Krismani, S.Si, MA selaku Kepala Sekolah dan Ibu Saswuni, S.Pd selaku wali kelas V SD Kristen Kartasura yang telah membantu penulis dalam penelitian ini hingga menyelesaikan penelitian dengan baik.
7. Kepada 21 siswa kelas V SD Kristen Kartasura yang telah bersedia membantu penelitian penulis hingga menyelesaikan dengan baik.
8. Kepada orang tua saya yang tiada hentinya memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang yang tiada henti.
9. Teman-teman seperjuangan skripsi, yang senantiasa memberikan semangat dapat menyelesaikan dengan tepat waktu.

Dengan kerendahan hati, penulis mengucapkan banyak terimakasih pada semua yang telah memberikan dukungan kepada penulis. Dan yang tidak bisa sebutkan satu persatu, penulis mohon maaf sebesar-besarnya. Tiada kata yang lebih indah dari semua ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya, serta dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi pembaca yang berminat.

Sukoharjo, 23 September 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN 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
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	7
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.2. Keaslian Penelitian.....	13

2.3. Landasan Teori.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	24
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.3. Teknik Analisis Data.....	26
3.4. Alur Penelitian	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1. Pengumpulan Data	31
4.2. Analisis	34
4.3. Desain	37
4.4 Pengembangan.....	43
4.5 Implementasi	58
4.6 Evaluasi	60
BAB V PENUTUP.....	65
5.1. Kesimpulan	65
5.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks literatur <i>review</i> dan posisi penelitian	13
Tabel 3. 1 Kriteria Validitas.....	27
Tabel 3. 2 Penilaian <i>Skala Likert</i>	27
Tabel 3. 3. Kriteria Validitas.....	28
Tabel 4. 1 Materi	36
Tabel 4. 2 <i>Wireframe</i>	40
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	53
Tabel 4. 4 Angket Ahli Materi	55
Tabel 4. 5 Angket Ahli Media.....	57
Tabel 4. 6 Angket Responden Siswa/i	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Nilai Ulangan Memakan dan Dimakan	5
Gambar 1. 2 Data Nilai <i>Pre-test</i> Memakan dan Dimakan	6
Gambar 2. 1 ADDIE	20
Gambar 3. 1 Alur Langkah Penelitian.....	28
Gambar 4. 1 Data Nilai <i>Pre-test</i> Memakan dan Dimakan	33
Gambar 4. 2 Alur Tahap Desain	38
Gambar 4. 3 Halaman <i>Splashscreen</i>	43
Gambar 4. 4 Halaman Utama.....	44
Gambar 4. 5 Halaman Materi.....	45
Gambar 4. 6 Halaman Petunjuk Kuis.....	46
Gambar 4. 7 Halaman Soal Kuis.....	47
Gambar 4. 8 Halaman Nilai Skor Kuis	48
Gambar 4. 9 Halaman Minigame	49
Gambar 4. 10 Halaman Menang	50
Gambar 4. 11 Halaman Profil	51
Gambar 4. 12 Halaman Petunjuk	52
Gambar 4. 13 Halaman Keluar.....	53
Gambar 4. 14 Implementasi	59
Gambar 4. 15 Pengerjaan <i>Post-test</i>	59
Gambar 4. 16 Pengisian Kuesioner.....	60
Gambar 4.17 Data Nilai <i>Post-test</i> Memakan dan Dimakan.....	63