

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN SENI RUPA
(Studi Kasus: SD Negeri Pranan 02 Polokarto, Sukoharjo)**



Disusun oleh:

Nama : Yesika Ayu Yuliana
NIM : 2113010323

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

SKRIPSI
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN SENI RUPA
(Studi Kasus: SD Negeri Pranan 02 Polokarto, Sukoharjo)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Yesika Ayu Yuliana
NIM : 2113010323

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

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA (Studi Kasus: SD Negeri Pranan 02 Polokarto, Sukoharjo)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Yesika Ayu Yuliana

2113010323

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jum'at, 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 PADA MATA PELAJARAN SENI RUPA (Studi Kasus: SD Negeri Pranan 02 Polokarto, Sukoharjo)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Yesika Ayu Yuliana

2113010323

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

Pembimbing Utama



Ina Sholihah Widiati, M.Kom.
NIDN. 0630128903

Anggota Tim Penguji



Dr. Hadis Turmudi, M.H.
NIDN. 0630037603



Riyan Abdul Aziz, M. Kom.
NIDN. 0621099102

Pembimbing Pendamping



Sri Widiyanti, M. Kom.
NIDN. 0618108001



Sri Widiyanti, M. Kom.
NIDN. 0618108001



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 PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yesika Ayu Yuliana
NIM : 2113010323

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN SENI RUPA (Studi Kasus: SD Negeri Pranan 02 Polokarto,
Sukoharjo)**

Dosen Pembimbing Utama : Ina Sholihah Widiati, M.Kom.

Dosen Pembimbing Pendamping : Sri Widiyanti, 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,



Yesika Ayu Yuliana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas limpahan Rahmat, karunia, dan hidayahnya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan semangat dan membantu serta mendoakan penyelesaian laporan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu saya Suwarni, dan Almarhum Bapak saya Warty Marjono, yang dengan kasih sayang, dukungan, serta doa yang tak pernah putus, telah memberikan segala yang terbaik bagi saya, keduanya selalu menjadi sumber motivasi dan inspirasi dalam setiap Langkah perjalanan akademik saya
2. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST., MM., M.Kom selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
3. Ibu Ina Sholihah Widiati, M.Kom Selaku pembimbing utama dalam penyusunan laporan skripsi dan Ibu Sri Widiyanti, S.Pt, M. Kom selaku pembimbing pendamping dalam penyusunan laporan skripsi.
4. Kepada anggota SD Negeri Pranan 02 yang telah membantu saya untuk menyelesaikan laporan skripsi.
5. Teman-teman saya, Yahya Abdillah, Fadilla Fadwa kusuma, Ardiansyah dyan, Nur Sumaya, Relita Kurnia, Kinanti Sekar yang telah memberikan dukungan serta membantu dalam penyelesaian laporan skripsi

Semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

HALAMAN MOTTO

"Keberhasilan datang dari usaha, bukan hanya impian."

"Obat dari semua Lelah Adalah melihat senyuman ibu"

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Shalawat serta salam juga penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sehingga skripsi berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Rupa (Studi Kasus: SD Negeri Pranan 02 Polokarto, Sukoharjo)” dapat di selesaikan. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan kemudahan.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa selama proses pelaksanaan dan penyusunan laporan skripsi.
3. Ibu Ina Sholihah Widiati, M.Kom selaku pembimbing utama dalam penyusunan laporan skripsi dan Ibu Sri Widiyanti, S.Pt, M. Kom selaku pembimbing pendamping dalam penyusunan laporan skripsi
4. Teman-teman yang telah memberikan dukungan serta membantu dalam penyelesaian laporan skripsi.
5. Serta semua pihak yang tidak bias penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam kelancaran skripsi ini.
6. Terakhir, penulis ingin berterima kasih kepada diri sendiri yang telah percaya, berjuang dengan sabar, dan tetap konsisten meskipun menghadapi berbagai tantangan, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

Sukoharjo, 26 September 2025

Yesika Ayu Yuliana

DAFTAR ISI

HALAMAN	ii
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.....	xii
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.....	6
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9

2.1. Tinjauan Pustaka.....	9
2.2. Landasan Teori.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	25
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.3 Teknik Analisis Data	28
3.3.1 Analisis <i>SWOT</i>	28
3.3. Alur Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Pengumpulan Data	34
4.1.1. Observasi	34
4.1.2. Wawancara	35
4.1.3 Studi Pustaka	37
4.1.4 Kuesioner.....	37
4.1.5. <i>Pre-Test</i>	39
4.2. Analisis	41
4.2.1 Analisi SWOT	41
4.2.2 Analisis Kompetensi	42
4.2.3 Analisis Materi	43
4.2.4 Kebutuhan Fungsional.....	43
4.2.5 Kebutuhan Nonfungsional.....	44
4.3 Desain	46
4.3.1. Desain Diagram Struktur Menu.....	46

4.3.2. Pembuatan Asset Media	48
4.3.3 Pengembangan Aset	48
4.3.4. <i>Wireframe</i>	50
4.4. Pengembangan.....	55
4.4.1. Pengembangan Aplikasi	55
4.4.2 Hasil Aplikasi.....	60
4.4.2.1 Hasil pengujian <i>Black box</i>	65
4.4.3 Kuesioner Ahli Media	70
4. 4. 4 Kuesioner Ahli Materi	72
4.5 Implementasi.....	73
4.6. Evaluasi	74
4.6.1. <i>Post-test</i>	74
4.6.2. Kuesioner	77
4.6.3 Kuesioner Siswa	78
BAB V PENUTUP.....	80
5.1. Kesimpulan	80
5.2. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Matriks Literatur <i>Review</i> dan Posisi Penelitian Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Seni Rupa	12
(Studi Kasus: SD Negeri Pranan 02 Polokarto, Sukoharjo).....	12
Tabel 2.1. Lanjutan	13
Tabel 2.1. Lanjutan	14
Tabel 2.1. Lanjutan	15
Tabel 2.1. Lanjutan	16
Tabel 2.1. Lanjutan	17
Tabel 3. 1 Skor penilaian respon siswa.....	29
Tabel 3. 3 kategori persentase kuesioner	29
Tabel 3. 5 Kategori rentang nilai normalitas <i>gain</i>	30
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara	35
Tabel 4. 2. Wawancara Siswa	36
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Materi	38
Tabel 4. 5 Kuesioner Siswa.....	39
Tabel 4.6 Hasil Pre-Test.....	40
Tabel 4. 7 Analisis <i>SWOT</i>	41
Tabel 4. 8. Matriks <i>SWOT</i>	42
Tabel 4. 9 Kebutuhan Fungsional	44
Tabel 4. 10 Kebutuhan Nonfungsional	44

Tabel 4. 10. Lanjutan	45
Tabel 4. 11 <i>Performance</i> dan Usabilitas	45
Tabel 4. 11. Lanjutan	46
Tabel 4. 12 Asset Media.....	48
Tabel 4. 13 Sketsa Media	51
Tabel 4. 13 Sketsa Media	52
Tabel 4.14 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	66
Tabel 4.14 Lanjutan	67
Tabel 4.14 Lanjutan	68
Tabel 4.14 Lanjutan	69
Tabel 4.14 Lanjutan	70
Tabel 4. 15. kuesioner ahli media	71
Tabel 4. 16 kuesioner ahli materi	72
Tabel 4. 17 Kategori Nilai N-Gain.....	75
Tabel 4. 18 Hasil perhitungan nilai siswa	76
Tabel 4. 19 Skor penilaian respon siswa.....	77
Tabel 4. 20 kategori persentase kuesioner	77
Tabel 4. 21 Kuesioner Siswa.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Diagram Data Nilai Siswa.....	4
Gambar 1.2 Hasil <i>pre-test</i>	4
Gambar 2. 1 Metode ADDIE (Rosita et al., 2024).....	22
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	31
Gambar 4. 1 Diagram Media Pembelajaran.....	47
Gambar 4. 2 Aset Tombol.....	49
Gambar 4. 3 Karakter.....	49
Gambar 4. 4 Elemen media.....	50
Gambar 4. 5 Tampilan judul	55
Gambar 4. 6 Tampilan menu utama.....	56
Gambar 4.7 tampilan pilihan materi.....	56
Gambar 4. 7 Tampilan materi kolase	57
Gambar 4. 8. Tampilan materi origami.....	57
Gambar 4. 9 Tampilan menuju menjawab soal.....	58
Gambar 4. 10. Tampilan soal	58
Gambar 4. 11. Tampilan nilai	59
Gambar 4. 12. tampilan game kolase	59
Gambar 4. 13. tampilan game origami.....	60
Gambar 4. 14 Tampilan petunjuk.....	60
Gambar 4. 15. Tampilan Mulai Pada Judul.....	61
Gambar 4. 16. Tampilan Pilihan Menu.....	61

Gambar 4. 17. Tampilan Materi Kolase.....	62
Gambar 4. 18. Tampilan Materi Origami.....	62
Gambar 4. 19. Tampilan mulai untuk menjawab soal	63
Gambar 4. 20. Tampilan soal	63
Gambar 4. 21 Tampilan game Puzzle	64
Gambar 4. 22. Tampilan game origami	64
Gambar 4. 23. Tampilan Petunjuk	65
Gambar 4. 24 Dokumentasi Implementasi.....	73
Gambar 4. 25 Dokumentasi mengisi kuesioner	74

DAFTAR RUMUS

(3. 2) Rumus presntase.....	29
(3. 3) Rumus N-Gain.....	30
(4.1)Rumus N-Gain	74