

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ILMU PENGETAHUAN ALAM SOSIAL MATERI
DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD
(Studi Kasus: SD Negeri Kebonharjo)**



Disusun oleh:

Nama : Gilang Danu Prakoso
NIM : 2113010326

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

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ILMU
PENGETAHUAN ALAM SOSIAL MATERI
DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD
(Studi Kasus: SD Negeri Kebonharjo)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Gilang Danu Prakoso
NIM : 2113010326

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

HALAMAN PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ILMU
PENGETAHUAN ALAM SOSIAL MATERI
DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD
(Studi Kasus: SD Negeri Kebonharjo)

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Gilang Danu Prakoso
2113010326

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 24 September 2025

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



Sukoharjo, 24 September 2025
Ketua


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

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ILMU PENGETAHUAN ALAM SOSIAL MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD (Studi Kasus: SD Negeri Kebonharjo)

Dipersiapkan dan Disusun oleh
Gilang Danu Prakoso
2113010326

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 24 September 2025

Pembimbing Utama



Ina Sholihah Widiati, M. Kom
NIDN. 0630128903

Anggota Tim Penguji



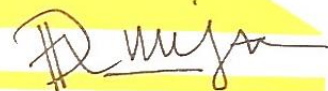
Lilik Sugiarto, M. Kom
NIDN. 0610128201

Pembimbing Pendamping



Riyan Abdul Aziz, M. Kom
NIDN. 0621099102

Indrawan Aliv Saputro, M. Kom
NIDN. 0601119702



Riyan Abdul Aziz, M. Kom
NIDN. 0621099102



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

Ketua



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gilang Danu Prakoso
NIM : 2113010326

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sosial
Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD (Studi Kasus: SD Negeri Kebonharjo)**

Dosen Pembimbing Utama : Ina Sholihah Widiati, 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, 24 September 2025

Yang Menyatakan,



Gilang Danu Prakoso

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan laporan skripsi dengan baik. Terima kasih atas arahan, dukungan, dan doa dari semua pihak yang telah ikut serta dalam penyelesaian pembuatan laporan skripsi ini. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan YME, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Kedua orang tua Bapak dan Ibu serta keluarga, yang telah senantiasa memberikan semangat dan doa dalam pembuatan laporan ini.
3. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
4. Ibu Ina Sholihah Widiati, M.Kom, selaku pembimbing utama yang selalu memberikan arahan terkait skripsi ini.
5. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom, selaku pembimbing pendamping yang selalu mengarahkan dan menjelaskan terkait tahapan-tahapan penulisan skripsi ini.

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.

Wassalamualaikum Wr. Wb

HALAMAN MOTTO

"Kesuksesan adalah hasil dari kerja keras, doa, dan keyakinan bahwa setiap usaha tidak akan pernah sia-sia."

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD (Studi Kasus: SD Negeri Kebonharjo)” tepat pada waktunya.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) AMIKOM Surakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan, dan kasih sayang tanpa henti.
3. Ibu Ina Sholihah Widiati, M.Kom, selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dengan penuh kesabaran.
4. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom, selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.\
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.

6. Kepala sekolah, guru, dan siswa SD Negeri Kebonharjo yang telah memberikan kesempatan serta membantu dalam proses penelitian.
7. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberikan semangat, bantuan, dan kebersamaan yang berharga.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Sukoharjo, 24 September 2025

Gilang Danu Prakoso

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	xvii
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II Tinjauan Pustaka	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10

2.2 Keaslian Penelitian	13
2.3 Landasan Teori.	17
2.3.1 Media pembelajaran interaktif.	17
2.3.2 Animasi 2D.	17
2.3.3 Penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPA.	18
2.3.4 Metode ADDIE.....	19
2.3.5 Multimedia.....	20
2.3.6 Media android.	21
2.3.7 <i>Software</i> adobe animate.....	22
2.3.8 <i>Software</i> CorelDRAW.....	22
2.3.9 Teori Uji-T.....	22
2.3.10Skala likert.....	23
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
3.4. Alur Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1. Pengumpulan Data	34
4.1.1 Observasi	34
4.1.2 Studi Pustaka	34

4.1.3	<i>Pre-test</i>	35
4.1.4	Kuesioner.....	36
4.2.	Analisis (Analysis).....	36
4.2.1.	Analisis kompetensi	36
4.2.2	Analisis materi.....	38
4.2.3.	Kebutuhan Fungsional	38
4.2.4	Kebutuhan non-fungsional.....	39
4.3.	Desain (<i>Design</i>)	39
4.3.1.	<i>User Flow Diagram</i>	40
4.3.2.	Desain <i>Wireframe</i>	42
4.3.3.	Pembuatan Aset.....	46
4.4	Pengembangan (<i>Development</i>).....	47
4.4.1.	Proses Pembuatan Tampilan	47
4.4.2.	Hasil Tampilan	49
4.5	Implementasi	58
4.6	Evaluasi	60
4.6.1	Penelitian menggunakan kuesioner	60
4.6.2	Penelitian menggunakan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	67
4.7	Laporan	68
BAB V	PENUTUP	70

5.1. Kesimpulan	70
5.2. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv Sd (Studi Kasus: Sd Negeri Kebonharjo).....	13
Tabel 2.2 One Group <i>Pre-test Post-test Design</i>	23
Tabel 3.1 Tabel variabel evaluatif.	28
Tabel 3.1 Lanjutan	29
Tabel 3. 2 Bobot penilaian oleh validator.	29
Tabel 3.3 Kriteria Persentase.....	30
Tabel 4.1 Hasil nilai <i>Pre-Test</i>	35
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional.	38
Tabel 4.3 Tabel kebutuhan non-fungsional.....	39
Tabel 4.4 Tabel <i>Wireframe</i>	42
Tabel 4.5 Pengujian <i>Blackbox</i>	58
Tabel 4.6 Kisi Instrumen Ahli Materi.....	60
Tabel 4.7 Hasil penilaian ahli materi	61
Tabel 4.8 Penilaian dari siswa kelas IV.	63
Tabel 4. 9 Tabel Penilaian Ahli Media.	66
Tabel 4.10 Perbandingan nilai	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Hasil uji kuisioner siswa.	4
Gambar 2.1 Gambar alur metode ADDIE.....	19
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	31
Gambar 4. 1 <i>User Flow Diagram</i>	40
Gambar 4.2 Pembuatan <i>background</i> menu utama.	46
Gambar 4.3 Pembuatan karakter hewan.....	47
Gambar 4.4 Pembuatan tombol jenis metamorfosis.	47
Gambar 4.5 <i>Software</i> Adobe Animate CC 2015	48
Gambar 4.6 Pembuatan tampilan awal.	48
Gambar 4.7 Pembuatan tampilan menu utama.	49
Gambar 4.8 Pembuatan tampilan menu materi	49
Gambar 4.9 Tampilan Awal.	50
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Loading.	51
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama.	51
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Petunjuk	52
Gambar 4.13 Tampilan Profil Peneliti	53
Gambar 4.14 Tampilan menu materi.	53
Gambar 4.15 Tampilan menu metamorfosis sempurna.	54
Gambar 4.16 Tampilan menu metamorfosis tidak sempurna.....	54
Gambar 4.17 Tampilan menu hewan tanpa metamorfosis.	55
Gambar 4.18 Tampilan intro quiz.....	55
Gambar 4.19 Tampilan halaman quiz.	56

Gambar 4.20 Tampilan pop-up jawaban benar dan salah.	56
Gambar 4.21 Tampilan halaman perolehan skor.	56
Gambar 4.22 Tampilan halaman games.	57
Gambar 4.23 Implementasi	59
Gambar 4.24 Hasil Skor Siswa.	60

DAFTAR RUMUS

(3.1) Rumus Total Skor.....	30
(3.2) Rumus Indeks Persentase.....	30
(3.3) Rumus Peningkatan Nilai.....	31