

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP BERBASIS *MOBILE*
(Studi Kasus: SMP NEGERI 1 KEMALANG)**



Disusun oleh:

Nama : Eko Nugroho
NIM : 2113010222

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

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP BERBASIS *MOBILE* (Studi Kasus: SMP NEGERI 1 KEMALANG)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

EKO NUGROHO

2113010222

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Senin, 22 September 2025

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



Senin 22 September 2025
Ketua

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

HALAMAN PERSETUJUAN
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA MATERI
KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP BERBASIS *MOBILE*
(Studi Kasus: SMP NEGERI 1 KEMALANG)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

EKO NUGROHO
2113010222

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Senin, 22 September 2025

Pembimbing Utama



Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Anggota Tim Penguji



Indrawan Adv Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702



Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903

Pembimbing Pendamping



Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001

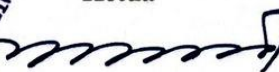


Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102



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

Surabaya, 22 September 2025
Ketua



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Eko Nugroho
NIM : 2113010222

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPA MATERI

KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP BERBASIS *MOBILE*

(Studi Kasus: SMP NEGERI 1 KEMALANG)

Dosen Pembimbing Utama : Riyan Abdul Aziz, 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, 22 September 2025

Yang Menyatakan,



Eko Nugroho

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tiada henti.
2. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam setiap langkah.
3. Dosen pembimbing, Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom., dan Ibu Sri Widiyanti, M.Kom., atas segala bimbingan dan arahannya.
4. Seluruh guru dan siswa SMP Negeri 1 Kemalang yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian.
5. Almamater tercinta, STMIK Amikom Surakarta, yang telah menjadi tempat menimba ilmu dan pengalaman.

HALAMAN MOTTO

"Ilmu tanpa amal adalah kegilaan, dan amal tanpa ilmu adalah kesia-
siaan."

Imam Al-Ghazali, ulama besar dan filsuf Islam

"Bekerja keraslah dalam diam, biarkan kesuksesanmu yang membuat
kebisingan."

Frank Ocean, musisi dan penulis lagu

"Tidak ada keberhasilan tanpa kerja keras, kesabaran, dan keyakinan."

Habiburrahman El Shirazy, penulis dan dai

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Kelas VII SMP Negeri 1 Kemalang dengan lancar dan tepat waktu sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulisan skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT, atas segala petunjuk dan kekuatan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom., selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi secara sabar dan konsisten dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Sri Widiyanti, M.Kom., selaku dosen pembimbing pendamping yang telah memberikan masukan, koreksi, dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
4. Orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan moral, dan semangat yang tiada henti.
5. Guru dan siswa SMP Negeri 1 Kemalang, yang telah bersedia membantu dalam proses implementasi dan pengambilan data penelitian.

6. Teman-teman seperjuangan, atas kebersamaan, dukungan, dan kerjasamanya selama menjalani masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya, khususnya dalam bidang pendidikan dan pengembangan media pembelajaran.

Sukoharjo, 22 September 2025

Eko Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
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. Keaslian Penelitian.....	13
2.3. Landasan Teori.....	16

BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian	30
3.2. Teknik Pengumpulan Data	30
3.3. Teknik Analisis Data	32
3.4. Alur Penelitian	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Pengumpulan Data.....	38
4.2. Analisis.....	41
4.2.1 Analisis Materi	41
4.2.2 Analisis Kompetensi.....	43
4.2.3 Analisis Fasilitas.....	44
4.2.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	44
4.2.5 Matrix SWOT.....	45
4.3. <i>Design</i>	48
4.3.1 Desain <i>Flowchart</i>	49
4.3.2 <i>Wireframe</i>	50
4.4. <i>Development</i>	55
4.4.1. Proses Pembuatan Aset	55
4.4.2. Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif	59
4.5. Implementasi	67
4.6. Evaluasi.....	69
4.6.1 Hasil Kuesioner Siswa	69

4.6.2 Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> (N-Gain).....	73
BAB V PENUTUP	79
5.1. Kesimpulan	79
5.2. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Wawancara Siswa Secara Acak	3
Tabel 1. 2 Data Nilai Siswa Kelas 7 Semester Genap	3
Tabel 1. 3 Landasan Capaian Dan Tujuan Pada Kurikulum Merdeka	5
Tabel 2. 1 Matriks Literatur Review dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Berbasis <i>Mobile</i> (Studi Kasus: SMP NEGERI 1 KEMALANG)	13
Tabel 2. 2 Perbandingan Metode Pembelajaran.	16
Tabel 2. 3 Penilaian Skala Likert.....	24
Tabel 2. 4 Kriteria interpretasi.....	25
Tabel 4. 1 Hasil Observasi	38
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Dengan Guru.....	39
Tabel 4. 3 Kompetensi Dasar Kelas 7.....	43
Tabel 4. 4 Fasilitas Sekolah.....	44
Tabel 4. 5 Matrix Swot	46
Tabel 4. 6 <i>Wireframe</i>	50
Tabel 4. 7 Hasil Kuesioner	70
Tabel 4. 8 Kriteria interpretasi.....	72
Tabel 4. 9 Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Kelas 8A.....	73
Tabel 4. 10 Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Kelas 8C	74
Tabel 4. 11 Nilai Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Kelas 8F	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Nilai <i>Pre-Test</i> 3 Kelas	4
Gambar 2. 1 Metode ADDIE (Tegeh et al., 2014).....	28
Gambar 3. 1 Metode Alur Penelitian ADDIE	33
Gambar 4. 1 Desain <i>Flowchart</i>	49
Gambar 4. 2 Opening	55
Gambar 4. 3 Background Halaman Utama	56
Gambar 4. 4 Asset Materi	57
Gambar 4. 6 Mini Games	59
Gambar 4. 7 Tampilan Opening	60
Gambar 4. 8 Halaman Utama	61
Gambar 4. 9 Hasil Opening.....	62
Gambar 4. 10 Hasil Halaman Utama	63
Gambar 4. 11 Halaman Materi	64
Gambar 4. 12 Halaman Soal.....	65
Gambar 4. 13 Halaman Mini Games	66
Gambar 4. 14 Presentasi Penggunaan Aplikasi Secara Langsung.....	68
Gambar 4. 15 Siswa Mengirimkan Screenshot	68