

LAMPIRAN

- SURAT OBSERVASI



SURAT KETERANGAN

No. 421 2/059/12

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suhirman, S.Pd
NIP : 19660222 198806 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 1 Polan

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Adiestiana Dwi Putri Yunus
NIM : 2113010332
Kampus : STMIK Amikom Surakarta
Prodi : Informatika

Telah melaksanakan kegiatan observasi kelas dengan "*Media Pembelajaran Interaktif*" di SD Negeri 1 Polan yang beralamat di Dukuh Karanggodongan, Desa Polan, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah pada tanggal 4-5 Agustus 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat agar yang berkepentingan dapat mengetahui dan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 28 Juli 2025
Mengetahui,
Kepala SD Negeri 1 Polan



- LISTING

<!--

Usage:

To localize the description, use the following format for the description element.

```
<description>
  <text xml:lang="en">English App description goes here</text>
  <text xml:lang="fr">French App description goes here</text>
  <text xml:lang="ja">Japanese App description goes here</text>
</description>
```

To localize the name, use the following format for the name element.

```
<name>
  <text xml:lang="en">English App name goes here</text>
  <text xml:lang="fr">French App name goes here</text>
  <text xml:lang="ja">Japanese App name goes here</text>
</name>
```

-->

```
<application xmlns="http://ns.adobe.com/air/application/2.0">
  <id>GayaExplorer</id>
  <versionNumber>1.0.0</versionNumber>
  <versionLabel/>
  <filename>Gaya Explorer</filename>
  <description/>
  <name>Gaya Explorer</name>
  <copyright/>
  <initialWindow>
```

```
<content>Gaya%20Explorer.swf</content>
<systemChrome>standard</systemChrome>
<transparent>false</transparent>
<visible>true</visible>
<fullScreen>false</fullScreen>
<aspectRatio>portrait</aspectRatio>
<renderMode>cpu</renderMode>
</initialWindow>
<icon/>
<customUpdateUI>false</customUpdateUI>
<allowBrowserInvocation>false</allowBrowserInvocation>
</application>
```

• LEMBAR REVISI ACC UJIAN PENDADARAN

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
 www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id
LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
 TA. 2025/2026

NAMA : ADIESTIANA DWI PUTRI YUNUS
 NOMOR MAHASISWA : 2113010332
 PROGRAM STUDI : Informatika
 HARI, TGL UJIAN : Selasa, 03 Maret 2026
 BATAS AKHIR REVISI : Selasa, 17 Maret 2026
 JUDUL SKRIPSI : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS
 Materi Gaya Kelas IV SD Berbasis Android
 PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Riyan Abdul Aziz, M.Kom
 2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
	BAB I → pendahuluan diringkas - Ceritakan objek disana - Ada mslh / kendala apa ? - Solusi & metode	✓
	- Berikan nilai / data nilai awal, Pretest? - KKM - Hasil ?	bandingkan
	- BM : Fitur apa saja ?, pengujian apa saja?	✓
	BAB II : pendekatan penelitian apa?	
	BAB III : Teknik analisis data? SWOT?	✓
	BAB IV : Pengumpulan data → Bahas hasilnya	✓
	- Analisis swot ?	
	- Pengujian Black box → Siapa yg menguji?	✓

→ Referensi pertanyaan pada kuesioner
 → BAB V : Penutup → kesimpulan
 Penguji : Sri Widiyanti, M.Kom ((M))

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 10 Maret 2026

Penguji : Sri Widiyanti, M.Kom ((M))

**) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
 Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

**LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI**

TA. 2025/2026

NAMA : ADIESTIANA DWI PUTRI YUNUS
NOMOR MAHASISWA : 2113010332
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Selasa, 03 Maret 2026
BATAS AKHIR REVISI : Selasa, 17 Maret 2026
JUDUL SKRIPSI : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS
Materi Gaya Kelas IV SD Berbasis Android
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Riyan Abdul Aziz, M.Kom
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1.	Cek lagi peramator rumus, Perjelas semua gambar	
2.	Analisis SWOT belum ada, silahkan tambahkan	
3.	Berikan penjelasan pa Black box Testing	
4.	Pre - post test → namanya setelah bahas lebih detail	
5.	Jelas lagi terkait Rumusan masalah bag. b. App → 9 profil → ganti dg Pengembangan / Profil Pengembangan	
	- Games → setelah selesai berikan tanda jika selesai tidak langsung kembali ke soal.	
	- Quiz → bagian yg depth berubah warnanya.	
	- Jika salah muncul warna merah tanda jika salah / benar.	
	- Antaran awan → gerakanya dipertambal.	

Penguji : Ina Sholihah Widiati

()*)

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 16 Maret 2026

Penguji : Ina Sholihah Widiati

()**)

***) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan
revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

LEMBAR REVISI

UJIAN SKRIPSI

TA. 2025/2026

NAMA : ADIESTIANA DWI PUTRI YUNUS
NOMOR MAHASISWA : 2113010332
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Selasa, 03 Maret 2026
BATAS AKHIR REVISI : Selasa, 17 Maret 2026
JUDUL SKRIPSI : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS
Materi Gaya Kelas IV SD Berbasis Android
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Riyan Abdul Aziz, M.Kom
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1	Revisi sesuai pengruji 1	
2	revisi sesuai pengruji 2	
3	Revisi penulisan	
4	Revisi proesekt	

Penguji : Riyan Abdul Aziz (Revisi)^{*)}

^{*)} Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 10/03/2026

Penguji : Riyan Abdul Aziz (Revisi)^{**)}

^{**)} Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang

- KUESIONER MEDIA PEMBELAJARAN**

KUESIONER PENILAIAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

“Materi Gaya Disekitar Kita”

Bacalah setiap pertanyaan dengan cermat, kemudian berilah tanda (√) pada salah satu kolom jawaban yang paling sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan Skor Penilaian

SB = Sangat Baik	B = Baik	K = Kurang	SK = Sangat Kurang
------------------	----------	------------	--------------------

NO	Pertanyaan	SB	B	K	SK
1	Apakah tampilan media interaktif menarik dari segi gambar atau grafis?				
2	Apakah kualitas warna pada media interaktif ini menarik?				
3	Apakah teks materi dalam media interaktif ini ditampilkan dengan jelas dan menarik?				
4	Apakah perpindahan antar layer/halaman dalam media interaktif berjalan dengan baik?				
5	Apakah backsound dan efek suara dalam media interaktif mendukung pembelajaran?				
6	Apakah media interaktif ini bermanfaat untuk memahami materi gaya?				
7	Apakah media interaktif ini memudahkan dalam mengerjakan soal latihan?				
8	Apakah media ini interaktif membantu mempelajari materi dengan lebih mudah?				

- **LEMBAR KUESIONER AHLI MEDIA**

KUESIONER VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM SOSIAL MATERI GAYA
(Studi Kasus: SD N 1 POLAN)

A. KATEGORI PENILAIAN

Kategori	Nilai
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

B. KRITERIA PRESENTASE

Kriteria	Angka
Sangat Tidak Setuju	21%-0%
Tidak Setuju	41%-60%
Setuju	61%-80%
Sangat Setuju	81%-100%

C. INSTRUMEN PENILAIAN

No	Pertanyaan	1	2	3	4
1	Desain grafis dan antar muka media pembelajaran ini menarik dan sesuai dengan materi mengenal gaya disekitar kita				✓
2	Tata letak judul, isi, gambar dan tombol sudah tersusun rapi?				✓
3	Warna dan huruf yang digunakan dalam media pembelajaran ini mendukung pemahaman materi yang disajikan?				✓
4	Ilustrasi gambar yang digunakan pada media pembelajaran terlihat				✓

*Spk Desain
Tampilan*

$4 \times 4 = 16$

	jelas?				
5	Perpaduan wana huruf sudah kontras dengan latar belakang (background)?			✓	
6	Media pembelajaran mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus			✓	
7	Media pembelajaran berfungsi dengan baik tanpa ada gangguan didalam aplikasi?			✓	
8	Media pembelajaran ini memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dan menyenangkan?				✓
9	Media pembelajaran ini menyediakan cukup banyak elemen intraktif yang membuat pengguna aktif terlibat didalamnya?			✓	
10	Media pembelajaran memberikan umpan balik (feedback) yang cepat dan tepat sesuai tindakan?				✓

strategi

aktivitas

media

$$2 \times 1 = 2$$

$$2 \times 1 = 2$$

$$2 \times 1 = 2$$

Komentar Guna Perbaikan Media Pembelajaran

Gaya
 Masih ada bug, tata letak layout sudah oke

Kesimpulan:

Pembelajaran interaktif Gaya dinyatakan:

- ☐ Layak untuk digunakan
- ☒ Layak digunakan untuk pembelajaran
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Sukoharjo, ..3 Des..... 2025

Ahli Media

[Signature]

- **KUESIONER AHLI MATERI**

KUESIONER VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM SOSIAL MATERI GAYA
(Studi Kasus: SD N 1 POLAN)

Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian

4 = SANGAT BAGUS

3 = BAGUS

2 = KURANG

1 = SANGAT KURANG

Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan Pembelajaran	a. Penjelasan Tujuan Pembelajaran	1	2
		b. Kesesuaian tujuan dan materi	2	
2.	Materi pembelajaran	a. Kejelasan penyampaian materi	3,4,5	6
		b. Alur pembelajaran	6,7,8	

Kuesioner Ahli Materi

No	Indikator	SK	K	B	SB
A. Tujuan Pembelajaran					
1	Tujuan pembelajaran ditampilkan jelas didalam media pembelajaran interaktif.				✓
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.			✓	
B. Materi Pembelajaran					
3	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami oleh siswa				✓
4	Antara judul media pembelajaran interaktif dan pembahasan materi gaya sudah sesuai.				✓
5	Materi pada media pembelajaran interaktif disampaikan sesuai dengan alur pembelajaran pada buku pembelajaran IPAS.			✓	
6	Penyajian materi secara keseluruhan dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat belajar siswa pada pelajaran IPAS materi gaya.				✓
7	Penyajian materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif membuat siswa menyimak materi dengan baik.				✓

8	Kesesuaian penyajian materi dengan perpaduan gambar animasi dan suara pada media pembelajaran interaktif.				✓
---	---	--	--	--	---

Kesimpulan:

Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Materi Gaya dinyatakan:

- ☒ Layak untuk digunakan penelitian
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

- **PERTANYAAN WAWANCARA**

PERTANYAAN SAAT WAWANCARA

1. Berapa jumlah siswa keseluruhan dari kls 1-6?
2. Berapa jumlah guru keseluruhan?
3. Nama kepala sekolah?
4. apakah sekolah sudah memiliki komputer?
5. Sd N 1 Polan menggunakan kurikulum apa?
6. Apakah sekolah sudah memiliki proyektor?
7. Melihat data nilai materi gaya / nilai ipa kls 4. Jika di izinkan!
8. Melihat buku yang ada materi Gaya!
9. Jumlah murid kelas 4 dan kelas 5?
10. sebelumnya apakah sudah pernah menggunakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi?
11. Jika pengujian sudah dilakukan apakah anak² boleh membawa smartphone ke sekolah?
12. apakah sekolah memiliki akses wifi atau fasilitas penunjang lainnya untuk untuk pembelajaran digital?
13. apa saja tantangan yg dihadapi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran saat ini? apakah siswa terlihat cepat bosan saat menerima pembelajaran dikelas?
14. Menurut ibu/bapak apakah siswa lebih tertarik jika belajar menggunakan media digital/ interaktif?
15. fasilitas prasarana kamar mandi, tempat dholat, uks, parkir sepeda?

- **DOKUMENTASI**

