

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus: SD Muhammadiyah 16 Surakarta)



Disusun oleh:

Nama : Anansyah Wira Diharja
NIM : 2013010203

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus: SD Muhammadiyah 16 Surakarta)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Anansyah Wira Diharja
NIM : 2013010203

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR (Studi Kasus: SD Muhammadiyah 16 Surakarta)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Anansyah Wira Diharja

2013010203

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Sabtu, 07 September 2024

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



Sukoharjo, 07 September 2024
Ketua

Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSIONYA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR (Studi Kasus: SD Muhammadiyah 16 Surakarta)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Anansyah Wira Diharja

2013010203

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Sabtu, 07 September 2024

Pembimbing Utama



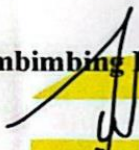
Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Anggota Tim Penguji



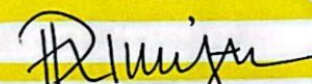
Indrawan Ady S, M.Kom
NIDN. 060119702

Pembimbing Pendamping



Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

Ina Sholihati Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903



Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102



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

Sukoharjo, 07 September 2024

Ketua

Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Anansyah Wira Diharja
NIM : 2013010203

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATERI BAGIAN TUMBUHAN DAN FUNGSINYA DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

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, 07 September 2024
Yang Menyatakan,



Anansyah Wira Diharja

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang atas rahmat dan bimbingan-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan lancar. Saya mengucapkan terima kasih atas segala dukungan, arahan, dan doa yang diberikan oleh berbagai pihak dalam penyusunan laporan ini. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga laporan ini bisa diselesaikan dengan baik.
2. Orang tua dan keluarga saya, yang selalu memberikan semangat dan doa dalam proses penyusunan laporan ini.
3. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom, Ketua STMIK Amikom Surakarta.
4. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom, pembimbing utama yang terus memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom, pembimbing pendamping yang selalu memberikan arahan dan penjelasan pada setiap tahap penulisan skripsi ini.

Saya berharap laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan digunakan sebagai acuan dalam penelitian berikutnya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

HALAMAN MOTTO

"Live to Learn, Learn to Live"

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya di Kelas IV Sekolah Dasar”. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer dari STMIK Amikom Surakarta.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan saya. Saya berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi diri saya sendiri dan juga pihak lain. Selama proses penulisan, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga saya, yang selalu memberikan semangat dan doa dalam proses penulisan skripsi ini.
2. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom sebagai Ketua STMIK Amikom Surakarta.
3. Bapak Riyan Abdul Aziz M.Kom, sebagai pembimbing utama yang senantiasa memberikan arahan terkait skripsi ini.
4. Bapak Muhammad Setiyawan M.Kom, sebagai pembimbing pendamping yang selalu mengarahkan saya dalam setiap tahapan penulisan skripsi ini.

Sukoharjo, 19 September 2024

Anansyah Wira Diharja

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.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR RUMUS	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7

2.2. Keaslian Penelitian.....	10
2.3. Landasan Teori.....	14
2.3.1. Perancangan	14
2.3.2. Media Pembelajaran Interaktif.....	14
2.3.3. Aplikasi	15
2.3.4. Adobe Animate	15
2.3.5. ADDIE	16
2.3.6. IPAS.....	17
2.3.7. Bagian – Bagian Tubuh pada Tumbuhan	18
2.3.8. Skala Likert.....	18
2.3.9. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	19
2.3.10. Adobe Ilustrator	20
2.3.11. N – Gain.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	21
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	21
3.2.1. Observasi	21
3.2.2. Wawancara.....	22
3.2.3. Angket/ Kuesioner Skala Likert.....	22
3.2.4. Studi Pustaka.....	22
3.2.5. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	22

3.3. Teknik Analisis Data.....	23
3.4. Alur Penelitian	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
4.1. Pengumpulan Data	28
4.2. Analisis (<i>Analyze</i>).....	30
4.2.1 Analisis Kompetensi	30
4.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
4.3. Desain (<i>Design</i>)	32
4.3.1 <i>Flowchart</i>	32
4.3.2. <i>Wireframe</i>	34
4.4. Pengembangan (<i>Development</i>).....	36
4.5. Implementasi (<i>Implementations</i>)	44
4.6. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	47
BAB V PENUTUP.....	49
5.1. Kesimpulan	49
5.2. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Literatur <i>Review</i> dan Posisi Penelitian	10
Tabel 2.1. Lanjutan	11
Tabel 2.1. Lanjutan	12
Tabel 2.1. Lanjutan	13
Tabel 3.1. Kategori Penilaian Validator	23
Tabel 3.2. Kriteria Validitas	24
Tabel 3.3. Kriteria Klasifikasi Nilai N-Gain Score	24
Tabel 4.1. Kompetensi Dasar	30
Tabel 4.2. <i>Wireframe</i>	34
Tabel 4.2. Lanjutan	35
Tabel 4.2. Lanjutan	36
Tabel 4.3. Nama Validator	47
Tabel 4.4. Hasil Validitas.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. ADDIE	16
Gambar 3.4. Alur Penelitian.....	25
Gambar 4.1. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	33
Gambar 4.2. Tampilan <i>Intro</i>	37
Gambar 4.3. Tampilan Utama.....	38
Gambar 4.4. Tampilan <i>Credit</i>	38
Gambar 4.5. Tampilan Petunjuk	39
Gambar 4.6. Tampilan Materi.....	40
Gambar 4.7. Tampilan Pengertian	40
Gambar 4.8. Tampilan Jenis	41
Gambar 4.9. Tampilan Fungsi.....	42
Gambar 4.10. Tampilan Awal Kuis	42
Gambar 4.11. Tampilan Pertanyaan.....	43
Gambar 4.12. Tampilan Total Nilai	44
Gambar 4.13. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	46

DAFTAR RUMUS

(3.1) Rumus Skala Likert	26
(3.2) Rumus N-Gain	25