

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ada materi pembelajaran yang menurut anda susah untuk disampaikan?	Ada yaitu mata pelajaran IPA, karena pembelajaran IPA membutuhkan banyak gambar dan perumpamaan hingga siswa mengerti.
2	Apakah anda mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran memakai <i>LCD</i> ?	Iya, karena ruangan kelas belum belum terinstalasi <i>LCD</i> . Karena belum terinstalasi <i>LCD</i> maka guru harus membawa dan memasang <i>LCD</i> sendiri.
3	Apakah siswa pernah diperbolehkan membawa <i>Handphone</i> ke sekolah?	Tidak pernah.
4	Apakah pendapat anda tentang pemakaian <i>Handphone</i> disekolah?	Pemakaian <i>Handphone</i> tergantung dipakai untuk apa. Bila dipakai buat bermain game maka dapat berdampak buruk tapi bila dipakai untuk belajar akan berdampak baik.
5	Apakah sekolah mempunyai <i>Handphone</i> untuk kegiatan belajar mengajar?	Sekolah mempunyai 20 <i>Handphone</i> yang siap dipakai untuk kegiatan belajar mengajar.
6	Apa metode pembelajaran yang sering dipakai pada kegiatan belajar mengajar?	Metode yang dipakai yaitu metode ceramah, dan metode Inquiry.
7	Platform yang sering dipakai dalam kegiatan belajar mengajar?	Platform Youtube, <i>Internet</i> , dan Kemendigbud.

Lampiran 2. Surat Observasi



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 PUGERAN
Alamat : Karangdowo, Pugeran, Karangdowo



SURAT KETERANGAN OBSERVASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Sutamta

Jabatan : Kepala Sekolah

NIP : 19640510 198405 1 006

Menyatakan bahwa :

Nama : Hadi Wicaksono

NIM : 1913010110

Program Studi : S1 Informatika

Dengan ini menyatakan SETUJU dan diijinkan untuk mengadakan observasi di SDN 2 Pugeran.
Demikian surat ini diberikan agar dapat digunakan semestinya.

Karangdowo, 11 Juli 2023

Diketahui
Kepala SDN 2 Pugeran

Drs. Sutamta
NIP. 19640510 198405 1 006

Lampiran 3. Revisi Penguji 1



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
TA. 2023/2024

NAMA : HADI WICAKSONO
NOMOR MAHASISWA : 1913010110
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Sabtu, 07 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : Sabtu, 21 September 2024
JUDUL SKRIPSI : Rancang Bangun Proses Pembuatan Batik Berbasis
Multimedia Interaktif Model Simulasi pada Kelas 5 SD
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Ina Sholihah Widiati, M.Kom.
2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1.	Revisi L.B. Masalah & R. masalah	
2.	Revisi alur penelitian	
3.	Revisi hasil bab 4.	
4.	Revisi penulisan	
5.	Revisi media interaktif	

Penguji : Ryan Abdul Azka (Ryan)^{*)}
**) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi*

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : Ryan Abdul Azka

Penguji : 18 September 2024 (Ryan)^{**)}

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

Lampiran 4. Revisi Penguji 2



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
 www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id


LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
 TA. 2023/2024

NAMA : HADI WICAKSONO
 NOMOR MAHASISWA : 1913010110
 PROGRAM STUDI : Informatika
 HARI, TGL UJIAN : Sabtu, 07 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : Sabtu, 21 September 2024
 JUDUL SKRIPSI : Rancang Bangun Proses Pembuatan Batik Berbasis
 Multimedia Interaktif Model Simulasi pada Kelas 5 SD
 PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Ina Sholihah Widiati, M.Kom.
 2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
	LBM diperbaiki dan ditetaskan permasalahannya	e
	Rumusan Masalah & Tujuan penelitian disesuaikan lagi ↳ 3 point	e
	Tinjauan pustaka tambahkan kelebihan dan kekurangan Landasan Teori tambahkan lagi	e
	Bab IV tampilkan hasilnya saja N-gain, Kesimpulan	e
	Program ada beberapa tombol yang tidak berfungsi.	e

Penguji : Indrawan Ady S.M.Kom ()*)
 *) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 17 September 2024

Penguji : Indrawan Ady S.M.Kom ()**)

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

Lampiran 5. Revisi Penguji 3



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
 www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
 TA. 2023/2024

NAMA : HADI WICAKSONO
 NOMOR MAHASISWA : 1913010110
 PROGRAM STUDI : Informatika
 HARI, TGL UJIAN : Sabtu, 07 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : Sabtu, 21 September 2024
 JUDUL SKRIPSI : Rancang Bangun Proses Pembuatan Batik Berbasis
 Multimedia Interaktif Model Simulasi pada Kelas 5 SD
 PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Ina Sholihah Widiati, M.Kom.
 2. Muhammad Setiyawan, M.Kom.

NO	URAIAN	KET
1.	Halaman awal bab di bawah tengah	
2.	Kompulan → langsung intinya apa.	
3.	kebutuhan non fungsional → analisis kebutuhan dapat ditimplenkasikan di OS user apa)	
4.	kebutuhan fungsional	
5.	Penjelasan Alur Penelitian.	
6.	Perbaiki Alur penulisan (lebih ringkas & pembuatannya)	
7.	tahap pengujian pindah ke evaluasi	
8.	Tampilkan gambar asli alat & bahan (tidak hanya sketsa)	
9.	Perbaiki tombol yg tidak jalan (kembali)	

Penguji : Ina Sholihah Widiati (Af)*)

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 18 September 2024

Penguji : Ina Sholihah Widiati (Af)**)

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

Lampiran 6. Hasil Pengujian Ahli Media

PENILAIAN AHLI MEDIA
RANCANG BANGUN PROSES PEMBUATAN BATIK BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL SIMULASI
PADA KELAS 5 SD
 (Studi Kasus: SDN 2 Pugeran kelas 5)

No	Pernyataan	Saran	Penilaian					
			SB	B	N	K	SK	
1	Keterbacaan Text		✓					
2	Tipografi			✓				
3	Bahasa Mudah Dipahami dan Komunikatif		✓					
4	Bahasa yang memiliki arti ganda			✓				
5	Bahasa yang dipakai sesuai dengan SD		✓					
6	Kesesuaian Gambar, Huruf dan Warna		✓					
7	Gambar menarik		✓					
8	Kerekaitan gambar dengan aplikasi				✓			
9	Penyesuaian visual dan suara				✓			
10	Volume Suara		✓					
11	Kejelasan Suara		✓					
12	Aplikasi mudah digunakan				✓			
13	Aplikasi bisa digunakan oleh SD				✓			

Berilah tanda (v) pada kolom penilaian dan saran pada kolom saran. Berikut keterangan pada kolom saran.

SB = SANGAT BAGUS, B = BAGUS, N = NETRAL, K = KURANG, SK = SANGAT KURANG

Karangdowa, 22-08-2024
 Ahli Media
(H. Ambarjati)


Lampiran 7. Hasil Pengujian Ahli Materi

PENILAIAN AHLI MATERI
RANCANG BANGUN PROSES PEMBUATAN BATIK BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL SIMULASI
PADA KELAS 5 SD
(Studi Kasus: SDN 2 Pugeran kelas 5)

No	Pernyataan	Saran	Penilaian					
			SB	B	N	K	SK	
1	Kesesuaian Materi dengan Kopetensi Dasar			✓				
2	Kesesuaian Gambar dengan Materi			✓				
3	Kesesuaian Materi dengan tingkat SD/MI			✓				
4	Kebenaran Informasi			✓				
5	Kemudahan Materi untuk dipahami Siswa			✓				
6	Kesesuaian Materi dengan tujuan pembelajaran			✓				
7	Keefektifan dalam membantu pembelajaran			✓				

Berilah tanda (v) pada kolom penilaian dan saran pada kolom saran. Berikut keterangan pada kolom saran.

SB = SANGAT BAGUS, B = BAGUS, N = NETRAL, K = KURANG, SK = SANGAT KURANG

Karangdowo, 22 - 8 - 2024
Ahli Materi

(Anis Fatimah, S.Pd)

Lampiran 8. Hasil Pengujian Guru Pengampu

PENILAIAN GURU PENGAMPU
RANCANG BANGUN PROSES PEMBUATAN BATIK BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL SIMULASI
PADA KELAS 5 SD
 (Studi Kasus: SDN 2 Pugeran kelas 5)

No	Pernyataan	Saran	Penilaian					
			5	4	3	2	1	
1	Kesesuaian Video dengan Tujuan Pembelajaran		✓					
2	Kesesuaian Gambar dengan pembelajaran		✓					
3	Kesesuaian Materi dengan tingkat SD/MI		✓					
4	Bahasa yang dipakai		✓					
5	Kebenaran Informasi		✓					
6	Kemudahan Materi dipahami siswa				✓			
7	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓					
8	Kejelasan Tulisan				✓			
9	Typografi		✓					
10	Bahasa mudah dipahami dan menarik		✓					
11	Bahasa tidak memiliki arti ganda				✓			
12	Bahasa sesuai dengan tingkat SD/MI		✓					
13	Keterkaitan gambar dengan materi		✓					
14	Kesesuaian Visual dan Suara		✓					
15	Volume Suara				✓			
16	Kemudahan Digunakan		✓					
17	Aplikasi dapat dipakai oleh SD		✓					

Berilah tanda (v) pada kolom penilaian dan saran pada kolom saran. Berikut keterangan pada kolom saran.

SB = SANGAT BAGUS, B = BAGUS, N = NETRAL, K = KURANG, SK = SANGAT KURANG

Lampiran 9. Contoh Jawaban Soal *Pre-test*

PENILAIAN PRE-TEST
RANCANG BANGUN PROSES PEMBUATAN BATIK BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL SIMULASI
PADA KELAS 5 SD

Nama = IFFA ASTIWA RABHA

Berilah tanda (x) pada salah satu pilihan a,b,c atau d yang benar.

1. Apa itu Batik?
a) Makanan Tradisional
b) Rumah Adat
c) Kain yang dihiasi dengan pewarna
d) Alat Musik
2. Bahan utama pembuatan Batik?
a) Kertas
b) Benang
c) Kain
d) Kapas
3. Alat yang dipakai untuk membuat motif batik?
a) Canting
b) Pensil
c) Kuas
d) Pewarna
4. Teknik pembuatan batik menggunakan Cap?
a) Teknik Tulis
b) Teknik Celup
c) Teknik Print
d) Teknik Cap
5. Ciri teknik pembuatan batik ikat celup?
a) Menggambar memakai Canting
b) Mencelupkan kain ke pewarna
c) Memanaskan Malam
d) Memakai Saringan
6. Proses pewarnaan kain batik bisa dilakukan dengan cara?
a) Merendam kain ke pewarna
b) Menyemprot warna ke kain
c) Memakai kapas
d) Memakai Kertas
7. Yang mempengaruhi waktu pengeringan malam?
a) Ukuran Kain
b) Kondisi Canting
c) Desain yang dibuat
d) Ketebalan malam
8. Yang bukan merupakan proses pembuatan batik celup?
a) Mengikat Kain
b) Melipat Kain
c) Memanaskan Air
d) Mencampurkan warna ke kain
9. Bahan utama dalam pembuatan batik selain kain?
a) Pewarna
b) Malam
c) Tinta
d) Kapur
10. Batik merupakan warisan budaya?
a) Thailand
b) India
c) Malaysia
d) Indonesia

B + = 5

Lampiran 10. Contoh Jawaban Soal Post-Test

PENILAIAN POST-TEST
RANCANG BANGUN PROSES PEMBUATAN BATIK BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF MODEL SIMULASI
PADA KELAS 5 SD

Nama = *Alexis d.k.a*

Berilah tanda (x) pada salah satu pilihan a,b,c atau d yang benar.

1. Apa itu Canting?
a) Alat untuk merendam kain
b) Alat untuk mengikat kain
c) Alat untuk melapisi kain dengan malam
d) Alat untuk menjemur kain
 c
2. Apa itu Batik Tulis?
a) Batik yang dilukis dengan tangan
b) Batik yang dibuat dengan mesin
c) Batik yang dibuat dengan cap
d) Batik yang dibuat dengan diikat
 a
3. Yang mempengaruhi lama waktu mengeringkan malam?
a) Ukuran kain
b) Kondisi Canting
c) Desain yang dibuat
d) Ketebalan malam
 d
4. Proses pewarnaan pada batik bisa dilakukan dengan cara?
a) Merendam kain ke pewarna
b) Menyemprot pewarna ke kain
c) Memakai kapas
d) Memakai kertas
 a
5. Tahap pertama dalam pembuatan Batik?
a) Mencuci kain
b) Mewarnai Kain
c) Membuat Pola
d) Mengeringkan Kain
 c
6. Fungsi ijin pada pembuatan Batik?
a) Menyerap warna dengan batik
b) Melindungi bagian kain dari warna
c) Membuat kain menjadi keras
d) Menambah keindahan pada warna
 b
7. Apa yang dimaksud Motif Batik?
a) Warna Batik
b) Ukuran Batik
c) Bentuk Batik
d) Pola dan Desain Bbatik
 d
8. Bahan utama dalam pembuatan Batik?
a) Pewarna
b) Malam
c) Tinta
d) Kapur
 a
9. Teknik pembuatan batik dengan menggunakan cap?
a) Teknik Tulis
b) Teknik Celup
c) Teknik Print
d) Teknik Cap
 d
10. Kenapa kita perlu mengikuti langkah-langkah membuat batik?
a) Agar lama dalam membuat Batik
b) Agar motif dan warna sesuai
c) Agar kain batik menjadi lebih kuat
d) Agar tidak bosan
 b

B=9

Lampiran 11. Foto Post-Test

