

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
BAHASA INGGRIS MATERI KEBERSIHAN UNTUK KELAS 3 SD
(Studi Kasus: SD NEGERI GEMBONG 02)**



Disusun oleh:

Nama : Alpajiko Rahman
NIM : 2113010278

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

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BAHASA INGGRIS MATERI KEBERSIHAN UNTUK KELAS 3 SD (Studi Kasus: SD NEGERI GEMBONG 02)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Alpajiko Rahman
NIM : 2113010278

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

HALAMAN PENGESAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BAHASA INGGRIS MATERI KEBERSIHAN UNTUK KELAS 3 SD

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Alpajiko Rahman

2113010278

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 3 September 2025

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



Surakarta, 3 September 2025
Ketua

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

NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BAHASA INGGRIS MATERI KEBERSIHAN UNTUK KELAS 3 SD

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Alpajiko Rahman

2113010278

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada Rabu, 3 September 2025

Pembimbing Utama


Sri Widianti, M.Kom
NIDN. 0618108001

Anggota Tim Penguji


Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Pembimbing Pendamping


Lilik Sugiarto, M.Kom
NIDN. 0610128201


Indrawan Adi Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702

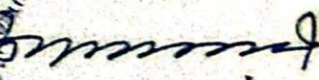

Sri Widianti, M.Kom
NIDN. 0618108001



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

Surakarta, 3 September 2025

Ketua


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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alpajiko Rahman
NIM : 2113010278

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
BAHASA INGGRIS MATERI KEBERSIHAN UNTUK KELAS 3 SD**

Dosen Pembimbing Utama : Sri Widiyanti, M.Kom

Dosen Pembimbing Pendamping : Lilik Sugiarto, M.Kom

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

1. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
2. 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
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
4. 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, 3 September 2025

Yang Menyatakan,



Alpajiko Rahman

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga penulis diberi kemudahan dalam menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang membantu, mendorong, dan mendoakan penyelesaian laporan skripsi ini. Penulis mempersembahkan skripsi ini dengan rasa terima kasih kepada:

1. Keluarga, yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa dalam penyelesaian laporan ini.
2. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST., MM., M.Kom selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
3. Ibu Sri Widiyanti, M.Kom selaku pembimbing utama dalam penyusunan laporan skripsi.
4. Bapak Lilik Sugiarto, M.Kom selaku pembimbing pendamping dalam penyusunan laporan skripsi.
5. Teman-teman, yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian laporan ini.

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan referensi untuk pengembangan atau penelitian selanjutnya.

HALAMAN MOTTO

"Selesaikan apa yang sudah kamu mulai, karena mundur bukan pilihan bagi pejuang sejati." – Aiko

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan ridho-Nya, yang telah memungkinkan penulis melakukan penelitian dan menyusun laporan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan keselamatan, kesempatan dan Kesehatan.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa selama proses pelaksanaan dan penyusunan laporan skripsi.
3. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST., MM., M.Kom., selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
4. Ibu Sri Widiyanti, M.Kom selaku pembimbing utama dalam penyusunan laporan skripsi.
5. Bapak Lilik Sugiarto, M.Kom selaku pembimbing pendamping dalam penyusunan laporan skripsi.
6. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat.

Sukoharjo, 3 September 2025

Alpajiko Rahman

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	xv
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	7
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.....	14
2.3. Landasan Teori.....	17
2.3.1 Media Pembelajaran Interaktif	17
2.3.2 Android	17
2.3.3 Adobe Animate.....	18
2.3.4 Corel Draw X7	19
2.3.5 Bahasa Inggris	19
2.3.6 ADDIE	20
2.3.7 Kuesioner	21
2.3.8 Skala Litert	21
2.3.9 <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	23
2.3.10 <i>Pengujian Black Box</i>	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian	24
3.1.1 Jenis Penelitian	24
3.1.2 Sifat Penelitian	24
3.2. Teknik Pengumpulan Data	25
3.3. Metode Analisis Data	26
3.4. Alur Penelitian	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Pengumpulan Data	31
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian	31

4.1.2 Observasi.....	32
4.1.3 Wawancara.....	32
4.2. Analisis.....	33
4.2.1 Analisis Masalah dalam Pembelajaran	33
4.2.2 Analisis Kompetensi.....	34
4.2.3 Analisis Fasilitas Sekolah	34
4.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	35
4.3. Desain	36
4.3.1 Struktur Materi Kebersihan Kelas	36
4.3.2 <i>Wireframe</i>	38
4.4 Pengembangan.....	41
4.4.1 Asset dan Teknik Pembuatan Media Pembelajaran	41
4.4.2 Proses Pengkodean Sistem.....	45
4.4.3 Hasil Uji <i>Black Box</i>	47
4.4.4 Hasil Media Pembelajaran	47
4.5 Implementasi	53
4.6 Evaluasi.....	56
4.6.1 Hasil Kuesioner	56
BAB V PENUTUP	65
5.1. Kesimpulan.....	65
5.2. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian Matrix Literatur <i>Review</i>	14
Tabel 2.2. Skor Penilaian <i>Skala Litert</i>	21
Tabel 2.3. Kriteria Validitas <i>Skala Litert</i>	22
Tabel 2.4. Kriteria Validitas <i>N-Gain Score</i>	22
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Ibu Nur Syarifatul Hidayah, S.Pd	33
Tabel 4.2 Kuesioner Pemahaman Siswa	35
Tabel 4.3 Analisis Masalah dalam Pembelajaran	36
Tabel 4.4 Kompetensi Dasar Indikator	37
Tabel 4.5 Fasilitas Sekolah.....	38
Tabel 4.6 Analisis Kebutuhan	38
Tabel 4.7 <i>Wireframe</i>	40
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Black Box</i>	56
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	62
Tabel 4.10 Kuesioner Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 4.11 Kuesioner Validasi Ahli Materi	64
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Siswa.....	66
Tabel 4.13 Kriteria Validitas	67
Tabel 4.14 Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	68
Tabel 4.15 Persentase Hasil Respon Siswa.....	69
Tabel 4.16 Hasil Uji Coba <i>Pre-test – Post-test</i> dengan Nilai <i>N-Gain</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Hasil Kuesioner Pemahaman Materi Kebersihan Kelas	5
Gambar 2.1. ADDIE	20
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	28
Gambar 4.1 <i>Flowcart</i> Media Pembelajaran Interaktif	40
Gambar 4.2 Tampilan Proses Pembuatan Asset	44
Gambar 4.3 <i>Software</i> Adobe Animate 2022	44
Gambar 4.4 Pembuatan Tampilan Awal	45
Gambar 4.5 Pembuatan Tampilan Menu Utama	45
Gambar 4.6 Pembuatan Soal	46
Gambar 4.7 Hasil Nilai	47
Gambar 4.8 Pembuatan Game Puzzle	47
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Mulai	50
Gambar 4.10 Tampilan Credit	50
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Utama	51
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Instruction	52
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran	52
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Materi	53
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Instruksi Soal	54
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Soal.....	54
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Nilai	55

Gambar 4.18 Menjelaskan Media Pembelajaran.....	58
Gambar 4.19 Mengisi Soal <i>Pre-Test</i>	59
Gambar 4.20 Menggunakan Aplikasi Media Pembelajaran.....	60
Gambar 4.21 Membagikan Soal <i>Post-Test</i>	60
Gambar 4.22 Mengisi Kuesioner	61

DAFTAR RUMUS

(2.1) <i>Skala Litert</i>	22
(2.2) <i>N-Gain Score</i>	22
(4.1) <i>Persentase</i>	59