

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI IPA: MENGENAL HEWAN DAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP
(Studi Kasus: SDN 01 Gawan Colomadu, Karanganyar)**



Disusun oleh:

Nama : Muammar Hanafi
NIM : 2113010287

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

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI IPA: MENGENAL HEWAN DAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP (Studi Kasus: SDN 01 Gawan Colomadu, Karanganyar)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Muammar Hanafi
NIM : 2113010287

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

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI IPA: MENGENAL HEWAN DAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muammar Hanafi

2113010287

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 4 September 2025

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



Sekoharjo, 4 September 2025
Ketua

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

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI IPA: MENGENAL HEWAN DAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muammar Hanafi

2113010287

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 4 September 2025

Pembimbing Utama



Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Anggota Tim Penguji



Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205



Lilik Suglarto, M.Kom
NIDN. 0610128201

Pembimbing Pendamping



Indrawan Ady Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702



Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102



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

Sukoharjo, 4 September 2025

Ketua



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muammar hanafi
NIM : 2113010287

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
PADA MATERI IPA: MENGENAL HEWAN DAN SIKLUS MAKHLUK HIDUP**

Dosen Pembimbing Utama : Riyan Abdul Aziz, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Indrawan Ady Saputro, 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, 4 September 2025
Yang Menyatakan,


Muammar Hanafi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Orang tua, yang telah memberi doa dan dukungan, sehingga skripsi dapat terselesaikan.
2. Dosen pembimbing, yang telah memberi bimbingan dan arahan yang bermanfaat dalam proses pengerjaan skripsi.
3. Teman seperjuangan, yang telah menemani dan membantu berbagai kegiatan selama masa studi.

HALAMAN MOTTO

“Seseorang tidak benar-benar hidup jika dia hanya mengikuti arus dunia”

(Madara Uchiha)

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT dengan segala rahmat, karunia dan hidayah yang telah diberikan sehingga penulisan skripsi bisa terselesaikan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi masih jauh dari kata sempurna. Dengan kerendahan dan ketulusan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan doa dan bantuan selama proses penelitian dan penyelesaian skripsi.

1. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom selaku ketua STMIK Amikom Surakarta.
2. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom selaku dosen pembimbing 1 yang bersedia membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
3. Bapak Indrawan Ady Saputro, M.Kom selaku dosen pembimbing 2 yang juga bersedia membimbing dan mengarahkan dalam penyusunan skripsi.
4. Kepada kedua orang tua yang selalu medoakan dan memberi dukungan.

Sukoharjo, 4 September 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN	ii
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.....	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8

2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Keaslian Penelitian.....	12
2.3. Landasan Teori.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	23
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	23
3.2.1. Observasi.....	24
3.2.2. Wawancara.....	24
3.2.3. Kuesioner	24
3.2.4. Studi Pustaka.....	25
3.2.5. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	25
3.3. Teknik Analisis Data.....	26
3.4. Alur Penelitian	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Pengumpulan Data.....	31
4.1.1. Observasi dan Wawancara	31
4.1.2. Studi Pustaka.....	33
4.1.3. Kuesioner	33
4.1.4. <i>Pre-test</i>	34
4.2. Analisis (<i>Analysis</i>)	36
4.2.1. Analisis Permasalahan Pembelajaran.....	36
4.2.2. Analisis Tujuan Pembelajaran.....	36
4.2.3. Analisis Materi	38

4.2.4.	Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif	38
4.3.	Desain (<i>Design</i>)	40
4.3.1.	Desain <i>Flowchart</i>	40
4.3.2.	Desain <i>Wireframe</i>	42
4.4.	Pengembangan (<i>Development</i>)	45
4.4.1.	Halaman <i>Introduction</i> dan Menu	45
4.4.2.	Halaman Tujuan.....	46
4.4.3.	Halaman Bab.....	47
4.4.4.	Halaman Materi.....	48
4.4.5.	Halaman Soal dan Nilai	48
4.4.6.	Halaman bermain	50
4.4.7.	Halaman credit	52
4.4.8.	Halaman referensi	53
4.4.9.	Tahap Pengujian dan Validasi.....	53
4.5.	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	60
4.6.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	62
BAB V	PENUTUP.....	64
5.1.	Kesimpulan	64
5.2.	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN		70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Literatur <i>Review</i> dan Posisi Penelitian Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi IPA: Mengenal Hewan Dan Siklus Makhluk Hidup.....	12
Tabel 2.1. Lanjutan	13
Tabel 2.1. Lanjutan	14
Tabel 3.1. Skor penilaian skala likert.....	26
Tabel 3.2. Penilaian tanggapan	27
Tabel 3.3. Kriteria <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	27
Tabel 4.1. Fasilitas yang ada di sekolah.....	31
Tabel 4.2. Hasil wawancara Aprilia Chandraningrum.....	32
Tabel 4.3. Hasil kuesioner siswa.....	34
Tabel 4.4. Hasil data <i>Pre-test</i> Siswa	35
Tabel 4.5. Tujuan pembelajaran topik A.....	36
Tabel 4.6. Tujuan pembelajaran topik B.....	37
Tabel 4.7. Analisis kebutuhan.....	39
Tabel 4.8. Desain <i>wireframe</i>	42
Tabel 4.9. Hasil pengujian media.....	54
Tabel 4.10. Validasi ahli materi	55
Tabel 4.11. Validasi ahli media.....	57
Tabel 4.12. Validasi siswa	58
Tabel 4.13. Kriteria validitas.....	59
Tabel 4.14. Hasil perbandingan	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Hasil melakukan <i>pre-test</i>	3
Gambar 2.1 Tahapan model ADDIE.....	18
Gambar 3.1. Alur penelitian.....	28
Gambar 4.1. Alur media pembelajaran	41
Gambar 4.2. Tampilan halaman introduction	45
Gambar 4.3. Tampilan halaman menu	46
Gambar 4.4. Tampilan halaman tujuan.....	47
Gambar 4.5. Tampilan halaman bab	47
Gambar 4.6. Tampilan halaman materi.....	48
Gambar 4.7. Tampilan halaman petunjuk mengerjakan	49
Gambar 4.8. Tampilan halaman soal.....	50
Gambar 4.9. Tampilan halaman nilai	50
Gambar 4.10. Tampilan pilihan <i>puzzle</i>	51
Gambar 4.11. Tampilan halaman <i>puzzle</i> kucing	51
Gambar 4.12. Tampilan halaman <i>puzzle</i> siklus.....	52
Gambar 4.13. Tampilan halaman credit.....	52
Gambar 4.14. Tampilan halaman referensi	53
Gambar 4.15. Hasil uji kelayakan	60
Gambar 4.16. Proses implementasi	61

DAFTAR RUMUS

(3.1) Rumus skala likert	27
(3.2) Rumus N-gain.....	28
(4.1) Perhitungan ahli materi.....	54
(4.2) Perhitungan ahli media	56
(4.3) Perhitungan siswa.....	57