

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATERI BERKENALAN DENGAN BUMI KITA
(Studi Kasus: SD Negeri Nganjat)**



Disusun oleh:

Nama : Putri Tirta Nila Sari
NIM : 2113010247

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

SKRIPSI

PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI BERKENALAN DENGAN BUMI KITA (Studi Kasus: SD Negeri Nganjat)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Putri Tirta Nila Sari
NIM : 2113010247

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

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI BERKENALAN DENGAN BUMI KITA (Studi Kasus: SD Negeri Nganjat)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Putri Tirta Nila Sari

2113010247

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jum'at, 26 September 2025

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

Sukoharjo, 26 September 2025
Ketua



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

HALAMAN PERSETUJUAN
PEMBUATAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATERI BERKENALAN DENGAN BUMI KITA
(Studi Kasus: SD Negeri Nganjat)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Putri Tirta Nila Sari

2113010247

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jum'at, 26 September 2025

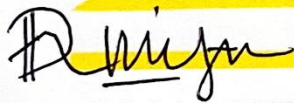
Pembimbing Utama


Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

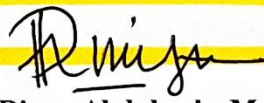
Anggota Tim Penguji


Dr. Hadis Turmudi, M.H
NIDN. 0630037603

Pembimbing Pendamping


Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102


Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001


Riyan Abdul aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102



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

Surakarta, 26 September 2025
Ketua


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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Putri Tirta Nila Sari
NIM : 2113010247

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Materi Berkenalan Dengan Bumi Kita (Studi Kasus: SD Negeri Nganjat)

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Riyan Abdul Aziz, 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, tanggal ujian skripsi
Yang Menyatakan,



Putri Tirta Nila Sari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Karya ini penulis persembahkan dengan penuh ketulusan sebagai ungkapan terimakasih kepada orang – orang yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat selama perjalanan studi hingga tersusunya skripsi ini. Sebagai bentuk penghargaan penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Untuk kedua orang tua penulis, Almarhum Bapak Suparno dan Ibu Sohinem, penulis mengucapkan terima kasih atas doa, kasih sayang, serta dukungan yang tak pernah terputus.
2. Kepada Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji, penulis menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya atas kesabaran dalam memberikan arahan, bimbingan, serta saran yang sangat berarti selama penyusunan skripsi ini.
3. Penulis juga berterima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen STMIK Amikom Surakarta atas segala ilmu, semangat, dan motivasi yang diberikan sepanjang perjalanan pendidikan.
4. Ucapan terima kasih ditujukan kepada pihak SD Negeri Nganjat, mulai dari kepala sekolah, tenaga pendidik, hingga para siswa, yang telah membantu dan mendukung kelancaran jalannya penelitian ini.
5. Penulis mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan seperjuangan di STMIK Amikom Surakarta yang selalu memberikan semangat, kebersamaan, serta dukungan hingga terselesaikannya skripsi ini.

HALAMAN MOTTO

“Mungkin kita sampai, mungkin saja tidak tugas kita hanyalah berjalan”

(The Jeblogs)

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, yang telah memungkinkan terselesaikannya skripsi berjudul Pembuatan dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Materi Berkenalan dengan Bumi Kita (Studi Kasus: SD Negeri Nganjat). Penulis menyadari bahwa keberhasilan ini merupakan hasil dari doa, bimbingan, dan dukungan banyak pihak. Oleh sebab itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Moch Hari Purwidianoro, S.T, M.M, M.Kom selaku ketua STMIK Amikom Surakarta yang telah memberikan perlindungan pada penelitian ini.
2. Terima kasih penulis sampaikan kepada Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom dan Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom selaku dosen pembimbing, atas bimbingan, masukan, serta motivasi yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
3. Rasa terima kasih penulis tujukan kepada Ibu Novia Ayu Diana, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri Nganjat, atas kesempatan serta kepercayaan yang diberikan untuk melakukan penelitian.
4. Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ibu Wahyu Indriyani, S.Pd selaku guru wali kelas V, atas izin serta kerja sama yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini.
5. Penulis mengucapkan terima kasih kepada orang tua, keluarga, serta sahabat-sahabat atas doa, dorongan, dan dukungan yang selalu mengiringi selama proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini.

Sukoharjo, 26 September 2025

Penulis

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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR RUMUS	xv
INTISARI.....	xvi
<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	6
1.5. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Tinjauan Pustaka.....	9

2.2. Keaslian Penelitian.....	14
2.3 Landasan Teori	19
2.3.1 Media Pembelajaran	19
2.3.2 Media Pembelajaran interaktif.....	19
2.3.3 Materi Berkenalan Dengan Bumi Kita	20
2.3.4 Aplikasi.....	20
2.3.5 Adobe Animate	21
2.3.6 Metode ADDIE.....	21
2.3.7 Skala Likert.....	23
2.3.8 N- Gain	24
2.3.9 <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	25
2.3.10 Analisis SWOT	25
2.3.11 Story Board.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	29
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	30
3.2.1 Angket (Kuisisioner)	30
3.2.2 Observasi	31
3.2.3 Wawancara.....	31
3.3. Teknik Analisis Data.....	31
3.4. Alur Penelitian	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1. Pengumpulan Data	36
4.1.1. Observasi	36
4.1.2. Wawancara.....	37
4.2. Tahap Analisi (<i>Analysis</i>).....	39
4.2.1. Analisis SWOT	40
4.2.2 Analisis Capaian Pembelajaran	41
4.2.3 Analisis materi	42
4.2.3. Kebutuhan Fungsional	42
4.2.4. Kebutuhan Non Fungsional	43
4.2.5. Kebutuhan Pembelajaran	43
4.3. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	45
4.3.1 Struktur Menu	45
4.3.2 Desain <i>Wireframe</i>	47
4.3.3 Pembuatan Asset.....	49
4.4. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	52
4.4.1. Hasil Tampilan.....	52
4.4.2. Pengujian Aplikasi.....	58
4.4.3 Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	65
4.4.4. Kuesioner Validasi Ahli Media	68
4.5. Tahap Implementasi	72

4.5.2. Penerapan Aplikasi	72
4.6. Tahap Evaluasi	74
4.6.1. kuesioner Siswa	74
4.6.2. Hasil Nilai <i>Post-test</i>	77
4.6.3. Hasil <i>N-Gain</i>	78
BAB V PENUTUP.....	80
5.1. Kesimpulan	80
5.2. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Hasil <i>Pre-Test</i>	4
Tabel 2. 1 Matriks literatur review dan posisi penelitian.....	14
Tabel 2. 2 Kategori Penilaian Oleh Validator	23
Tabel 2. 3 Klasifikasi Skala Likert.....	24
Tabel 2. 4 Kategori N-Gain.....	24
Tabel 4. 1 Fasilitas Sekolah	37
Tabel 4. 2 Analisis SWOT	40
Tabel 4. 3 Matriks Analisis SWOT	41
Tabel 4. 4 Kebutuhan Sistem	43
Tabel 4. 5 <i>Story Board</i>	47
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Oleh Pengembang.....	59
Tabel 4. 7 Tabel Pengujian Oleh Wali Kelas V	60
Tabel 4. 8 Hasil Pengujian Oleh Guru TIK	62
Tabel 4. 9 Hasil Pengujian Oleh Siswa.....	63
Tabel 4. 10 Kisi Instrumen Ahli Materi	65
Tabel 4. 11 Kuesioner Ahli Materi	66
Tabel 4. 12 Kuesioner Ahli Media.....	68
Tabel 4. 13 Penilaian Siswa	74
Tabel 4. 14 Rekap Hasil Kuesioner Siswa	75
Tabel 4. 15 Hasil <i>Post-test</i>	77
Tabel 4. 16 Perhitungan <i>N-Gain</i>	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Nilai Latihan Soal Sumatif 4	3
Gambar 2. 1 Tahap ADDIE	21
Gambar 3. 1 Desain Alur Proses Penelitian	33
Gambar 4. 1 Struktur Menu	45
Gambar 4. 2 Pembuatan <i>Background</i>	50
Gambar 4. 3 Pembuatan <i>Button</i>	50
Gambar 4. 4 Pembuatan Asset <i>Puzzle</i>	51
Gambar 4. 5 Pembuatan Asset Dataran Tinggi dan Rendah	52
Gambar 4. 6 Tampilan Awal.....	52
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Utama.....	53
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Petunjuk.....	54
Gambar 4. 9 Tampilan Profile pembuat.....	54
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Materi.....	55
Gambar 4. 11 Tampilan Isi Materi	55
Gambar 4. 12 Tampilan Soal	56
Gambar 4. 13 Tampilan Jawaban Salah.....	56
Gambar 4. 14 tampilan Jawaban Benar.....	57
Gambar 4. 15 tampilan Nilai Skor	57
Gambar 4. 16 Tampilan Game Puzzle	58
Gambar 4. 17 Penerapan Aplikasi.....	72
Gambar 4. 18 Pengisian Kuesioner dan <i>Post-test</i>	73

DAFTAR RUMUS

Rumus 2. 1 <i>Skala Likert</i>	23
Rumus 2. 2 <i>N-Gain</i>	24