

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS
MATERI GAYA KELAS IV SD BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: SD Negeri 1 Polan Klaten)**



Disusun oleh:

Nama : Adiestiana Dwi Putri Yunus
NIM : 2113010332

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS MATERI GAYA KELAS IV SD BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: SD Negeri 1 Polan Klaten)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Adiestiana Dwi Putri Yunus
NIM : 2113010332

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

2026

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS MATERI GAYA KELAS IV SD BERBASIS ANDROID (Studi Kasus: SD Negeri 1 Polan Klaten)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Adiestiana Dwi Putri Yunus

2113010332

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 3 Maret 2026

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

Sukoharjo, 3 Maret 2026

Ketua



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

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF IPAS
MATERI GAYA KELAS IV SD BERBASIS ANDROID
(Studi Kasus: SD Negeri 1 Polan Klaten)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Adiestiana Dwi Putri Yunus
2113010332

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 3 Maret 2026

Pembimbing Utama



Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

Anggota Tim Penguji



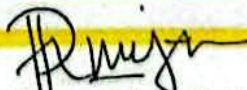
Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001

Pembimbing Pendamping



Muhammad Setiawan, M. Kom
NIDN. 0604048205

Ina Sholihah Widiyati, M.Kom
NIDN. 0630128903

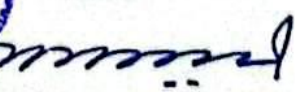


Riyan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

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



Surakarta, 3 Maret 2026
Ketua


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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Adiestiana Dwi Putri Yunus**
NIM : **2113010332**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Materi Gaya Kelas IV SD Berbasis Android (Studi Kasus: Sd Negeri 1 Polan Klaten)

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, 3 Maret 2026
Yang Menyatakan,



Adiestiana Dwi Putri Yunus

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kehadirat Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari semua pihak yang telah ikut serta dalam penyelesaian laporan skripsi dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Tuhan YME, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Terima kasih kepada kedua orang tua saya tercinta, Bapak Muhammad Yunus dan Ibu Yuweni. Yang selalu memberikan dukungan kepada penulis berupa moril maupun materil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan studi sarja hingga selesai. Semoga rahmat Allah SWT selalu mengiringi kehidupanmu yang barokah.
3. Kepada kakak saya Ella Eka Putri Mayyunus, S.Kep.,Ns dan kakak ipar saya Agung Rahmat Sanjaya, S.Kom yang turut memberikan motivasi dan dukungan. Tak lupa keponakan saya Nohan Aksara yang selalu menghibur ketika penulis merasa bosan dalam penulisan karya ini.
4. Kepada sahabat saya Wanda Iriana Sri Marani dan Azarine Shufaira Mulya Rahman. Terima telah menemani & mendengarkan keluh kesah penulis, dan selalu support dalam keadaan suka maupun duka.
5. Terakhir, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada diri sendiri, Adiastian Dwi Putri Yunus. Terima kasih telah

bertahan sejauh ini. Untuk setiap malam yang dihabiskan dalam kelelahan, setiap pagi yang dihadapi dengan keraguan tapi tetap dijalani, serta setiap ketakutan yang berhasil diatasi dengan berani. Terima kasih kepada hati yang selalu tulus, meskipun tidak semua hal berjalan seperti yang diharapkan. Terima kasih kepada hati yang tetap bersemangat, meski berkali-kali hampir menyerah. Penulis bangga kepada diri sendiri yang telah mampu melewati berbagai fase sulit dalam kehidupan ini. Semoga ke depannya, raga ini tetap kuat, hati tetap tegar, dan jiwa tetap lapang dalam menghadapi setiap proses kehidupan.

HALAMAN MOTTO

“Allah memang tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali
Allah berjanji bahwa: fa inna ma’al-‘usri yusra, inna ma’al-usri yusra”

(QS. Al-Insyirah 94:5-6)

“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang
menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan
perasaanmu sebagai manusia”

(Baskara Putra Mahendra - Hindia)

“Perang telah usai, aku bisa pulang
Kubaringkan panah dan berteriak menang”

(Nadin Amizah)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Gaya Kelas IV SD Berbasis Android (Studi Kasus: SD Negeri 1 Polan Klaten)” ini disusun guna memenuhi syarat skripsi dan mencapai gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Surakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Tuhan YME, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan keluarga yang telah senantiasa memberikan semangat dan doa dalam pembuatan laporan ini.
3. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
4. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom, selaku pembimbing utama yang selalu memberikan arahan terkait skripsi ini.
5. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom, selaku pembimbing pendamping yang selalu mengarahkan dan menjelaskan terkait tahapan penulisan skripsi ini.

6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
7. Kepala Sekolah, guru, dan siswa SD Negeri 1 Polan yang telah memberikan kesempatan serta membantu dalam proses penelitian.

Sukoharjo, 3 Maret 2026

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Adiestiana' followed by a stylized surname.

Adiestiana Dwi Putri Yunus

DAFTAR ISI

HALAMAN	ii
JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR RUMUS.	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
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.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.2. Keaslian Penelitian.....	13
2.3. Landasan Teori.....	17

2.3.1 Adobe Animate	17
2.3.2 Media Pembelajaran	17
2.3.3 Pembelajaran IPAS	17
2.3.4 Istilah Gaya	18
2.3.5 Action Script	18
2.3.6 ADDIE	19
2.3.7 Skala Likert.....	20
2.3.8 N-Gain	21
2.3.9 Materi dan Gerak	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	24
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.3. Teknik Analisis Data.....	27
3.4. Alur Penelitian	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31
4.1. Pengumpulan Data	31
4.1.1. Observasi	31
4.1.2. Wawancara	32
4.1.3. <i>Pre-Test</i>	32
4.1.4. Kuesioner.....	34
4.1.5 Studi Pustaka.....	34

4.2 Analisis (<i>Analysis</i>).....	34
4.2.1 Analisis SWOT	35
4.2.2 Analisis Kebutuhan Pembelajaran	35
4.2.3 Analisis Materi.....	36
4.2.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	36
4.2.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	37
4.3 Desain (<i>Design</i>).....	38
4.3.1 <i>User Flow Diagram</i>	38
4.3.2 <i>Storyboard</i>	40
4.4 Pengembangan (<i>Development</i>).....	44
4.4.1 Pengujian <i>Black Box</i>	52
4.4.2 Penilaian Ahli Materi	53
4.4.3 Penilaian Ahli Media	55
4.5 Implementasi (<i>Impementation</i>).....	59
4.6 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	61
4.6.1 Kuesioner Siswa	61
4.6.2 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	62
BAB V PENUTUP.....	65
5.1. Kesimpulan	65
5.2. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67

LAMPIRAN.....	69
---------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai <i>Pre-Test</i> Siswa	13
Tabel 2. 1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian.....	13
Tabel 2. 2 Kategori Penelitian Validator.....	20
Tabel 2. 3 Kategori Presentase.....	21
Tabel 2. 4 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain.....	22
Tabel 2. 5 Tafsiran N-Gain	22
Tabel 4. 1 Hasil Observasi	31
Tabel 4. 2 Hasil Nilai <i>Pre-Test</i>	33
Tabel 4. 3 Analisis SWOT	35
Tabel 4. 4 Tabel kebutuhan non-fungsional.....	38
Tabel 4. 5 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4. 6 Pengujian <i>Black Box</i>	52
Tabel 4. 7 Kisi Instrumen Ahli Materi	53
Tabel 4. 8 Hasil Penelitian Ahli Materi	53
Tabel 4. 9 Hasil Penelitian Ahli Materi	54
Tabel 4. 10 Kategori Penilaian Kuesioner Ahli Media	55
Tabel 4. 11 Kriteria Presentase Ahli Media	56
Tabel 4. 12 Instrument Penilaian	56
Tabel 4. 13 Kuesioner Siswa.....	61
Tabel 4. 14 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Nilai Siswa.....	4
Gambar 4. 1 <i>User Flow Diagram</i>	39
Gambar 4. 2 Tampilan Awal.....	45
Gambar 4. 3 Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 4. 4 Tampilan Petunjuk	47
Gambar 4. 5 Tampilan Tujuan Pembelajaran	47
Gambar 4. 6 Tampilan Profile Peneliti	48
Gambar 4. 7 Tampilan Materi.....	48
Gambar 4. 8 Tampilan Pengertian Gaya	49
Gambar 4. 9 Tampilan Macam Macam Gaya	49
Gambar 4. 10 Tampilan Contoh Gaya dan Video.....	50
Gambar 4. 11 Tampilan Games	50
Gambar 4. 12 Tampilan Quiz.....	51
Gambar 4. 13 Tampilan Skor	51
Gambar 4. 14 Pengujian aplikasi	60

DAFTAR RUMUS.

Rumus Skala Likert 2. 1	21
Rumus N-Gain 2. 1	21