

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
PERSEBARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SD Negeri 01 Karanglo)**



Disusun oleh:

Nama : Wanda Iriana Sri Marani
NIM 2113010328

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

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
PERSEBARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SD Negeri 01 Karanglo)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Wanda Iriana Sri Marani
NIM 2113010328

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

2026

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PERSEBARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Wanda Iriana Sri Marani

2113010328

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 Februari 2026

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

Sukoharjo, 3 Februari 2026

Ketua



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

NIK 2005.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI PERSEBARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Wanda Iriana Sri Marani

2113010328

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 Februari 2026

Pembimbing Utama



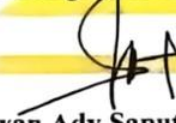
Moch. Hari Purwidianoro, ST, M.M, M.Kom
NIDN. 0523126101

Anggota Tim Penguji



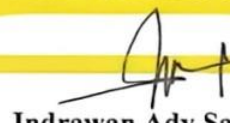
Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0613108001

Pembimbing Pendamping



Indrawan Adv Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702

Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903



Indrawan Adv Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702

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



Surabaya, 3 Februari 2026

Ketua



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wanda Iriana Sri Marani
NIM : 2113010328

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI
PERSEBARAN FLORA DAN FAUNA DI INDONESIA UNTUK SISWA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Dosen Pembimbing Utama : Moch. Hari Purwidianoro, ST, M.M, 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 menjerumuskan SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Sukoharjo, 3 Februari 2026
Yang Menyatakan,



Wanda Iriana Sri Marani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus sebagai sumber dari segala pengetahuan yang ada, sumber segala inspirasi, sumber kekuatan, dan sumber sukacita yang senantiasa menyertai penulis dalam proses penulisan skripsi.
2. Kedua orang tua saya Bapak Aris Tarkus Marani dan Ibu Sayekti, yang selalu memberikan doa, dukungan, cinta, dan pengorbanan yang tak ternilai. Terimakasih atas segala kasih sayang, nasehat yang tidak hentinya diberikan kepada saya. Terimakasih buat perjuangan yang tangguh meskipun Bapak dan Mama tidak pernah duduk dibangku kuliah, namun mereka berhasil membuat anak pertamanya menempuh pendidikan sampai sarjana.
3. Terimakasih kepada diri sendiri yang telah berjuang sampai di titik ini, terimakasih telah kuat, sabar dan bertahan dalam menghadapi semua ini dan akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk kedua adikku terkasih Ottow Geissler Marani dan Emille Tressiya Sri Marani, terimakasih selalu memberikan semangat serta doa kepada penulis.
5. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST, M.M, M.Kom dan Bapak Indrawan Ady Saputro, M.Kom, selaku dosen pembimbing dan seluruh dosen di Program Studi Informatika STMIK Amikom Surakarta, yang

membimbing dan mendukung saya serta memberikan arahan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.

6. Terimakasih kepada teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan semangat disaat penulis tidak percaya akan dirinya sendiri, semoga Tuhan membalas segala kebaikan kalian.
7. Kepada kekasih saya Aldi Heri Silvo Picaulima, terimakasih sudah menjadi pendengar yang baik buat keluh kesah penulis.
8. Semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan mendoakan keberhasilan saya, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

HALAMAN MOTTO

“Di Doa Ibuku namaku disebut, di Doa Ibuku dengar ada namaku disebut”

Ibu adalah alasanku kuat

“Mintalah, Maka Akan Diberikan Kepadamu. Carilah, Maka Kamu Akan Mendapat. Ketoklah, Maka Pintu Akan Dibukakan Padamu”

(Matius 7:7)

“Karena Masa Depan Sungguh Ada, Dan Harapanmu Tidak Akan Hilang”

(Amsal 23:18)

Tetaplah Berdoa

(1 Tesalonika 5:17)

KATA PENGANTAR

Puji Tuhan, Puji Syukur senantiasa kita panjatkan selalu kepada Tuhan Yang Maha Esa dengan segala berkat, kasih karunia, dan Damai Sejahtera sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan kerendahan dan ketulusan hati penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST, M.M, M.Kom sebagai ketua STMIK Amikom Surakarta, serta sebagai dosen pembimbing utama dan Bapak Indrawan Ady Saputro, M.Kom sebagai dosen pendamping yang telah meluangkan waktu dan memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dengan penuh kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika di Kampus STMIK Amikom Surakarta.
3. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Informatika, STMIK Amikom Surakarta, yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.

Sukoharjo, 3 Februari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR RUMUS.....	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
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	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9

2.2. Keaslian Penelitian	13
2.3. Landasan Teori.....	16
2.3.1. Media Pembelajaran Interatif	16
2.3.2. Flora dan Fauna.....	16
2.3.3. Animasi 2D	17
2.3.4. Adobe Animate	17
2.3.5. <i>Software</i> CorelDraw	18
2.3.6. Penggunaan Teknologi dalam IPAS.....	18
2.3.7. Android	18
2.3.8. Metode Pengembangan ADDIE.....	19
2.3.9 Skla Likert	21
2.3.10. N-Gain.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian	23
3.2. Teknik Pengumpulan Data	24
3.3. Teknik Analisis Data.....	26
3.4. Alur Penelitian.....	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1. Pengumpulan Data	33
4.1.1 Observasi.....	33
4.1.2 Wawancara.....	34
4.1.3 Studi Pustaka.....	34
4.1.4 <i>Pre-Test</i>	35
4.1.5 Kuesioner	36

4.2. Tahap Analisis	36
4.2.1. Analisis Kompetensi	36
4.2.2. Kebutuhan Fungsional.....	38
4.2.3. Kebutuhan Non-Fungsional	39
4.3. Tahap Desain.....	40
4.3.1. <i>User Flow Diagram</i>	40
4.3.2. Desain <i>Storyboard</i>	42
4.3.3. Pembuatan Aset Media.....	45
4.4. Tahap Pengembangan.....	46
4.4.1. Proses Pembuatan Tampilan	48
4.4.2. Hasil Tampilan	48
4.4.3. Pengujian <i>BlackBox</i>	69
4.4.4. Penilaian Ahli Materi	75
4.4.5. Penilaian Ahli Media.....	78
4.5. Tahap Implementasi	82
4.6. Tahap Evaluasi	84
4.6.1. Kuesioner Siswa.....	84
4.6.2. <i>Post-Test</i>	86
BAB V PENUTUP.....	88
5.1. Kesimpulan.....	88
5.2. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Nilai <i>Pre-Test</i> Siswa.....	3
Tabel 2.1. Matriks Literature Review dan Posisi Penelitian.....	14
Tabel 2.2. Bobot Penilaian Oleh Validator.....	22
Tabel 2.3. Validasi Presentase.....	22
Tabel 2.4. Klasifikasi Nilai Normalitas N-Gain	23
Tabel 2.5. Kategori Tafsiran N-Gain.....	24
Tabel 4.1. Hasil Observasi.....	32
Tabel 4.2. Jumlah Nilai <i>Pre-Test</i>	34
Tabel 4.3. Analisis SWOT.....	36
Tabel 4.4. Matriks Analisis SWOT	37
Tabel 4.5. Kebutuhan Fungsional.....	38
Tabel 4.6. Kebutuhan Non Fungsional.....	40
Tabel 4.7. Desain Wireframe.....	43
Tabel 4.8. Pengujian Black Box	70
Tabel 4.9. Kisi Instrumen Ahli Materi	72
Tabel 4.10. Hasil Penelitian Ahli Materi.....	72
Tabel 4.11. Kategori Penilaian	75
Tabel 4.12. Kriteria Presentase.....	75
Tabel 4.13. Instrument Penilaian.....	75
Tabel 4.14. Kuesioner Siswa	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Nilai Siswa	3
Gambar 2.1. Alur ADDIE	20
Gambar 3.1. Alur Penelitian	29
Gambar 4.1. User Flow Diagram	41
Gambar 4.2. Background Halaman Utama.....	45
Gambar 4.3. Pembuatan Button Media Pembelajaran.....	45
Gambar 4.4. Pembuatan Penamaan di Media.....	46
Gambar 4.5. <i>Software</i> Adobe Animate CC 2015	46
Gambar 4.6. Pembuatan Tampilan Awal Media	47
Gambar 4.7. Pembuatan Tampilan Menu Aplikasi	47
Gambar 4.8. Tampilan Awal Media	48
Gambar 4.9. Tampilan Menu Utama	50
Gambar 4.10. Tampilan Tujuan Pembelajaran	50
Gambar 4.11. Tampilan Materi	51
Gambar 4.12. Tampilan Button Flora Fauna dan Materi	51
Gambar 4.13. Arti dari Flora	52
Gambar 4.14. Arti dari Fauna.....	52
Gambar 4.15. Tampilan Button Peta Tipe Asiatis.....	53
Gambar 4.16. Tampilan Button Peta Tipe Peralihan.....	53
Gambar 4.17. Tampilan Button Peta Tipe Australis	54

Gambar 4.18. Tampilan Ciri-Ciri Flora Fauna Asiatis	54
Gambar 4.19. Tampilan Ciri-Ciri Flora Fauna Peralihan	55
Gambar 4.20. Tampilan Ciri-Ciri Flora Fauna Australis.....	55
Gambar 4.21. Tampilan Contoh Flora Wilayah Sumatera	56
Gambar 4.22. Tampilan Contoh Fauna Wilayah Sumatera.....	56
Gambar 4.23. Tampilan Contoh Flora Wilayah Jawa	57
Gambar 4.24. Tampilan Contoh Fauna Wilayah Jawa.....	57
Gambar 4.25. Tampilan Contoh Flora Wilayah Kalimantan.....	58
Gambar 4.26. Tampilan Contoh Fauna Wilayah Kalimantan	58
Gambar 4.27. Tampilan Contoh Flora Wilayah Bali.....	59
Gambar 4.28. Tampilan Contoh Fauna Wilayah Bali	59
Gambar 4.29. Tampilan Contoh Flora Wilayah Sulawesi.....	60
Gambar 4.30. Tampilan Contoh Fauna Wilayah Sulawesi	60
Gambar 4.31. Tampilan Contoh Flora Wilayah Nusa Tenggara	61
Gambar 4.32. Tampilan Contoh Fauna Wilayah Nusa Tenggara.....	61
Gambar 4.33. Tampilan Contoh Flora Wilayah Maluku.....	62
Gambar 4.34. Tampilan Contoh Fauna Wilayah Maluku	62
Gambar 4.35. Tampilan Contoh Flora Wilayah Papua	63
Gambar 4.36. Tampilan Contoh Fauna Wilayah Papua	63
Gambar 4.37. Tampilan Awal Game.....	64
Gambar 4.38. Tampilan Isi Game Flora Asiatis.....	64
Gambar 4.39. Tampilan Isi Game Flora Peralihan.....	65
Gambar 4.40. Tampilan Isi Game Flora Australis.....	65

Gambar 4.41. Tampilan Isi Game Fauna Asiatis	66
Gambar 4.42. Tampilan Isi Game Fauna Peralihan.....	66
Gambar 4.43. Tampilan Isi Game Fauna Australis	67
Gambar 4.44. Tampilan Halaman Awal Quiz	67
Gambar 4.45. Tampilan Halaman Soal Quiz.....	68
Gambar 4.46. Tampilan Point Nilai.....	68
Gambar 4.47. Tampilan Profil Pembuat Aplikasi	69
Gambar 4.48. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan.....	69
Gambar 4.49. Peneliti Sedang Menjelaskan Aplikasi	79
Gambar 4.50 Siswa Laki Laki Mengerjakan Soal Quiz	80
Gambar 4.51 Siswa Perempuan Sedang Memainkan Game	80

DAFTAR RUMUS

(2. 1) Rumus Skala Likert	22
(2. 2) Rumus N-Gain.....	23