

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA
PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN
UNTUK SISWA SD KELAS 4
(Studi Kasus : SDIT Al Hikmah)**



Disusun oleh:

Nama : Aditama Nugroho
NIM 2113010279

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

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA
PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN
UNTUK SISWA SD KELAS 4
(Studi Kasus : SDIT Al Hikmah)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Aditama Nugroho
NIM 2113010279

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

2026

HALAMAN PENGESAHAN

**Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Matematika pada Materi Perkalian
dan Pembagian untuk Siswa SD Kelas 4
(Studi Kasus : SDIT Al Hikmah)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Aditama Nugroho

2113010279

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 03 Maret 2026

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

Sukoharjo, 03 Maret 2026

Ketua



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

HALAMAN PERSETUJUAN

**Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika pada Materi
Perkalian dan Pembagian untuk Siswa SD Kelas 4
(Studi Kasus : SDIT Al Hikmah)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Aditama Nugroho

2113010279

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Selasa, 03 Maret 2026

Pembimbing Utama


Dr. Hadis Turmudi, MH
NIDN. 0630037603

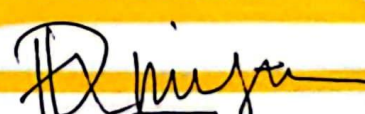
Anggota Tim Penguji


Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001

Pembimbing Pendamping


Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102


Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903


Rivan Abdul Aziz, M.Kom
NIDN. 0621099102

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

Sukoharjo, 03 Maret 2026

Ketua




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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aditama Nugroho
NIM : 2113010279

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika pada Materi
Perkalian dan Pembagian untuk Siswa SD Kelas 4
(Studi Kasus : SDIT Al Hikmah)**

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Hadis Turmudi, MH
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, 3 Maret 2026

Yang Menyatakan,



Aditama Nugroho

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, peneliti menyampaikan puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, petunjuk, dan nikmatnya, yang memungkinkan peneliti untuk menyelesaikan laporan ini dengan lancar. Kekuatan dan pertolongan yang diberikan menyertai setiap tahapan penelitian, sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.

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

1. Keluarga yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan doa dalam penyelesaian laporan ini.
2. Bapak Moch. Hari Purwidiyantoro, ST, MM, M.Kom. selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
3. Bapak Dr. Hadis Turmudi, MH selaku pembimbing utama dalam penyusunan laporan skripsi ini.
4. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom selaku pembimbing pendamping dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepada teman yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.

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

HALAMAN MOTTO

Twenty years from now you will be more disappointed by the things you didn't do than by the ones you did. So throw off the bowlines. Sail away from the safe harbor. Catch the trade winds in your sails. Explore. Dream. Discover.

(Minecraft)

KATA PENGANTAR

Allhamdulillah puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat, petunjuk, dan keberkahannya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan bagian dari perjalanan akademik dalam meraih gelar sarjana.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai rintangan yang penulis alami. Namun, berkat dukungan dan doa dari berbagai pihak, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak dan ibu, orang tua tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, dan doa yang tiada henti.
2. Bapak Dr. Hadis Turmudi, MH sebagai pembimbing utama yang dengan sabar memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga.
3. Bapak Riyan Abdul Aziz, M.Kom sebagai pembimbing pendamping yang memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang berharga.
4. Rekan rekan seangkatan di program studi teknik informatika atas kebersamaan dan semangat menempuh perjalanan ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun turut ikut serta dalam kelancaran pembuatan skripsi ini.

Sukoharjo, 13 Februari 2026

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	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR RUMUS.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10

2.2. Keaslian Penelitian	14
2.3. Landasan Teori	18
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian	27
3.2. Teknik Pengumpulan Data	28
3.3. Metode Analisis Data	30
3.4. Alur Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Pengumpulan Data	35
BAB V PENUTUP	71
5.1. Kesimpulan	71
5.2. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2. Matriks literatur review dan posisi penelitian Tuliskan Judul Skripsi di Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika pada Materi Perkalian dan Pembagian untuk Siswa SD Kelas 4	15
Tabel 2.3. Penilaian Skala Likert	26
Tabel 2.4. Kriteria Penilaian.....	27
Tabel 4.1. Hasil Wawancara Wali Kelas.....	39
Tabel 4.2. Hasil Wawancara Murid Kelas 4B.....	40
Tabel 4.3. Analisis SWOT.....	42
Tabel 4.4. <i>Storyboard</i>	45
Tabel 4.5. Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	67
Tabel 4.6. Penilaian Ahli Media Sebelum Implementasi	68
Tabel 4.7. Penilaian Ahli Materi	70
Tabel 4.8. Hasil Pre test dan Post test.....	74
Tabel 4.9. Penilaian Ahli Media Sesudah Implementasi	75
Tabel 4.10. Hasil Kuesioner Siswa.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>ADDIE</i>	23
Gambar 3.1. Alur Penelitian	34
Gambar 4.1. Flowchart Alur Penelitian.....	46
Gambar 4.2. Tampilan Pembuatan Asset	51
Gambar 4.3. Tampilan Kode Drag and Drop	52
Gambar 4.4. Tampilan Perhitungan Otomatis	53
Gambar 4.5. Tampilan Awal Media	54
Gambar 4.6. Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4.7. Halaman Petunjuk	56
Gambar 4.8. Strategi Pembelajaran	57
Gambar 4.9. Menu Materi Perkalian dan Pembagian.....	58
Gambar 4.10. Halaman Contoh Perkalian.....	59
Gambar 4.11. Halaman Contoh Pembagian	60
Gambar 4.12. Tampilan Quiz	61
Gambar 4.13. Halaman Saat Mengerjakan Quiz	62
Gambar 4.14. Gambar Pop up Benar dan Salah.....	62
Gambar 4.15. Menu Minigame	63
Gambar 4.16. Minigame.....	64
Gambar 4.17. Halaman Cara Bermain	65
Gambar 4.18. Halaman Credit.....	66
Gambar 4.19. Dokumentasi Implementasi	72

DAFTAR RUMUS

Rumus 2.1 N Gain.....	26
Rumus 2.2 Skala Likert.....	27