

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN PADA MATERI
KELAS IV SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SDIT An Najah, Jatinom, Klaten)**



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Hafidz Fathoni
NIM 2013010184

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN PADA MATERI
KELAS IV SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SDIT An Najah, Jatinom, Klaten)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Hafidz Fathoni
NIM 2013010184

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

2024

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN PADA MATERI
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Hafidz Fathoni

2013010184

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jumat, 30 Agustus 2024

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

Sukoharjo, 30 Agustus 2024

Ketua



Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN
RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PANCASILA SEBAGAI NILAI KEHIDUPAN PADA MATERI
KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Hafidz Fathoni


2013010184

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jumat, 30 Agustus 2024

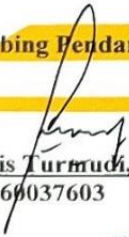
Pembimbing Utama


Muhammad Setyawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

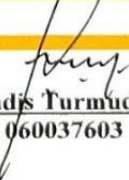
Anggota Tim Penguji


Febrianta Surya N, M.Kom
NIDN. 0624029101

Pembimbing Pendamping


Dr. Hadis Turmudi, SH, MH
NIDN. 060037603


Lilik Sugiarto, M.Kom
NIDN. 0610128201



Dr. Hadis Turmudi, SH, MH
NIDN. 060037603

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

Sukoharjo, 30 Agustus 2024

Ketua




Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad hafidz Fathoni
NIM 2013010184

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Interaktif Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan Pada Materi Kelas IV Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad setiyawan, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Hadis Turmudi, M.H

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, 30 Agustus 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Hafidz Fathoni

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah laporan tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dan saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa untuk saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini
2. Kepada sahabat saya yang telah memberi dukungan dalam penyelesaian perkuliahan
3. Teman teman seperjuangan prodi S1 informatika semoga ikatan kekeluargaan selama ini dapat menjadi persaudaraan yang tidak terlupakan
4. Amikom Surakarta yang telah memberi ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berharga.
5. Terakhir untuk semua pihak yang telah membantu saya sehingga tugas akhir skripsi saya dapat terselesaikan.

HALAMAN MOTTO

Di setiap kali kamu berada, disitu mengajarkan sesuatu yang berbeda

-Muh Hafidz F-

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat, rahmat, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “rancang bangun multimedia pembelajaran interaktif Pancasila sebagai nilai kehidupan materi kelas IV sekolah dasar” untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Surakarta program studi Informatika untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Strata Satu.

Terimakasih sebesar besarnya kepada ayahanda bapak Muhammad Ridwan Nugroho dan ibunda ibu Endang Setyowati, yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta dukungan moral maupun materi. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan Keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang di berikan kepada penulis.

Dalam penulisan skripsi, penulis selalu mendapat bimbingan, dorongan dan semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-sebesarnya kepada pembimbing yang terhormat bapak Muhammad Setiyawan M.Kom selaku dosen pembimbing utama dan yang terhormat Bapak Hadis Turmudi M.H selaku dosen pendamping yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis dalam penulisan skripsi, selain pembimbing penulis mengucapkan banyak rasa terima kasih kepada:

1. Keluarga dan saudara yang selalu memberikan doa dan semangat.
2. Yth. Bapak Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom,. Selaku ketua STMIK AMIKOM Surakarta.

3. Yth. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom., Selaku kaprodi
informatika STMIK AMIKOM Surakarta.

Sukoharjo, 30 Agustus 2024

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.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR RUMUS	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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	12
2.3. Landasan Teori.....	15
2.3.1 Multimedia Pembelajaran Interaktif	15
2.3.2 Adobe Illustrator	15
2.3.3 Adobe Animate	16
2.3.4 Pendidikan Kewarganegaraan.....	16
2.3.5 Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan	16
2.3.6 Model ADDIE	17
2.3.7 Validasi	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian	19
3.2. Teknik Pengumpulan Data	19
3.2.1 Wawancara.....	20
3.2.2 Observasi	20
3.2.3 Kuesioner	20
3.2.4 Studi Pustaka	21
3.3. Teknik Analisis Data.....	21
3.4. Alur Penelitian.....	22
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
4.1. Pengumpulan data	26
4.1.1. Observasi dan Wawancara	26

4.2. Tahap Analisis.....	27
4.2.1. Analisis Permasalahan Dalam Pembelajaran.....	27
4.2.2. Analisis Kompetensi.....	27
4.2.3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
4.2.4. Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	29
4.3. Tahap Design (<i>Design</i>).....	29
4.3.1. Desain <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	29
4.4. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
4.4.1. Pengembangan Aset.....	33
4.4.2. Pengembangan Produk.....	35
4.4.3. Penilaian Ahli media.....	44
4.4.4. Penilaian Ahli Materi.....	46
4.5. Tahap Implementasi.....	48
4.5.1. Pengujian <i>Blackbox User Acceptance Testing</i> (UAT).....	52
4.6. Tahap Evaluasi.....	53
4.6.1. Penilaian Peserta Didik.....	54
BAB V PENUTUP.....	56
5.1. Kesimpulan.....	56
5.2. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Literatur <i>Review</i>	12
Tabel 2.1. Lanjutan.....	13
Tabel 2.1. Lanjutan.....	14
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Ibu Umi Malikhah.....	26
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran.....	28
Tabel 4. 3 Desain <i>Storyboard</i>	31
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner Ahli Media.....	44
Tabel 4. 5 Ahli Materi.....	46
Tabel 4. 6 Hasil Oleh <i>User</i> (Siswa).....	53
Tabel 4. 7 Kuesioner Siswa.....	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil Data Kuesioner Tingkat Minat.....	5
Gambar 2. 1 Metode ADDIE (Hidayanti & Fauzan. 2024)	17
Gambar 3. 1. Bagan alur penelitian	23
Gambar 4. 1 Aset <i>Background</i>	33
Gambar 4. 2 Aset Menu Materi.....	34
Gambar 4. 3 Aset Kuis Menyesuaikan	34
Gambar 4. 4 Aset Kuis Latihan Soal	35
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Utama.....	36
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Materi.....	36
Gambar 4. 7 Tampilan Tombol Materi Sila	37
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Arti Atau Makna Sila.....	37
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Butir Sila Dari Materi	38
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Menu Kuis.....	38
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Kuis <i>Drag And Drop</i>	39
Gambar 4. 12 Tampilan Latihan Soal.....	41
Gambar 4. 13 Tampilan Hasil Akhir Nilai Skor.....	42
Gambar 4. 14 Penulis Menjelaskan Mengenai Media Pembelajaran	48
Gambar 4. 15 Siswa Mempelajari Materi.....	50
Gambar 4. 16 Siswa Mengerjakan Soal	51
Gambar 4. 17 Hasil Nilai Skor Latihan Soal	51
Gambar 4. 18 Pengisian Angket Kuesioner	52
Gambar 4. 19 Hasil Validasi Siswa Kelas IV	55

DAFTAR RUMUS

(3.1) Rumus skala likert	21
(3.2) Rumus skala likert	22
(4.1) Rumus skala likert	45
(4.2) Rumus skala likert	47