

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL  
PERKEMBANGBIAKAN HEWAN DAN TUMBUHAN  
UNTUK SISWA KELAS VI SD N 3 GOMBANG**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Sukma Komalasari**

**16.12.9481**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL  
PERKEMBANGBIAKAN HEWAN DAN TUMBUHAN  
UNTUK SISWA KELAS VI SD N 3 GOMBANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Sukma Komalasari**

**16.12.9481**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL  
PERKEMBANGBIAKAN HEWAN DAN TUMBUHAN  
UNTUK SISWA KELAS VI SD N 3 GOMBANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sukma Komalasari**

16.12.9481

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 13 Mei 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Hastari Utama, M.Cs**  
NIK. 190302230

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL  
PERKEMBANGBIAKAN HEWAN DAN TUMBUHAN  
UNTUK SISWA KELAS VI SD N 3 GOMBANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sukma Komalasari**

**16.12.9481**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ainul Yaqin, M.Kom**  
**NIK. 190302255**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng**  
**NIK. 190302105**

**Hastari Utama, M.Cs**  
**NIK. 190302230**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk ~~menyempulkan~~ telah gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Februari 2020



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 4 Februari 2020



Sukma Komalasari

NIM. 16.12.9481

## MOTTO

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”*

(QS Al Insyirah 5-6)

*“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”*

(QS Ar Ra'd 11)

*“Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Dan orang-orang yang masih terus belajar akan menjadi pemilik masa depan”*

(Mario Teguh)

*“Musuh terbesar mengerjakan skripsi yaitu mager. Masak iya mau horizontal body battery-saving terus?”*

(Penulis)

## PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Mengenal Perkembangbiakan Hewan dan Tumbuhan untuk Siswa Kelas VI SD N 3 Gombang”. Oleh karena itu, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah senantiasa mengabulkan segala doa dan hanya atas izin dan karunia-Nya lah maka skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Kedua orang tua yang telah mendoakan saya tiada henti dan tak pernah lelah setiap saat mendoakan serta memberi semangat untuk terus maju dan selalu semangat.
3. Bapak Hastari Utama, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan, waktu serta masukan-masukan yang sangat bermanfaat dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman SI-08 selaku teman seperjuangan yang memberikan nuansa kegembiraan setiap harinya.
5. Semua pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak bias disebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya serta hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi Tidak lupa Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya hingga pada umatnya sampai akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan di Jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, dan dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak sekali bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, sehingga dalam kesempatan ini penulis juga bermaksud menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hastari Utama, M.Cs , selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak-Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta, atas ilmu dan pengetahuan yang telah diberikan kepada penulis selama duduk di bangku kuliah.
5. Kedua orang tua saya yang tak pernah lelah untuk untuk memberi semangat, motivasi serta doa.
6. Kakak saya, Herlambang Wira Kusuma yang selalu membantu dan memberikan arahan dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Ibu Sri Kuniriyah, S.Pd selaku kepala sekolah SD N 3 Gombang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
8. Keluarga besar S1 SI-08 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terimakasih atas kebersamaannya selama ini.



9. Terimakasih untuk teman-teman Clan TAMARIA PUBG & CODM atas hiburan untuk mengusir penat saat mengerjakan skripsi ini.
10. Terimakasih untuk anak - anak SEMBOJANS (Aliya, Anam, Arif, Arza, Cindy, Faiza, Fajar, Halisa, Indra, Reza) atas kebersamaan dalam suka dan duka sejak awal kuliah hingga sekarang. Kalian luar biasa!!.
11. Terimakasih untuk Dhika Tri Hari & Siti Azizah yang selalu memberikan arahan dan motivasi yang terkadang malah membuat saya pusing sendiri.
12. Teruntuk sahabatku di KONTRAKAN HIJAU (Tabul, Doyoq, Fais) terimakasih atas kebersamannya dalam canda dan tawa yang diberikan.
13. Teruntuk sahabatku di ANAK MAMA (Putri, Christina, Zulfa, Risti, dll) terimakasih telah mendengarkan sambatku selama ini.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamualaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 4 Februari 2020

Penulis

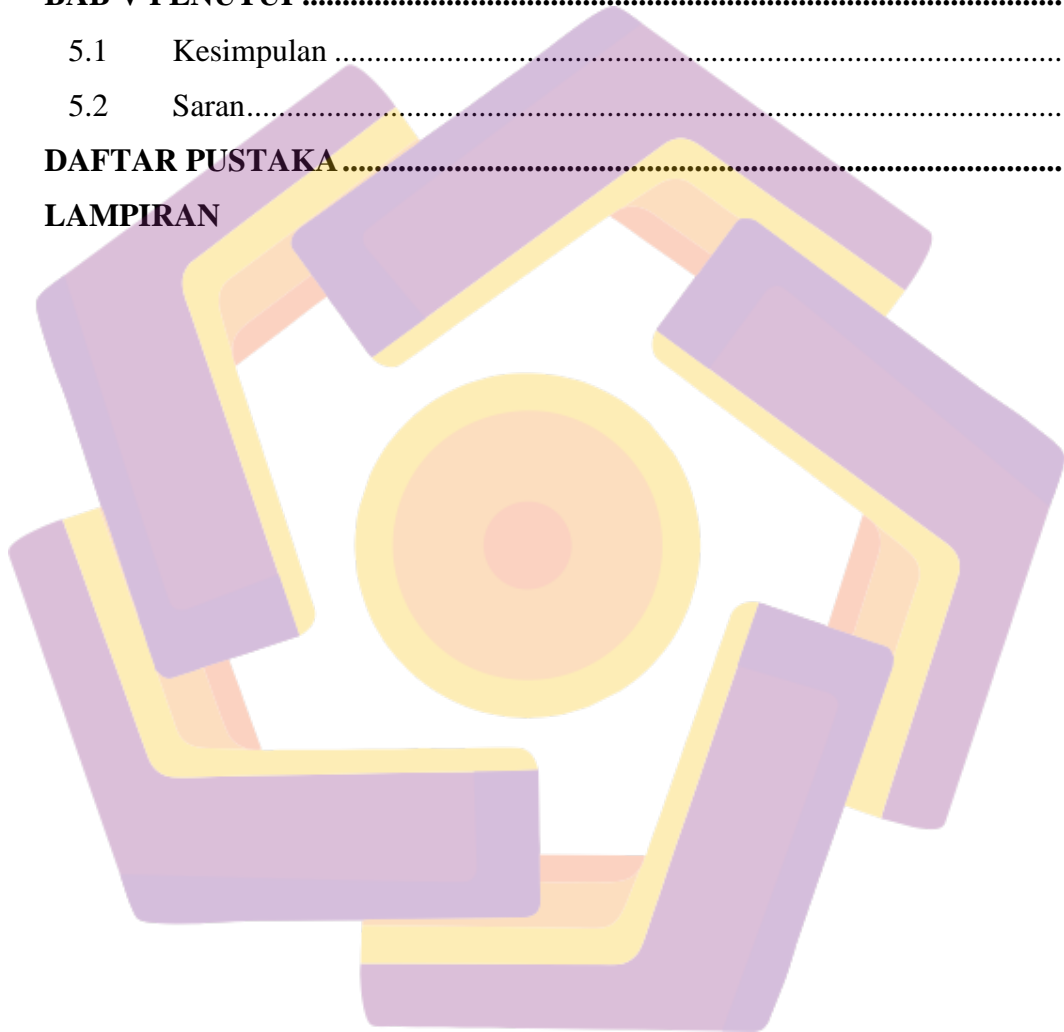
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	2
1.3    Batasan Masalah.....	3
1.4    Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1    Maksud dari penelitian adalah .....	3
1.4.2    Tujuan dari penelitian adalah .....	4
1.5    Manfaat Penelitian .....	4
1.6    Metode Penelitian.....	5
1.6.1    Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2    Metode Perancangan .....	6
1.6.3    Metode Testing.....	6
1.7    Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1    Kajian Pustaka.....	8
2.2    Konsep Dasar Multimedia.....	12

2.2.1	Pengertian Multimedia .....	12
2.3	Elemen-Elemen Multimedia .....	12
2.3.1	Teks .....	12
2.3.2	Image.....	13
2.3.3	Audio.....	13
2.3.4	Video.....	13
2.3.5	Animasi .....	13
2.4	Jenis-Jenis Multimedia.....	13
2.5	Struktur Navigasi Multimedia.....	14
2.5.1	Struktur Navigasi Linier.....	14
2.5.2	Struktur Navigasi Non Linier.....	15
2.5.3	Struktur Navigasi Hierarki .....	15
2.5.4	Struktur Navigasi Composite .....	16
2.6	Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.7	Analisis Kelayakan.....	22
2.8	Pengertian Media .....	22
2.9	Media Pembelajaran.....	23
2.9.1	Definisi Media Pembelajaran.....	23
2.9.2	Manfaat Media Pembelajaran .....	23
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>24</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	24
3.1.1	Profil Sekolah.....	24
3.1.2	Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	24
3.2	Mengidentifikasi Masalah.....	26
3.3	Analisis Kelayakan.....	27
3.3.1	Kelayakan Teknologi .....	27
3.3.2	Kelayakan Ekonomi .....	27
3.3.3	Kelayakan Hukum.....	31
3.3.4	Kelayakan Operasional .....	31
3.3.5	Kelayakan Jadwal (Schedule) .....	31
3.4	Analisis.....	33

3.4.1	Analisis SWOT .....	33
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem .....	36
3.5.1	Kebutuhan Fungsional .....	36
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.6	Perancangan Aplikasi.....	38
3.6.1	Merancang Konsep.....	38
3.6.2	Merancang Isi.....	38
3.6.3	Merancang Naskah.....	40
3.6.4	Merancang Tampilan .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>50</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	50
4.1.1	Pembuatan Aplikasi .....	51
4.1.1.1	Persiapan Dasar .....	51
4.1.1.2	Pembuatan Background .....	52
4.1.1.3	Pembuatan Tombol.....	52
4.1.1.4	Pembuatan Animasi.....	59
4.1.1.5	Mengimport Suara.....	61
4.1.1.6	Pembuatan Perangkat Lunak.....	63
4.2	Pembahasan.....	63
4.2.1	Tampilan Menu Intro .....	63
4.2.2	Tampilan Menu Utama .....	64
4.2.3	Tampilan Menu Kompetensi.....	65
4.2.4	Tampilan Menu Materi .....	65
4.2.5	Tampilan Menu Evaluasi .....	67
4.2.6	Tampilan Menu Petunjuk.....	68
4.2.7	Tampilan Menu Tentang .....	69
4.2.8	Tampilan Sub-Menu Sumber .....	72
4.2.9	Tampilan Notif Keluar .....	72
4.2.10	Source Code .....	73
4.3	Testing.....	75
4.4	Uji Coba Pengguna .....	82

4.5	Pembahasan Hasil Responden.....	82
4.5.1	Pertanyaan Kuesioner.....	83
4.5.2	Hasil Penilaian Dari Pengguna.....	84
4.6	Penggunaan Aplikasi.....	93
4.7	Pemeliharaan Aplikasi .....	93
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>95</b>
5.1	Kesimpulan .....	95
5.2	Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>97</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

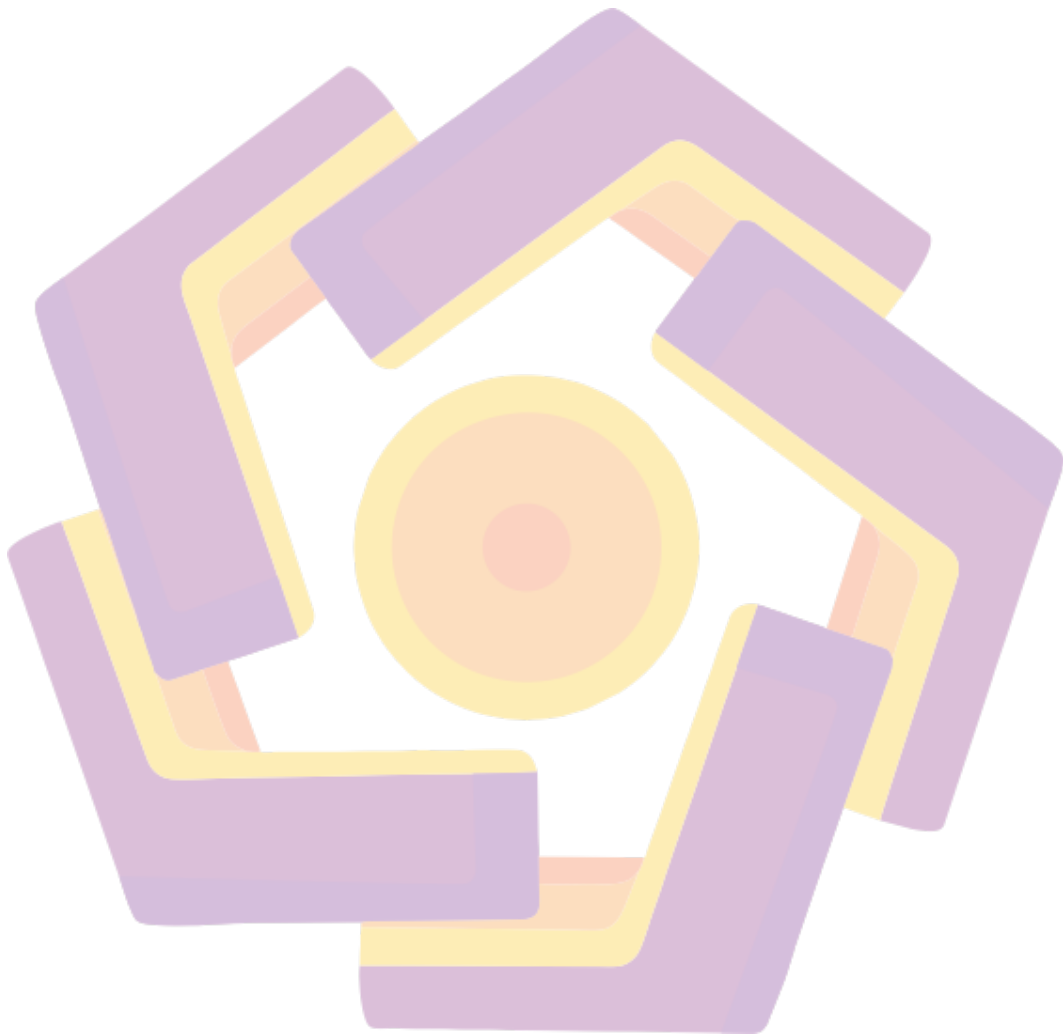


## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	10
Tabel 3. 1 Rincian Biaya dan Manfaat.....	27
Tabel 3. 2 Biaya Manfaat.....	29
Tabel 3. 3 Total Biaya dan Manfaat.....	29
Tabel 3. 4 Hasil Analisis Ekonomi.....	31
Tabel 3. 5 Deskripsi Perencanaan Jadwal Pembuatan Aplikasi.....	32
Tabel 3. 6 Analisis SWOT.....	33
Tabel 3. 7 Merancang Naskah.....	40
Tabel 4. 1 Rincian Gambar Tombol.....	53
Tabel 4. 2 Source Code.....	73
Tabel 4. 3 Pengujian Menu Utama.....	76
Tabel 4. 4 Pengujian Menu Kompetensi.....	77
Tabel 4. 5 Pengujian Menu Materi.....	77
Tabel 4. 6 Pengujian Menu Evaluasi.....	81
Tabel 4. 7 Pengujian Menu Petunjuk.....	81
Tabel 4. 8 Pengujian Menu Tentang.....	81
Tabel 4. 9 Aspek Penyajian Materi.....	83
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Jumlah Jawaban.....	84
Tabel 4. 11 Bobot Nilai.....	87
Tabel 4. 12 Interval.....	87
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan Aspek 1.....	88
Tabel 4. 14 Hasil Perhitungan Aspek 2.....	88
Tabel 4. 15 Hasil Perhitungan Aspek 3.....	89
Tabel 4. 16 Hasil Perhitungan Aspek 4.....	89
Tabel 4. 17 Hasil Perhitungan Aspek 5.....	89
Tabel 4. 18 Hasil Perhitungan Aspek 6.....	90
Tabel 4. 19 Hasil Perhitungan Aspek 7.....	90

Tabel 4. 20 Hasil Perhitungan Aspek 8..... 91

Tabel 4. 21 Data Jumlah Hasil Penilaian Responden ..... 91



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia.....	12
Gambar 2.2	Struktur Navigasi Linier.....	14
Gambar 2.3	Struktur Navigasi Non Linier.....	15
Gambar 2.4	Struktur Navigasi Hierarki.....	15
Gambar 2.5	Struktur Navigasi Composite.....	16
Gambar 2.6	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
Gambar 3.1	Struktur Perancangan Sistem.....	39
Gambar 3.2	Flowchart Sistem.....	39
Gambar 3.3	Rancangan Menu Splash Screen.....	42
Gambar 3.4	Rancangan Menu Splash Screen.....	42
Gambar 3.5	Rancangan Menu Utama.....	43
Gambar 3.6	Rancangan Menu Kompetensi.....	44
Gambar 3.7	Rancangan Menu Materi.....	45
Gambar 3.8	Rancangan Halaman Pilihan Materi.....	46
Gambar 3.9	Rancangan Halaman Materi Generatif.....	47
Gambar 3.10	Rancangan Menu Evaluasi.....	48
Gambar 3.11	Rancangan Menu Petunjuk.....	48
Gambar 3.12	Rancangan Notif Keluar.....	49
Gambar 4.1	Tampilan Membuat Lembar Kerja CorelDRAW.....	51
Gambar 4.2	Tampilan Pembuatan Background.....	52
Gambar 4.3	Tampilan Pembuatan Animasi Bergerak.....	59
Gambar 4.4	Tampilan Pilihan Transformasi Gambar.....	60
Gambar 4.5	Tampilan Frame Setelah Diberi Scale.....	61
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Inspektor.....	61
Gambar 4.7	Mengimport Suara Ke Dalam Unity.....	62
Gambar 4.8	Tampilan Pada Halaman Audio Source.....	62
Gambar 4.9	Tampilan Halaman “Home Page” Unity.....	63
Gambar 4.10	Tampilan Splash Screen.....	64
Gambar 4.11	Tampilan Splash Screen Kedua.....	64



Gambar 4.12	Tampilan Menu Utama .....	65
Gambar 4.13	Tampilan Menu Kompetensi.....	65
Gambar 4.14	Tampilan Menu Materi .....	66
Gambar 4.15	Tampilan Menu Materi .....	66
Gambar 4.16	Tampilan Menu Materi .....	66
Gambar 4.17	Tampilan Menu Materi .....	67
Gambar 4.18	Tampilan Menu Materi .....	67
Gambar 4.19	Tampilan Menu Evaluasi .....	68
Gambar 4.20	Tampilan Menu Evaluasi .....	68
Gambar 4.21	Tampilan Menu Petunjuk.....	69
Gambar 4.22	Tampilan Menu Tentang.....	69
Gambar 4.23	Tampilan Sub-Menu Sumber .....	70
Gambar 4.24	Buku IPA untuk Kelas VI SD/MI.....	70
Gambar 4.25	Buku IPA untuk Kelas VI SD/MI.....	71
Gambar 4.26	Buku IPA untuk Kelas VI SD .....	71
Gambar 4.27	LKS IPA untuk Kelas VI SD/MI .....	72
Gambar 4.28	Tampilan Notif Keluar .....	72

## INTISARI

SD N 3 Gombang merupakan sekolah dasar yang terdapat di daerah Klaten, Jawa Tengah. Dalam proses belajar-mengajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada pokok bahasan perkembangbiakan hewan dan tumbuhan masih menggunakan metode pembelajaran manual yaitu menggunakan buku paket yang dijelaskan oleh guru.

Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan yang juga dilengkapi dengan alat yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih pilihan yang dikehendaki. Pemilihan media pembelajaran dalam perkembangan pendidikan merupakan hal yang tepat, karena media pembelajaran ini dilengkapi dengan komponen multimedia yang meliputi teks, grafik, animasi dan audio. Aplikasi media pembelajaran ini dibangun menggunakan software Unity dan perangkat pendukung lainnya seperti Corel Draw dan Adobe Photoshop.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat digunakan sebagai alternative belajar mengajar selain menggunakan buku paket. Aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan untuk tema lain sesuai dengan materi yang ada pada modul.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Unity, Perkembangbiakan hewan dan tumbuhan.

## **ABSTRACT**

*SD N 3 Gombang is an elementary school in Klaten, Central Java. In the process of teaching and learning specifically on Natural Sciences subjects on the subject of animal and plant breeding still use the manual learning method using textbooks needed by the teacher.*

*Learning media are creative media used in providing subject matter to students so that the teaching and learning process is more effective, efficient and enjoyable which is also equipped with tools that can be operated by users to choose the desired options. The selection of instructional media in the development of education is the right thing, because this learning media is equipped with multimedia components which include text, graphics, animation and audio. This learning media application was built using Unity software and other supporting devices such as Corel Draw and Adobe Photoshop.*

*Based on the description above, it can be concluded that this application can be used as an alternative teaching and learning besides using textbooks. This application is expected to be developed for other themes according to the material in the module.*

**Keyword:** *Learning Media, Unity, Breeding of animals and plants.*

