

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SD Muhammadiyah Mutihan)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD GIOVANNI SUKMA PUTRA

19.12.1184

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SD Muhammadiyah Mutihan)**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD GIOVANNI SUKMA PUTRA

19.12.1184

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SD Muhammadiyah Mutihan)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nama Mahasiswa
Muhammad Giovanni Sukma Putra**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Ria Andriani, M.Kom

NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
(Studi Kasus: SD Muhammadiyah Mutihan)

yang disusun dan diajukan oleh

Nama Mahasiswa
Muhammad Giovanni Sukma Putra
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2023
Susunan Dewan Penguji

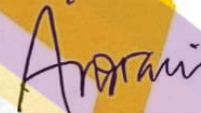
Nama Penguji

Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302182

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Arvin Claudy Frobenius, M.Kom
NIK. 190302495

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Giovanni Sukma Putra
NIM : 19.12.1184

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari 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 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
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.

Yogyakarta, 10 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Giovanni Sukma Putra

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Keep taking this seriously, even if they aren't.”

~Liam Bryne aka Brimstone~

PERSEMBAHAN

Dengan berakhirnya tanggung jawab terakhir penulis dibidang akademik, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kepada diri saya sendiri. Terimakasih sudah berusaha hingga mencapai titik ini, terima kasih untuk tetap kuat, tetap yakin pada dirimu sendiri. Perjalanan masih Panjang ge, semangat terus ya!
2. Kepada orangtua saya tercinta. Untuk kedua orang tua saya Bapak dan Mama. Terimakasih telah setia mensupport dan mendoakan anakmu ini dalam setiap rintangan yang ada, memberikan fasilitas guna menyelesaikan perkuliahan ini. Semoga selalu diberikan kesehatan, kebahagiaan, serta limpahan rezeki. Aamiin
3. Untuk pembimbing yang saya hormati, ibu Ria Andriani, M.Kom Terima kasih banyak telah membimbing dan memberikan banyak pelajaran dalam membuat skripsi ini. Tak lupa untuk kedua dosen penguji saya yaitu bapak Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D dan bapak Arvin Claudy Frobenius, M.Kom Mudah-mudahan Allah SWT memberikan limpahan kebaikan untuk dosen saya semua.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penyusunan skripsi serta perjalanan kuliah penulis tidak pernah lepas dari kelompok maupun individu yang telah bersama berjalan dengan penulis, entah dalam keadaan suka maupun duka. Karena itu, penulis ingin menuliskan ucapan terimakasih kepada:

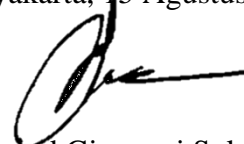
1. Allah SWT atas karunianya kepada penulis berupa usia dan juga rezeki yang penulis syukuri. Nabi Muhammad SAW sebagai Suri Tauladan yang Baik atas pembelajaran hidup yang patut untuk ditiru.
2. Keluarga Besar Penulis, terima kasih atas support dan doa yang telah kalian berikan. Bapak, Mama, Andhi. Semoga hal baik menyertai kalian.
3. Bestie saya Kaweda Meisy Az-Zahra terimakasih telah menemani penulis selama kuliah berlangsung dengan setia saya curhati, menghibur dan menemani kegabutan saya dengan bermain mobile legend, selalu dan mendoakan saya.
4. Teman Terdekat saya, terima kasih untuk Survey Cops, Mas Guntur, Terstian, dek Almer, dek Galang, Dani, Mbambang, Taufik, Mas Ipung, dek Atras, nak Panjut, Icak, Wiwit, nak Akhdaan, dan Sohbul Faza yang selalu ada untuk saya, yang selalu menghibur dengan pemikiran logika burung mereka, doa baik untuk kalian semua guys, love you! rawr

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala kenikmatan dan karunia- Nya yang telah diberikan sampai saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penulis yang berjudul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROYEK PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR (Studi Kasus: SD Muhammadiyah Mutihan)” dengan lancar. Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW yang telah mengantarkan umatnya ke zaman penuh hikmah seperti saat ini. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis tidak pernah terlepas dari berbagai bantuan dan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ria Andriani, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis yang memberikan bimbingan dengan baik serta menyenangkan sehingga penulis dapat segera menyelesaikan skripsi penulis.
5. Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D dan Arvin Claudy Frobenius, M.Kom selaku penguji skripsi penulis yang telah memberikan komentar, saran dan tanggapan yang menjadikan skripsi penulis lebih baik.
6. Seluruh dosen pengampu mata kuliah Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan penulis wawasan mengenai dunia Ilmu komputer.

Yogyakarta, 15 Agustus 2023

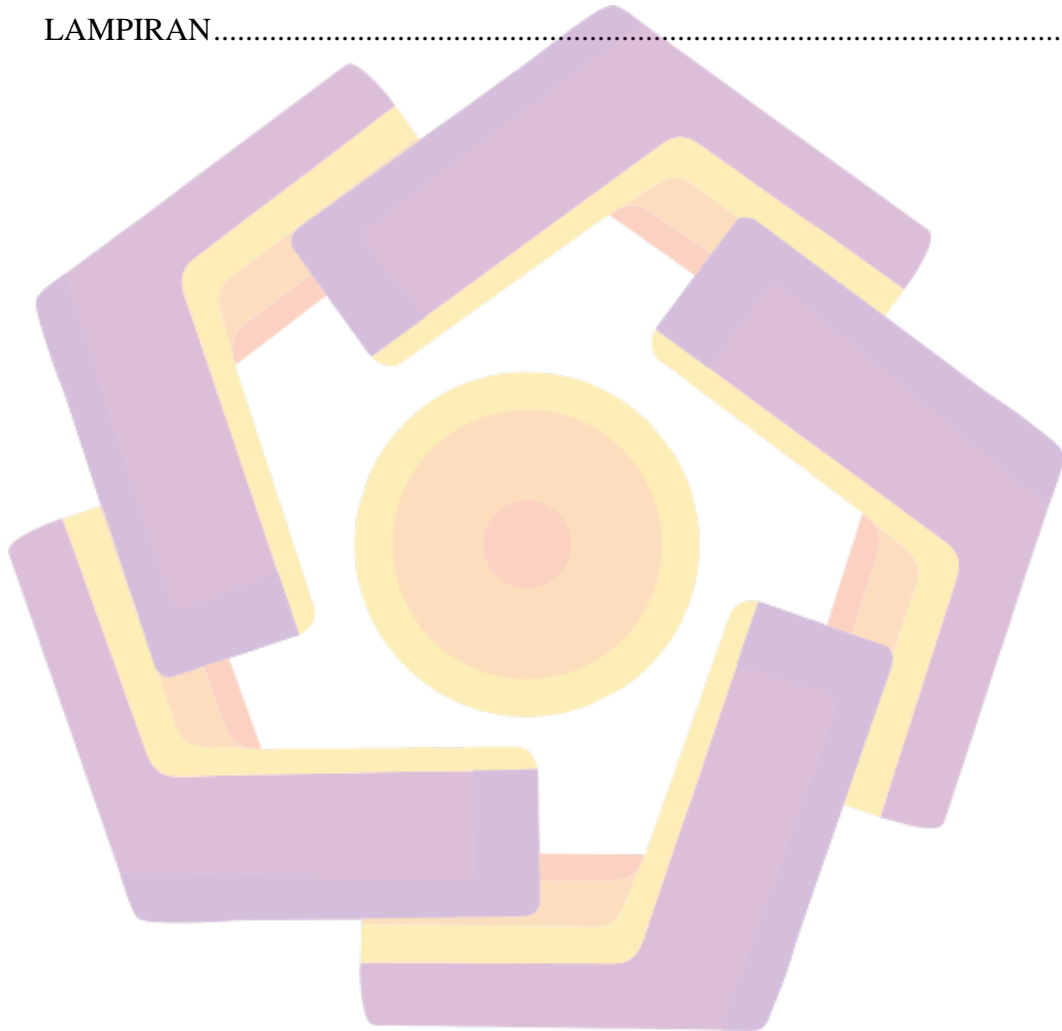


Muhammad Giovanni Sukma Putra

DAFTAR ISI

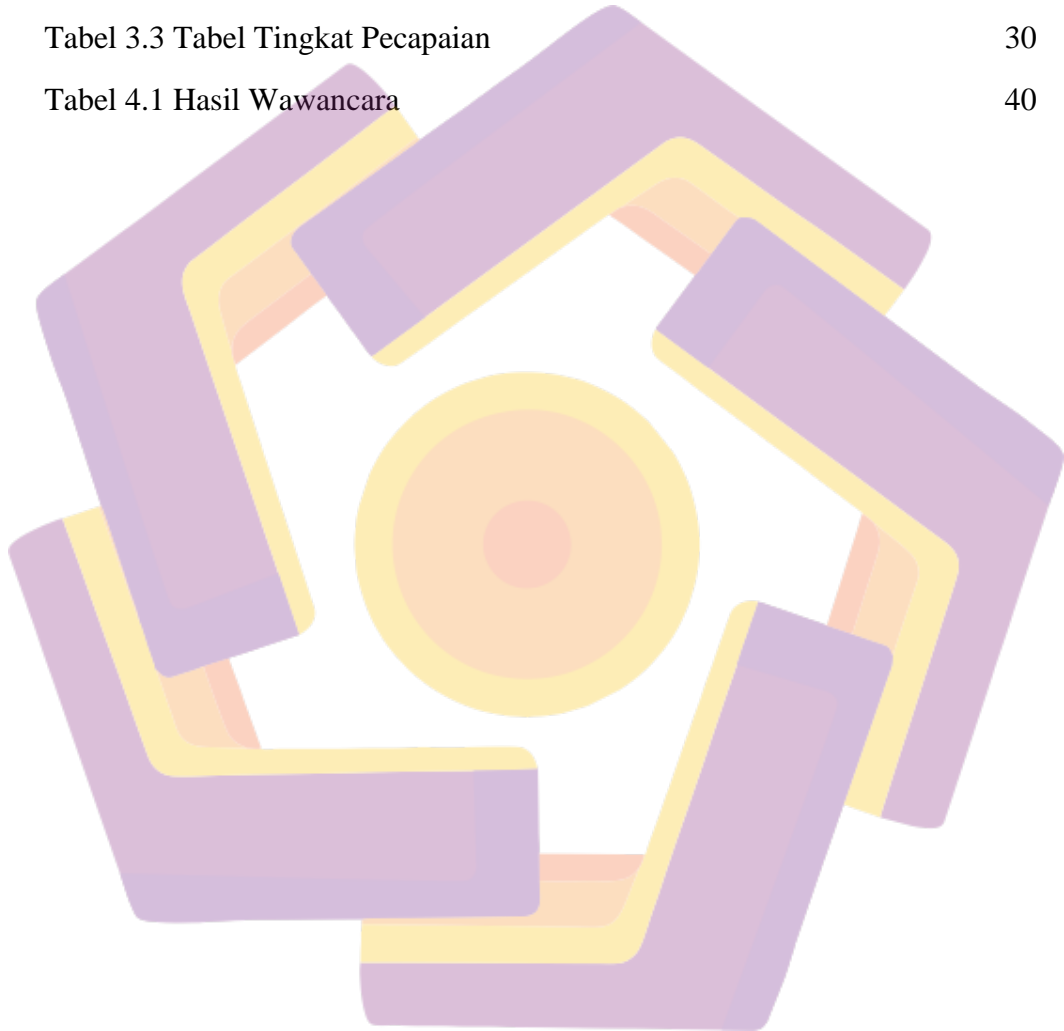
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
BAB III	18
METODE PENELITIAN.....	18
3.1.Objek Penelitian	18
3.2 Alur Penelitian.....	21

3.3 Alat dan Bahan	28
BAB IV	33
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
Hasil pengembangan media pembelajaran	33
BAB V PENUTUP	42
5.1 Kesimpulan.....	42
5.2 Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN.....	46



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3.1 Rancangan Storyboard	25
Tabel 3.2 Rancangan Tombol Navigasi	26
Tabel 3.3 Tabel Tingkat Pencapaian	30
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	40

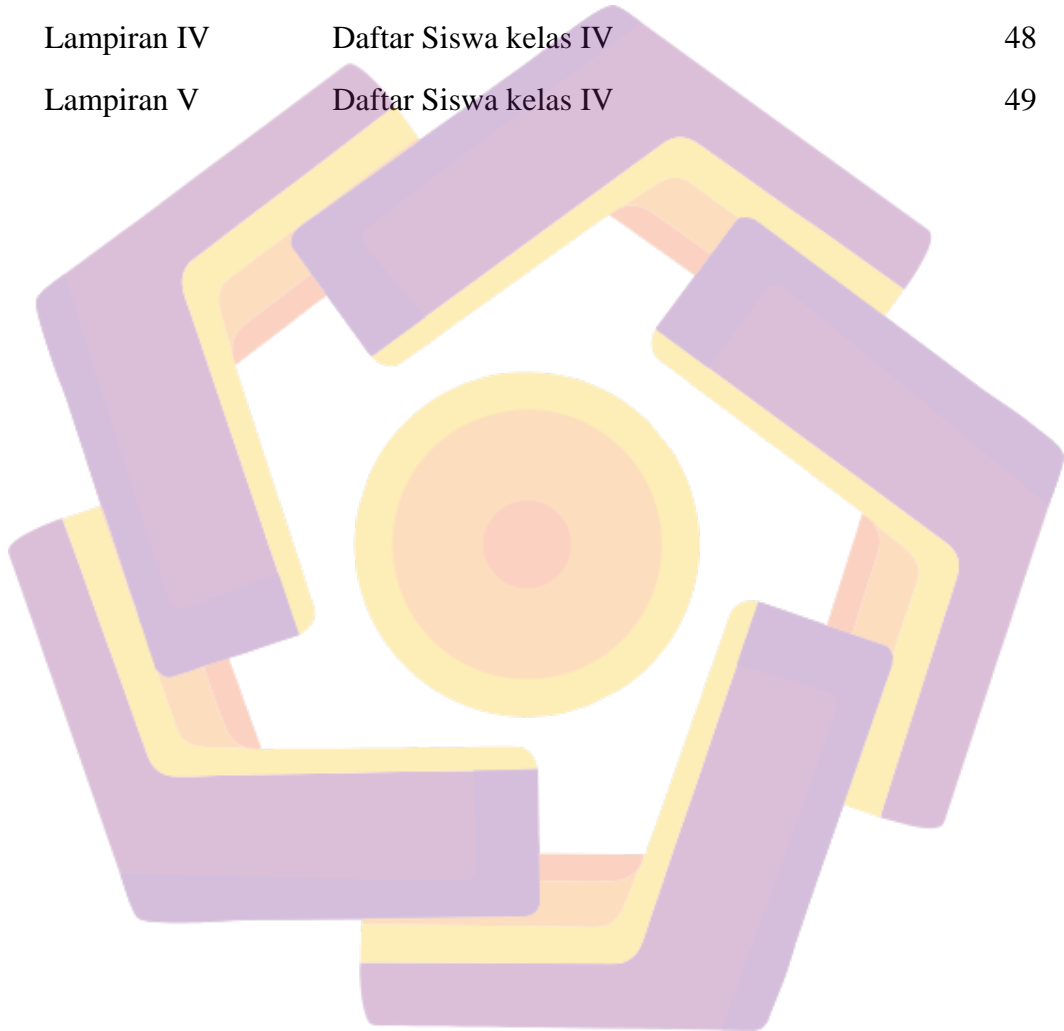


DAFTAR GAMBAR

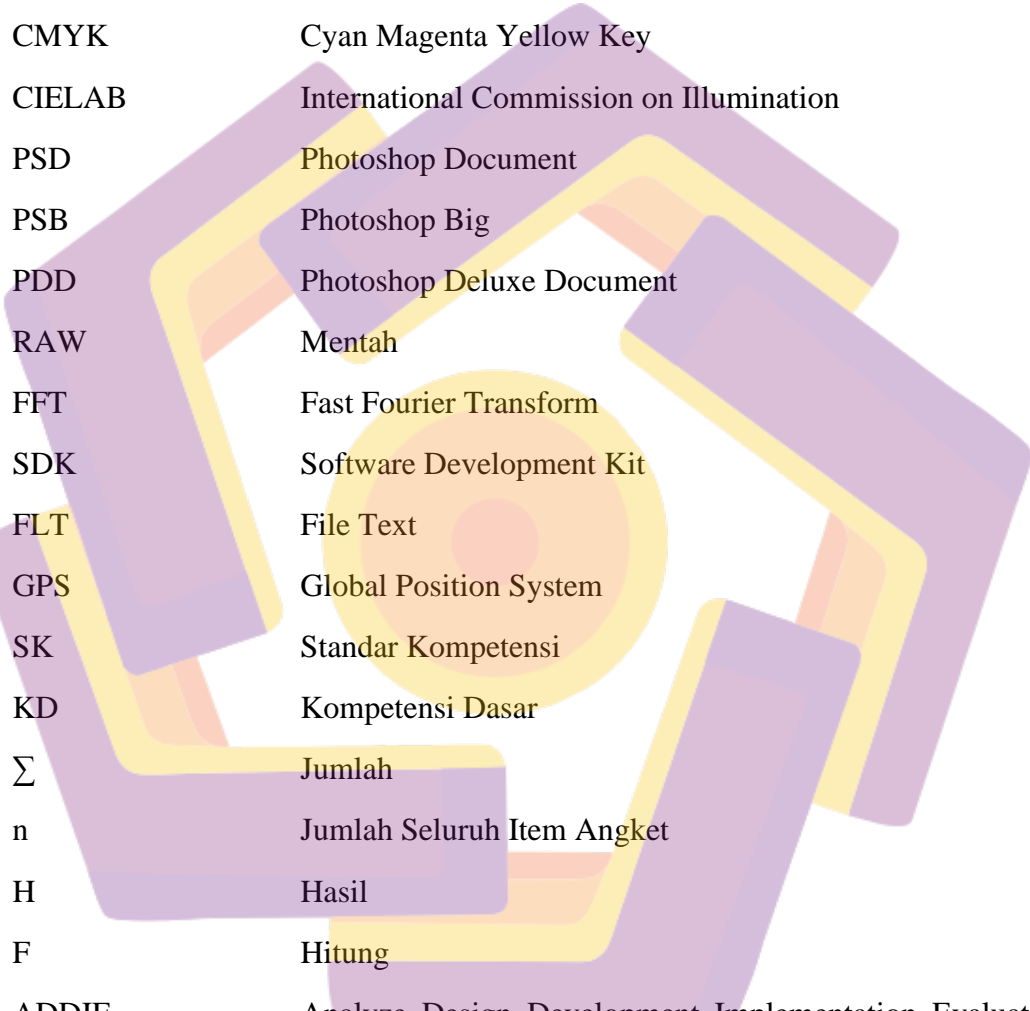
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	20
Gambar 3.2 Alur Penelitian	21
Gambar 3.3 Flowchart	23
Gambar 4.1 Gambar Tampilan Utama	33
Gambar 4.2 Gambar Tampilan RPP	34
Gambar 4.3 Gambar Tampilan Materi	34
Gambar 4.4 Gambar Tampilan Video	35
Gambar 4.5 Gambar Tampilan Video	35
Gambar 4.6 Gambar Tampilan Evaluasi	36
Gambar 4.7 Gambar Tampilan Evaluasi	36
Gambar 4.8 Gambar Tampilan Evaluasi	37
Gambar 4.9 Gambar Tampilan Daftar Pustaka	37
Gambar 4.10 Gambar Tampilan Profil	38
Gambar 4.11 Gambar Nilai Sebelum	39
Gambar 4.12 Gambar Nilai Sesudah	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Surat Pernyataan Tanpa Ijin Penelitian	45
Lampiran II	Wawancara dengan guru kelas IV	46
Lampiran III	Daftar Siswa kelas IV	47
Lampiran IV	Daftar Siswa kelas IV	48
Lampiran V	Daftar Siswa kelas IV	49



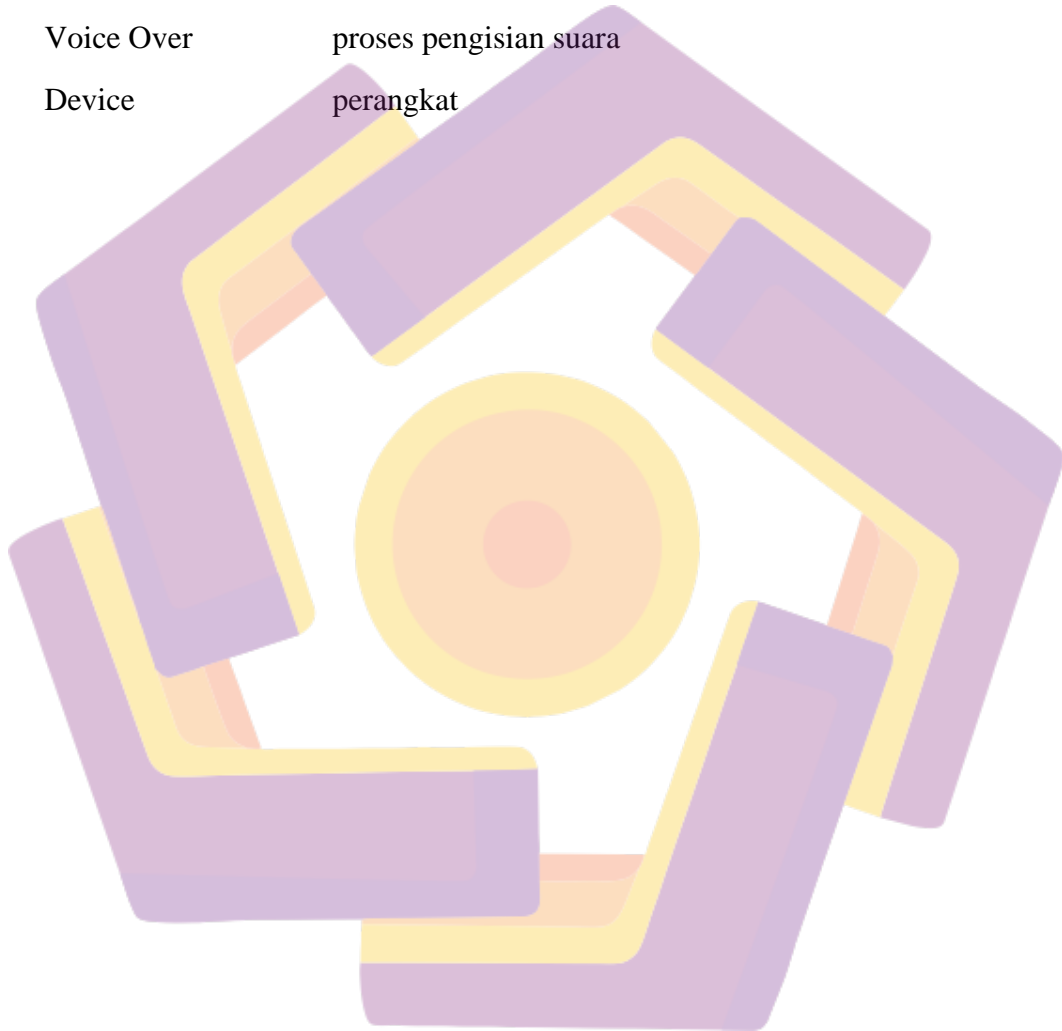
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



IQ	Intellectual Quotient
EQ	Emotional Intelligence
SQ	Spiritual Intelligence
RGB	Red Green Blue
CMYK	Cyan Magenta Yellow Key
CIELAB	International Commission on Illumination
PSD	Photoshop Document
PSB	Photoshop Big
PDD	Photoshop Deluxe Document
RAW	Mentah
FFT	Fast Fourier Transform
SDK	Software Development Kit
FLT	File Text
GPS	Global Position System
SK	Standar Kompetensi
KD	Kompetensi Dasar
Σ	Jumlah
n	Jumlah Seluruh Item Angket
H	Hasil
F	Hitung
ADDIE	Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation
RAM	Random Access Memory

DAFTAR ISTILAH

Lectora Inspire	program yang efektif dalam membuat media pembelajaran
Display	tampilan
Website	serangkaian halaman web berisi informasi
Recording	suatu kegiatan yang meliputi identifikasi dan pencatatan
Voice Over	proses pengisian suara
Device	perangkat



INTISARI

Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D atau (*Research and Development*) yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis komputer berupa multimedia pembelajaran interaktif dan persiapan tersebut meliputi delapan tahap yaitu: identifikasi kebutuhan, perumusan tujuan, perumusan butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan naskah media, tes uji coba, revisi, dan produksi media. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan 1) Membuat materi pelajaran Bahasa Indonesia dalam bentuk media interaktif untuk membantu guru dalam menjelaskan materi sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan secara efektif, aktif dan efisien. 2) Penyajian materi pelajaran pada pokok bahasan dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis proyek diharapkan dapat menarik minat dan motivasi siswa, membangkitkan gairah siswa untuk mempelajari kembali materi yang disajikan melalui kombinasi atau gabungan antara teks, audio, video yang sangat menarik sehingga hasil belajar siswa meningkat. 3) Menghasilkan model pengembangan multimedia pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia untuk memenuhi kebutuhan siswa kelas IV SD Muhammadiyah Mutihan. Dan menghasilkan Hasil validasi media pembelajaran interaktif mendapatkan persentase tingkat pencapaiannya sebesar 94,67% berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga dari segi isi atau substansi materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini tidak perlu direvisi. Multimedia pembelajaran interaktif dari segi ahli isi mata pelajaran tersebut termasuk kriteria sangat baik, salah satu penyebabnya yaitu kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran sangat penting dalam pembuatan media. Sejalan dengan pendapat ahli bahwa dalam menilai aspek multimedia perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang jelas beserta ketersediaan contoh dalam multimedia pembelajaran. Berdasarkan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Surat kelas IV Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah Mutihan.

Kata kunci: Multimedia, Media pembelajaran interaktif, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

ABSTRACT

This study uses the R&D research method (Research and Development) which aims to develop computer-based learning multimedia in the form of interactive learning multimedia and the preparation includes eight stages, namely: identification of needs, formulation of objectives, formulation of material items, formulation of measuring instruments for success, writing of media scripts, test trials, revisions, and media production. This study aims to produce 1) Make Indonesian language subject matter in the form of interactive media to assist teachers in explaining material so that the teaching and learning process can run effectively, actively and efficiently. 2) Presentation of subject matter on the subject by using project-based learning multimedia is expected to attract students' interest and motivation, arouse students' enthusiasm to study again the material presented through a combination or combination of very interesting text, audio, video so that student learning outcomes increase. 3) Producing a model for developing interactive Indonesian learning multimedia to meet the needs of fourth grade students at Muhammadiyah Mutihan Elementary School. And produce validation results of interactive learning media to get a percentage of achievement level of 94.67% which is in very good qualifications, so that in terms of the content or substance of the material presented in this interactive multimedia does not need to be revised. Multimedia interactive learning from the point of view of subject matter experts is very good, one of the reasons is the suitability of content with learning objectives is very important in making media. In line with the expert opinion that in assessing multimedia aspects it is necessary to pay attention to clear learning objectives along with the availability of examples in multimedia learning. Based on these results it can be concluded that the interactive learning media developed is very suitable for the Indonesian language learning process in Class IV Elementary School Letter material at Mutihan Muhammadiyah Elementary School.

Keyword: *Multimedia, interactive learning media, Indonesian language learning.*