

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PPKN KELAS 11 SMA N 1 PREMBUN KEBUMEN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MICHAEL DEVIN PRASETYA

19.12.1040

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PPKN KELAS 11 SMA N 1 PREMBUN KEBUMEN**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MICHAEL DEVIN PRASETYA

19.12.1040

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

**SKRIPSI
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PPKN KELAS 11 SMA N 1 PREMBUN KEBUMEN**


yang disusun dan diajukan oleh

MICHAEL DEVIN PRASETYA

19.12.1040

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Desember 2023

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NKK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PPKN KELAS 11 SMA N 1 PREMBUN KEBUMEN

yang disusun dan diajukan oleh

MICHAEL DEVIN PRASETYA

19.12.1040

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Rokmatulloh B. Firmansyah, M.Kom
NIK. 190302277



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Desember 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 : Michael Devin Prasetya
NIM : 19.12.1040

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PPKN KELAS 11 SMA N 1 PREMBUN KEBUMEN

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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, 12 Desember 2023

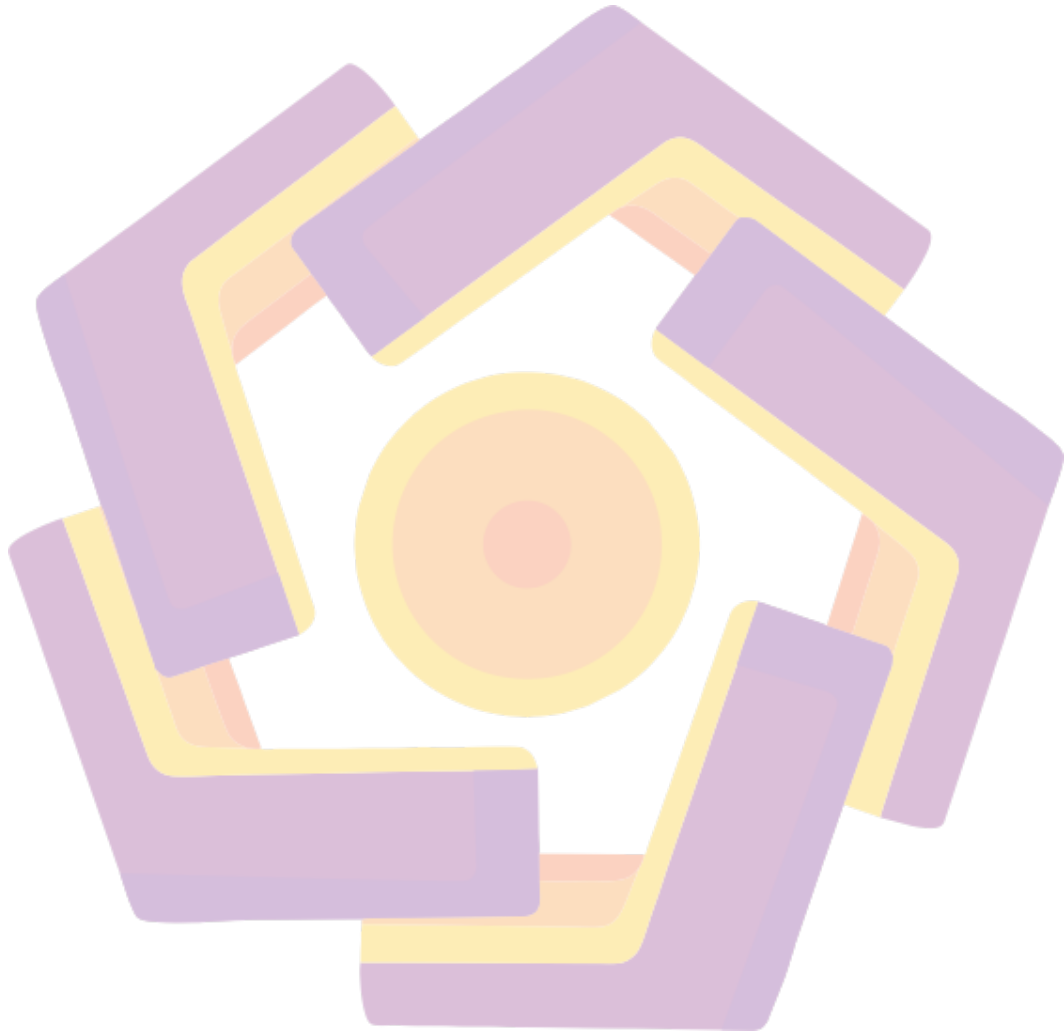
Yang Menyatakan,


Michael Devin Prasetya

MOTTO

Trust in the Lord with all your heart and lean not on your own understanding in all your ways submit to him, and he will make your paths straight.

Proverbs 3:5



KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Kelas 11 SMAN 1 Prembun Kebumen” dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

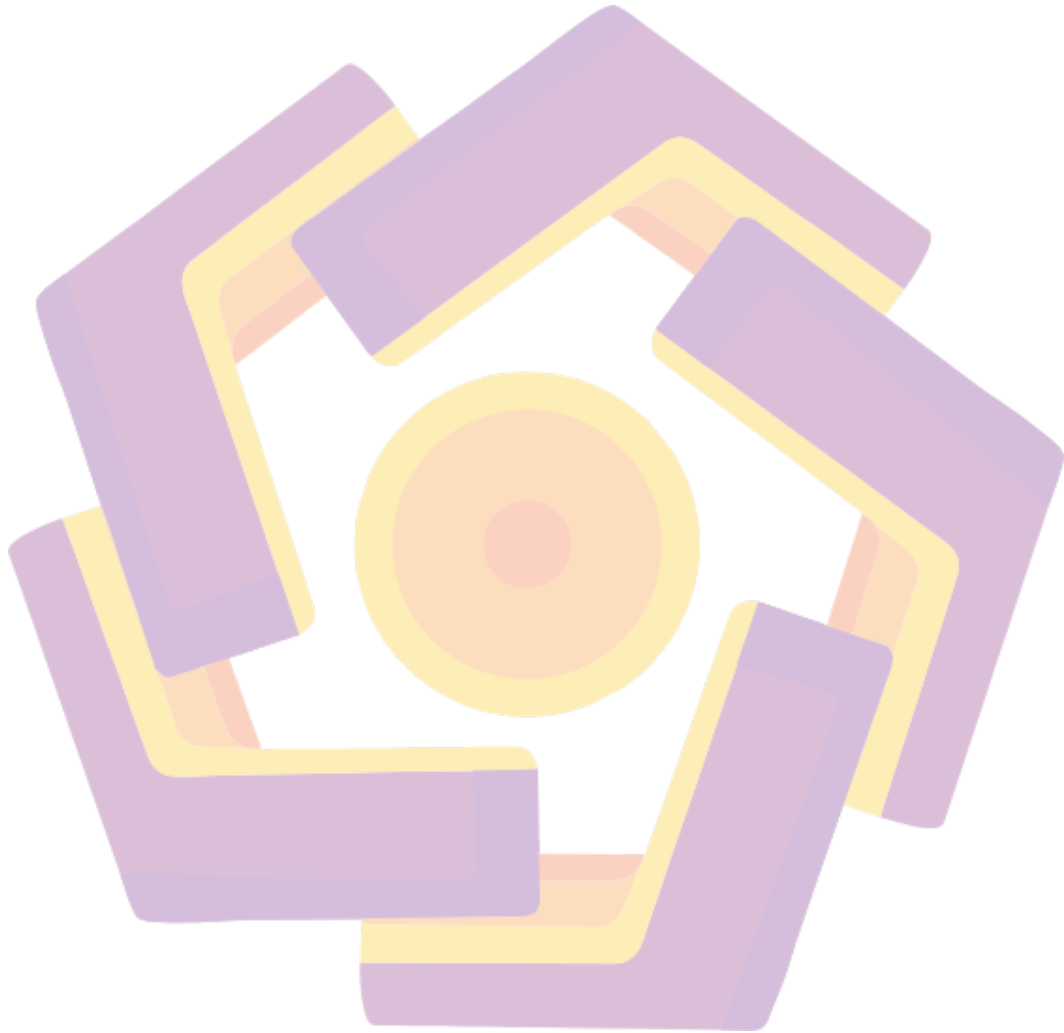
Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dorongan, dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom, M. Kom, selaku Dekan dan Kaprodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing selama proses perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
5. Bapak Waluyo Widodo, selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Prembun.
6. Ibu Rr. Clementine Kristiani Dewim S.Sos, M,Pd selaku Guru PPKN SMA Negeri 1 Prembun yang telah membantu proses penelitian sampai selesai.
7. Ayahanda Prasetya Sakti dan Ibunda Elisabeth Rita Dianawati selaku orangtua yang telah memberi cinta kasih, semangat, motivasi, serta dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan seperjuangan kelas 19-SI01 dan teman, sahabat, saudara semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan motivasi.

9. Kepada Eka Rahmania yang telah memberi dukungan, motivasi, semangat, serta menemani saya dalam menyelesaikan skripsi.

Yogyakarta, 26 Agustus 2023

Michael Devin Prasetya

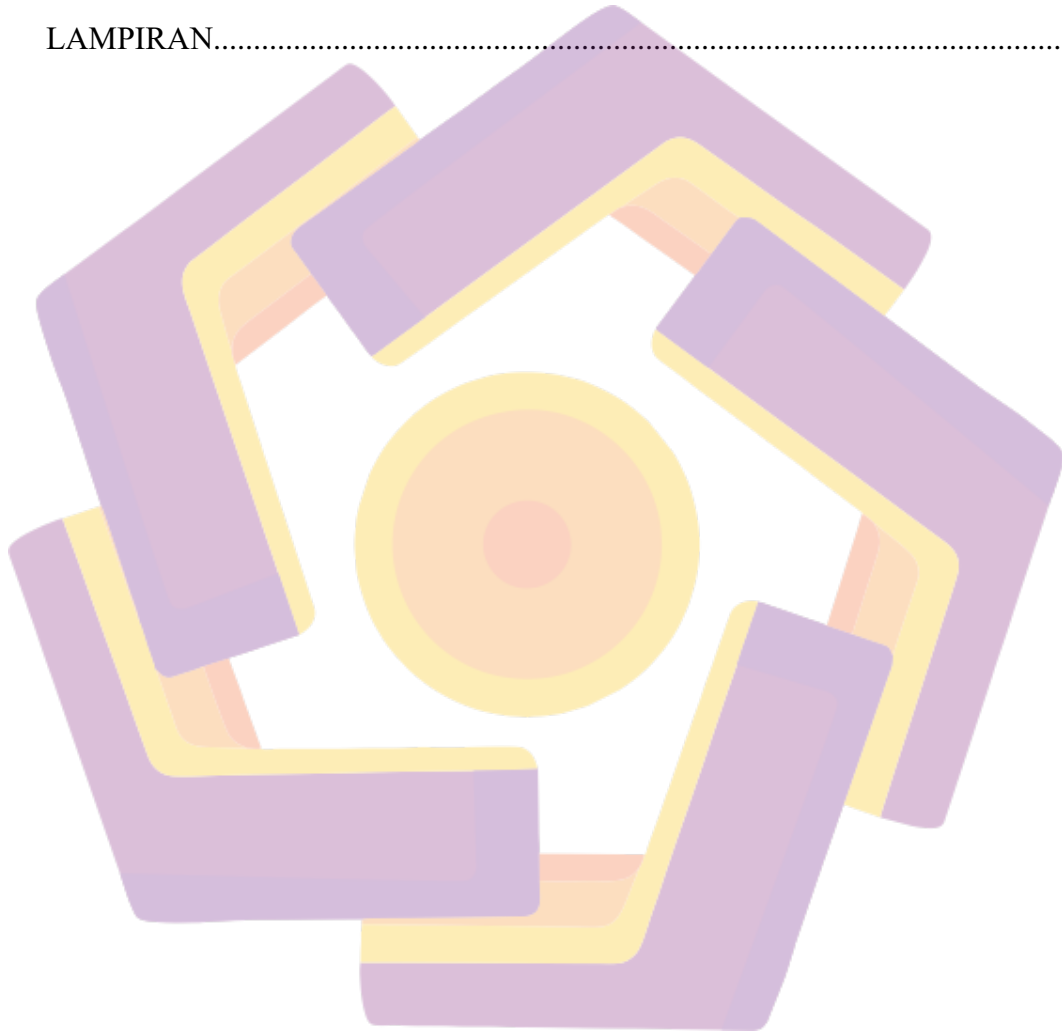


DAFTAR ISI

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
1.7 Studi Literatur	7
1.8 Dasar Teori	18
1.8.1 Pengertian Multimedia Interaktif.....	18
1.8.2 Pengertian Media Pembelajaran.....	19
1.8.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	19
1.8.4 Alat Bantu Pengembangan Media Pembelajaran.....	20
1.8.5 Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran	22
1.9 Pengembangan Sistem Multimedia.....	27
1.9.1 Mendefinisikan Masalah.....	27
1.9.2 Studi Kelayakan	28
1.9.3 Analisis Kebutuhan Sistem	28
1.9.4 Merancang Konsep	28

1.9.5	Merancang Isi.....	28
1.9.6	Merancang Naskah.....	29
1.9.7	Merancang Grafik	29
1.9.8	Memproduksi Sistem	29
1.9.9	Mengetes Sistem	29
1.9.10	Menggunakan Sistem.....	30
1.9.11	Memelihara Sistem	30
1.10	Metodologi	30
BAB III METODE PENELITIAN		34
1.11	Objek Penelitian	34
1.11.1	Profil Sekolah.....	34
1.11.2	Visi dan Misi Sekolah.....	35
1.12	Alur Penelitian.....	36
1.13	Identifikasi Masalah	37
1.14	Pengumpulan Data	38
1.14.1	Wawancara	38
1.14.2	Observasi.....	40
1.14.3	Riset Skala Kecil.....	40
1.14.4	Analisis Kebutuhan.....	40
1.15	Pengembangan Desain	42
1.15.1	Membuat Desain Produk.....	44
1.16	Pengujian Aplikasi.....	47
1.16.1	White Box Testing.....	47
1.16.2	Black Box Testing.....	47
1.17	Uji Coba Lapangan.....	47
1.18	Revisi Hasil Uji Coba Lapangan	48
1.19	Uji Kelayakan Produk	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Implementasi Proses Pembuatan	49
4.1.1	Pembuatan Asset	49
4.1.2	Pembuatan Interface.....	51
4.2	Pembuatan Aplikasi.....	54
4.3	Black Box Testing	56
4.4	Evaluasi Data.....	59

4.4.1	Hasil Perhitungan Kuesioner	60
4.4.2	Interpretasi Perhitungan Skor	61
4.4.3	Hasil Perhitungan Pre Test dan Post Test.....	65
BAB V PENUTUP		67
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN.....		70



DAFTAR TABEL

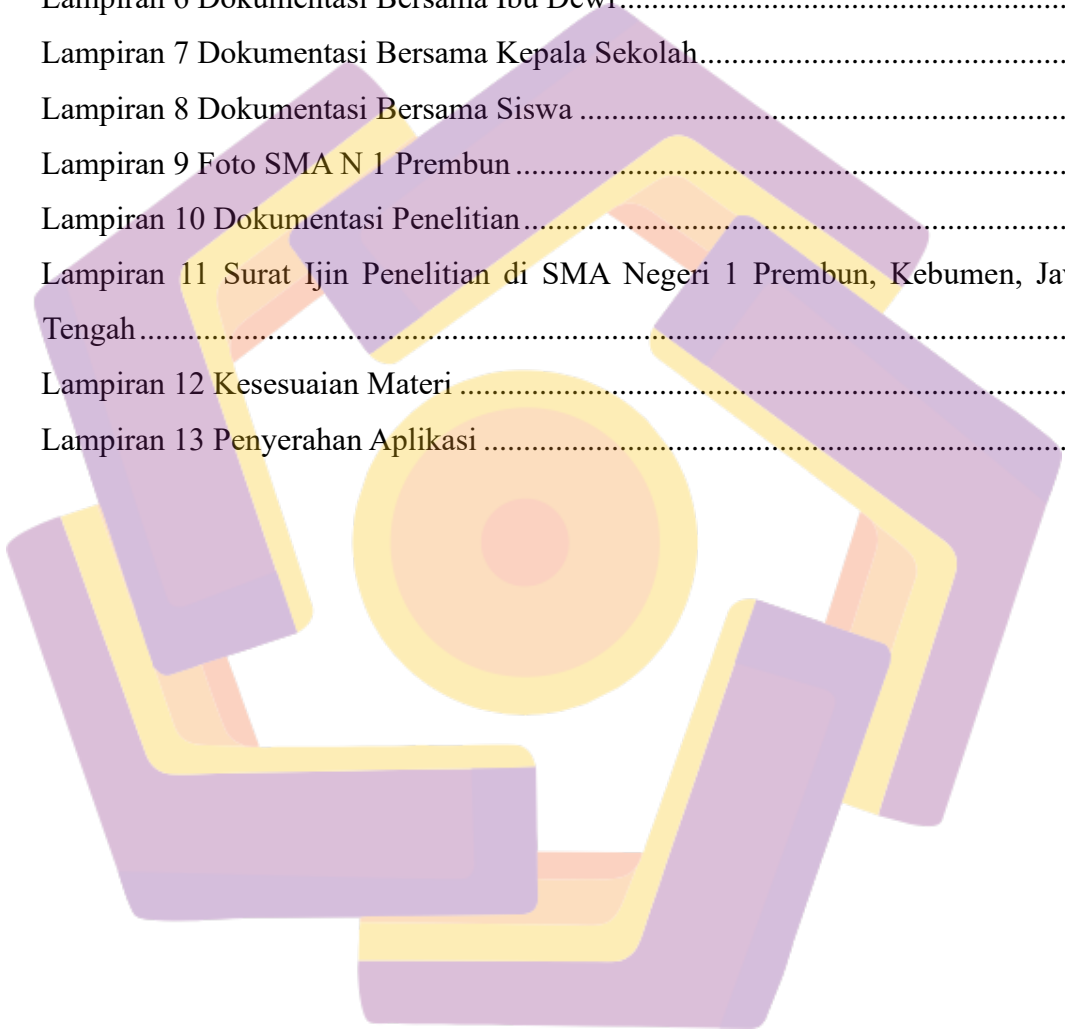
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	11
Tabel 3.1 Hasil Wawancara	38
Tabel 3.2 Perangkat Keras (Hardware)	42
Tabel 3.3 Perangkat Lunak (Software).....	42
Tabel 3.4 Desain Aplikasi	42
Tabel 4.1 Pembuatan Asset	49
Tabel 4.2 Black Box Testing	57
Tabel 4.3 Pertanyaan Kuesioner.....	59
Tabel 4.4 Range Nilai.....	61
Tabel 4.5 Jumlah Kuesioner Jawaban	62
Tabel 4.6 Aspek Penilaian Poin 1.....	62
Tabel 4.7 Aspek Penilaian Poin 2.....	63
Tabel 4.8 Aspek Penilaian Poin 3.....	63
Tabel 4.9 Aspek Penilaian Poin 4.....	64
Tabel 4.10 Aspek Penilaian Poin 5.....	64
Tabel 4.11 Aspek Penilaian Poin 6.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan login ke Articulate Storyline 3	21
Gambar 2.2 Tampilan Awal Articulate Storyline	21
Gambar 2.3 Tampilan Tools Articulate Storyline.....	21
Gambar 2.4 Tampilan Karakter Pada Articulate Storyline 3.....	22
Gambar 2.5 Struktur Navigasi Linear 1	23
Gambar 2.6 Struktur Navigasi Non Linear 1	24
Gambar 2.7 Struktur Navigasi Hierarchi 1	24
Gambar 2.8 Struktur Navigasi Composite 1	24
Gambar 2.9 Siklus pengembangan sistem multimedia	27
Gambar 2.10 Metodologi	30
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	36
Gambar 3.2 Menu Intro.....	44
Gambar 3.3 Menu Utama	45
Gambar 3.4 Menu Materi.....	45
Gambar 3.5 Menu Kompetensi	46
Gambar 3.6 Menu Petunjuk Kuis.....	46
Gambar 3.7 Menu Utama Kuis	47
Gambar 4.1 Tampilan Awal Pembuatan Project Baru.....	51
Gambar 4.2 Membuat Intro Background	51
Gambar 4.3 Tampilan Intro	52
Gambar 4.4 Memasukan Fitur pada Intro	52
Gambar 4.5 Mengintegrasikan Fitur ke halaman/menu lainnya.....	53
Gambar 4.6 tampilan menambahkan suara	53
Gambar 4.7 Tampilan Menu Intro.....	54
Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama	54
Gambar 4.9 Tampilan Menu Materi	55
Gambar 4.10 Tampilan Menu Petunjuk Kuis.....	55
Gambar 4.11 Tampilan Kompetensi.....	56
Gambar 4.12 Tampilan Menu Kuis	56
Gambar 4.13 Tampilan Kuis	56
Gambar 4.14 Data Penilaian Peserta Didik.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Siswa Mengisi Kuisoner	71
Lampiran 2 Siswa Mengisi Kuisoner	71
Lampiran 3 Siswa Mengisi Kuisoner	71
Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian	71
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian	72
Lampiran 6 Dokumentasi Bersama Ibu Dewi	72
Lampiran 7 Dokumentasi Bersama Kepala Sekolah	72
Lampiran 8 Dokumentasi Bersama Siswa	72
Lampiran 9 Foto SMA N 1 Prembun	73
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian	73
Lampiran 11 Surat Ijin Penelitian di SMA Negeri 1 Prembun, Kebumen, Jawa Tengah	73
Lampiran 12 Kesesuaian Materi	74
Lampiran 13 Penyerahan Aplikasi	75



INTISARI

Perkembangan komputer telah berkembang sangat pesat dalam berbagai bidang pekerjaan. Hampir diseluruh bidang pekerjaan menggunakan komputer untuk meringankan tugas manusia. Pengembangan media pembelajaran interaktif Pancasila dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan subjek penelitian yang membutuhkan media dalam proses pembelajaran dan media tersebut diharapkan dapat membantu penyampaian materi secara efektif dan efisien. Media pembelajaran interaktif ini diujicobakan di SMA Negeri 1 Prembun.

Metode yang digunakan penulis dalam mengetahui pokok permasalahan ini adalah dengan menggunakan wawancara dan observasi. Serta metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D).

Untuk mengatasi permasalahan yang terdapat pada SMA Negeri 1 Prembun maka penulis membangun aplikasi media pembelajaran interaktif Pancasila menggunakan Articulate Storyline 3. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi media interaktif yang berisikan informasi mengenai bab 1 pada kelas XI yaitu Pancasila. Aplikasi media interaktif ini dapat diakses peserta didik melalui smartphone berbasis android serta website, pada aplikasi ini terdapat materi pembelajaran, kuis, petunjuk kuis, kompetensi. Skor penilaian aplikasi ini berdasarkan hasil kuesioner kepada 36 peserta didik menghasilkan nilai presentase 88,41% dan dapat dikategorikan sangat baik.

Kata kunci: Media Interaktif, Articulate storyline 3, Metode Research and Development(R&D), Aplikasi, Pancasila

ABSTRACT

computers to ease human tasks. The development of Pancasila interactive learning media was carried out based on an analysis of the needs of research subjects who require media in the learning process and the media is expected to help deliver the material effectively and efficiently. This interactive learning media was tested at SMA Negeri 1 Prembun.

The method used by the author to find out the main problem is by using interviews and observation. And the method used in this research is the Research and Development (R&D) method.

To overcome the problems at SMA Negeri 1 Prembun, the author built an interactive Pancasila learning media application using Articulate Storyline 3. This research produced an interactive media application that contains information about chapter 1 in class XI, namely Pancasila. This interactive media application can be accessed by students via Android-based smartphones and websites. In this application there are learning materials, quizzes, quiz instructions, competencies. The assessment score for this application is based on the results of a questionnaire to 36 students, resulting in a percentage score of 88.41% and can be categorized as very good.

Keyword: *Interactive Media, Articulate Storyline 3, Research and Development (R&D Methods), Applications, Pancasila*