

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN TUMBUHAN DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 110 BATANG HARI BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RAYCHANDY SEVRIAN

17.12.0274

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN TUMBUHAN DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 110 BATANG HARI BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

RAYCHANDY SEVRIAN

17.12.0274

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN TUMBUHAN DI KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 110 BATANG HARI BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang disusun dan diajukan oleh

Raychandy Sevrian

17.12.0274

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Februari 2024

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, S.T., M.T.
NIK. 190302098

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN TUMBUHAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 110 BATANG HARI BERBASIS MULTIMEDIA

yang disusun dan diajukan oleh

Raychandy Sevrian

17.12.0274

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Mulia Sulistyono, M.Kom
NIK. 190302248

M. Rudyanto Arief, S.T., M.T
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Raychandy Sevrian
NIM : 17.12.0274

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Media Interaktif Pengenalan Tumbuhan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri
110 Batang Hari Berbasis Multimedia**

Dosen Pembimbing : M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

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, 16 Februari 2024

Yang Menyatakan,



Raychandy Sevrian

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT, sujud serta syukur telah memberikan ilmu serta karunia dan kemudahan yang telah Engkau berikan yang pada akhirnya skripsi ini telah terselesaikan, Shalawat dan salam semoga selalu terlimpahkan pada Rasulullah Muhammad SAW. Kupersembahkan penulisan penelitian skripsi ini kepada orang yang kukasihi dan kusayangi;

1. Ibunda dan Ayahanda tercinta sebagai tanda hormat, bakti dan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada Ibu (Maryati) dan Ayah (Nurachim) yang telah memberikan doa, dukungan yang tiada mungkin kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan, serta kepada adik saya Alfani Umam Raychani semoga bisa lebih sukses, terima kasih
2. Dosen pembimbing M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, nasehat serta pelajaran yang banyak mengarahkan saya sampai skripsi ini telah selesai.
3. Serta terima kasih kepada teman-teman saya yang selalu memberikan motivasi dan selalu ada di sisi saya selama ini; Via Herlin Erviona, Rizky Novian Hidayat, Ma'ruf Aziz Muzani, dan Hamam Ahmad.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt, sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini dengan judul “**Media Interaktif Pengenalan Tumbuhan di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 110 Batang Hari Berbasis Multimedia**” Penyusunan penulisan penelitian ini dimaksudkan untuk dapat memenuhi salah satu tugas mata kuliah skripsi dengan konsentrasi Multimedia.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna oleh karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis. Dalam penyusunan banyak mendapat dukungan dari berbagai pihak, saya mengucapkan terima kasih kepada pihak yang sudah banyak membantu dan memotivasi saya dalam penyusunan ini, semoga penyusunan ini dapat bermanfaat dalam kemajuan ilmu pengetahuan

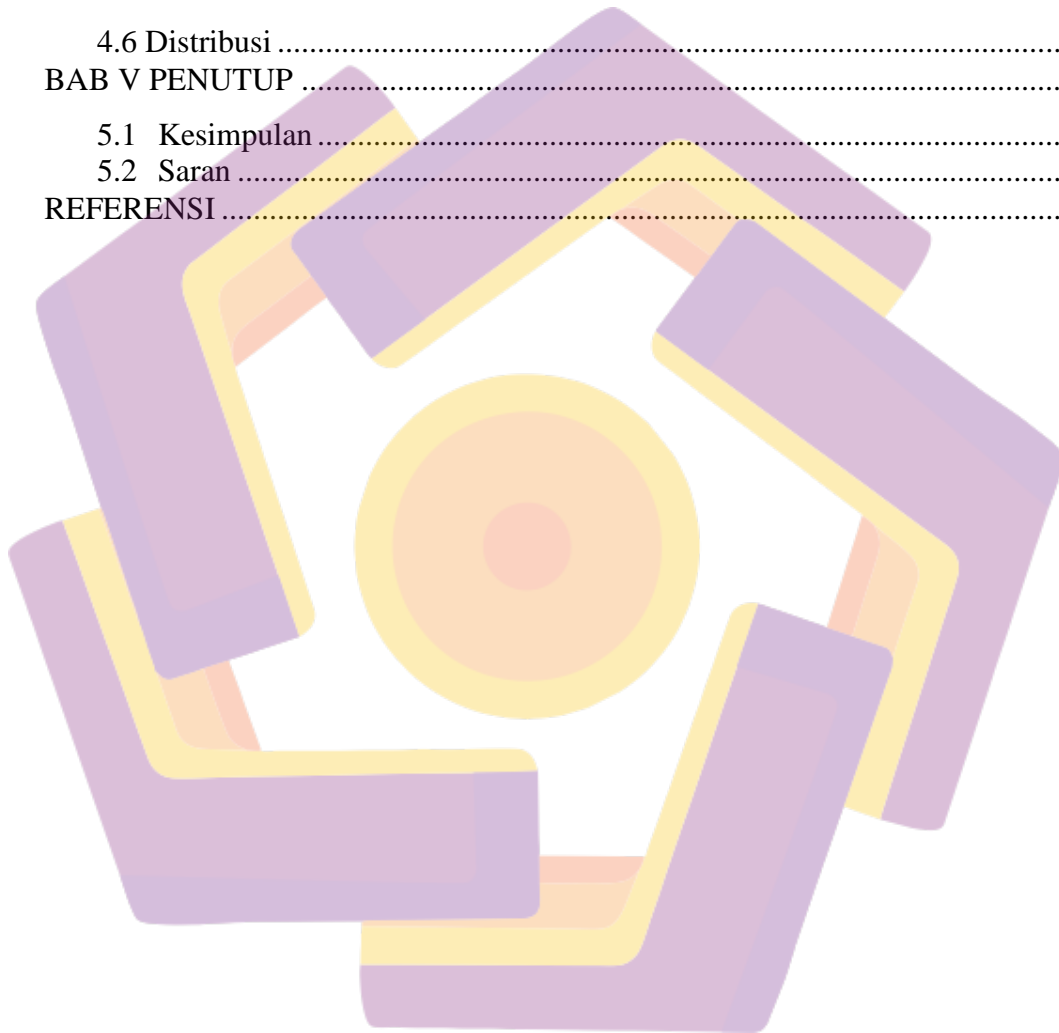
Yogyakarta, 02 Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xi
<i>ABSTRACT</i>	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Definisi Multimedia	10
2.2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2.2.3 Mata Pelajaran IPAS.....	13
2.2.4 Multimedia Development Life Cycle	18
2.3 Metode Pengujian.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Objek Penelitian.....	21
3.2 Alur Penelitian	22
3.3 Pengumpulan Data	25
3.4 Analisis Sistem	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28

4.1 Pengonsepan	28
4.2 Perancangan	28
4.3 Pengumpulan Bahan	32
4.4 Pembuatan.....	39
4.5 Pengujian	45
4.5.1 Pengujian Blackbox	45
4.5.2 Pengujian Beta	47
4.6 Distribusi	48
BAB V PENUTUP	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49
REFERENSI	50



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	9
Tabel 2.2. Skema Pengajaran	16
Tabel 3.1. Wawancara	25
Tabel 3.2. Hardware	27
Tabel 3.3. Software	27
Tabel 4.2. Komponen Blackbox Testing	44
Tabel 4.3. Hasil Blackbox Testing	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Bagian Tubuh Tumbuhan	16
Gambar 2.2. Tahapan Pengembangan Multimedia	19
Gambar 3.1. Sekolah Dasar Negeri 110/1 Batanghari	21
Gambar 3.2. Alur Penelitian	24
Gambar 4.1. Struktur Menu	27
Gambar 4.2. Tampilan Intro	28
Gambar 4.3. Tampilan Menu Utama	29
Gambar 4.4. Tampilan Materi	30
Gambar 4.5. Tampilan Kuis	30
Gambar 4.6. Tampilan Tentang	31
Gambar 4.7. Tampilan Petunjuk	31
Gambar 4.8. Pembuatan Background 1	32
Gambar 4.9. Pembuatan Background 2	32
Gambar 4.10. Pembuatan Background 3	33
Gambar 4.11. Pembuatan Background 4	33
Gambar 4.12. Pembuatan Tombol	34
Gambar 4.12. Proses Crop	34
Gambar 4.13. Pembuatan Text	35
Gambar 4.14. Intro	38
Gambar 4.16. Pembuatan Intro	39
Gambar 4.17. Menu Utama	39
Gambar 4.18. Pembuatan Menu Utama	40
Gambar 4.19. Materi	40
Gambar 4.20. Pembuatan Materi	41
Gambar 4.21. Tampilan Kuis	41
Gambar 4.22. Pembuatan Kuis	42
Gambar 4.23. Tampilan Tentang	42
Gambar 4.24. Tampilan Petunjuk	43
Gambar 4.25. Kegiatan Pengujian Beta	47

INTISARI

Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk di SD. Mata pelajaran IPA selama ini dianggap oleh peserta didik sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit untuk diikuti dan dimengerti. Namun hal ini, tidak diikuti dengan metode pembelajaran yang dilakukan guru, dalam pembelajaran guru lebih dominan menyuguhkan metode ceramah yang membuat peserta didik menjadi pendengar pasif dan cenderung jenuh sehingga sulit mengikuti pembelajaran. Guru dipandang perlu menyajikan alternatif pembelajaran IPA dengan menggunakan multimedia interaktif agar peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dan mampu berinteraksi saat berlangsungnya pembelajaran

Multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan multimedia interaktif cocok untuk mengajarkan suatu proses atau tahapan, misalnya pengenalan tumbuhan, penyerbukan tumbuhan, fotosintesis dan lain sebagainya.

Hasil dari penelitian ini berupa media interaktif pengenalan tumbuhan berbasis multimedia dan menunjukkan bahwa media interaktif pengenalan tumbuhan ini memudahkan dan bermanfaat dalam penyampaian materi kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran

Kata kunci: Media interaktif, Multimedia, Pembelajaran

ABSTRACT

Natural and social sciences (IPAS) are one of the main subjects in the education curriculum in Indonesia, including in elementary school. The science subject has been considered by students as one of the subjects that is difficult to follow and understand. However, this is not followed by the learning method used by the teacher, in learning the teacher is more dominant in presenting the lecture method which makes students become passive listeners and tend to get bored making it difficult to follow the learning. It is deemed necessary for teachers to present alternative science learning using interactive multimedia so that students play an active role in learning and are able to interact during learning.

Interactive multimedia can be used in learning activities because it is quite effective in improving student learning outcomes. The use of interactive multimedia is suitable for teaching a process or stage, for example plant introduction, plant pollination, photosynthesis and so on.

The results of this research are multimedia-based interactive media for introducing plants and show that this interactive media for introducing plants makes it easier and useful in delivering material to students in learning activities.

Keyword: *Interactive media, Multimedia, Learning*