

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN JETISHARJO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi informatika



disusun oleh

MUHAMMAD RISQI SYAIFULLAH AS SYAURI

19.11.3029

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA
PELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN JETISHARJO**

**HALAMAN JUDUL
SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi informatika



disusun oleh

MUHAMMAD RISQI SYAIFULLAH AS SYAURI

19.11.3029

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN JETISHARJO**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Risqi Syaifullah As Syauri

19.11.3029

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Maifid Bahardi, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302393

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA
MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN JETISHARJO

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Risqi Syaifullah As Syauri

19.11.3029

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal Kamis, 18 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Nur'aini, M.Kom
NIK. 190302066

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302393

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Kamis, 18 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Risqi Syaifullah As Syauri
NIM : 19.11.3029

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Penerapan Media Pembelajaran Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipas
Kelas V Di SDN Jetisharjo**

Dosen Pembimbing : Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng

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, <kamis, 18 juli 2024>

Yang Menyatakan.

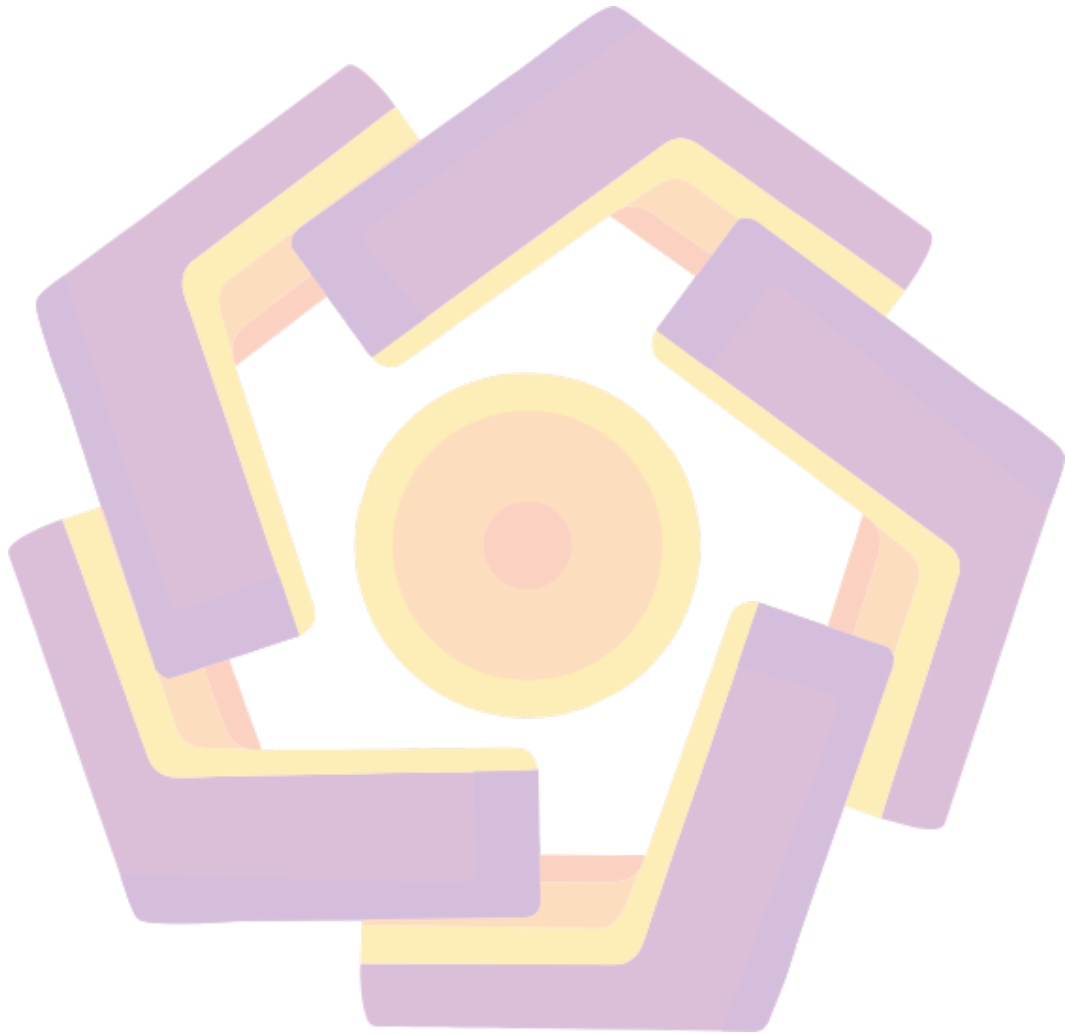


Nama Mahasiswa

MOTTO

“Lakukan hal kecil dengan cinta yang besar agar memperoleh hasil yang maksimal”

“lionel messi”



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 Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Di SDN Jetisharjo” dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada fakultas Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

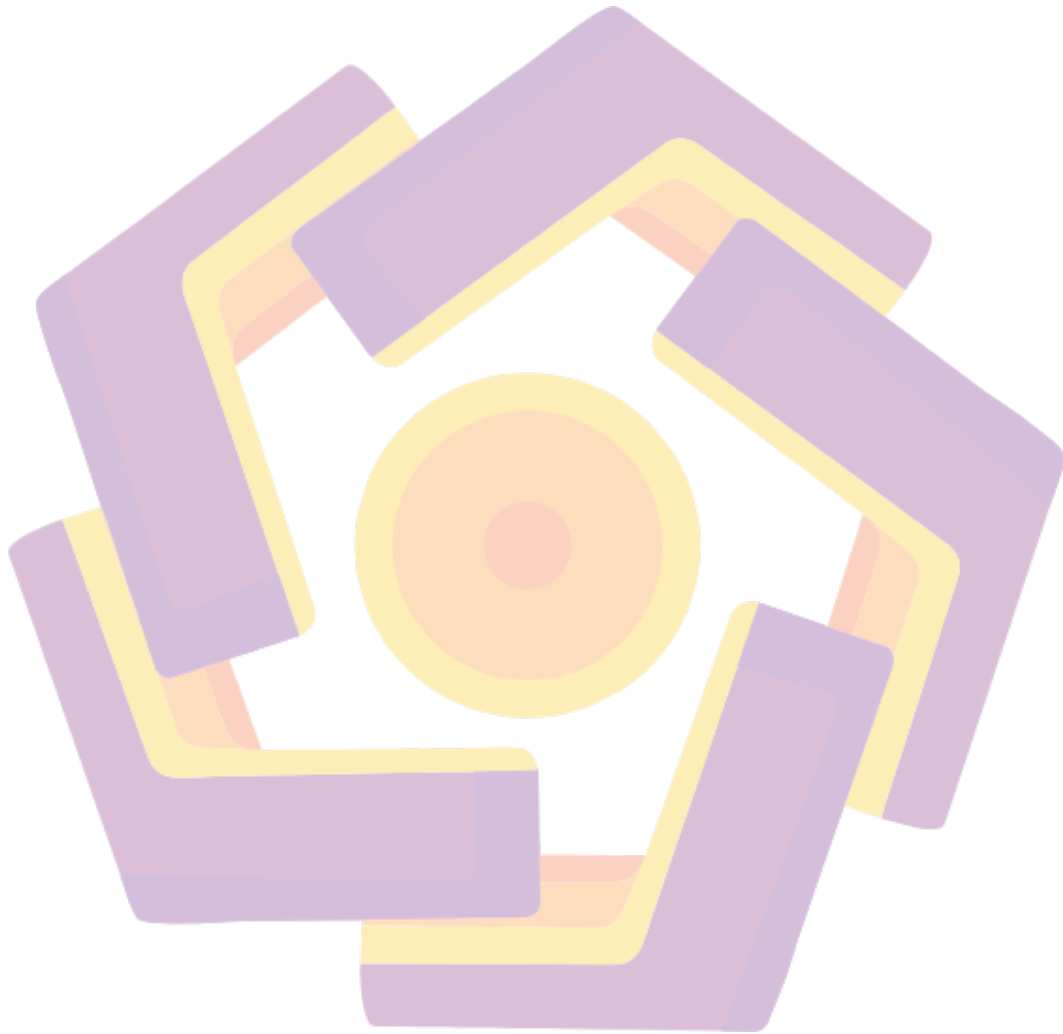
Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dorongan, dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama berproses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

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 Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng selaku Dosen Pembimbing
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing selama proses perkuliahan dari semester awal sampai semester akhir.
5. Ibu Ninik Wusqo Murni, S.Pd, selaku Kepala Sekolah Sdn Jetisharjo.
6. Ibu Fatin selaku Guru dan wali kelas 5 yang telah membantu proses penelitian sampai selesai.
7. Ayahanda Suwanto dan Ibunda Satriani selaku orang tua yang telah memberi cinta kasih, semangat, motivasi, serta dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan seperjuangan kelas 19-IF07 dan teman, sahabat, saudara semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan motivasi.

9. Kepada michael devin prasetya sahabat saya yang paling baik dan mengerti yang telah memberikan dukungan, motivasi, semangat, serta menemani saya dalam menyelesaikan skripsi.

Yogyakarta, 11 Juli 2023

Muhammad Risqi Syaifullah As Syauri

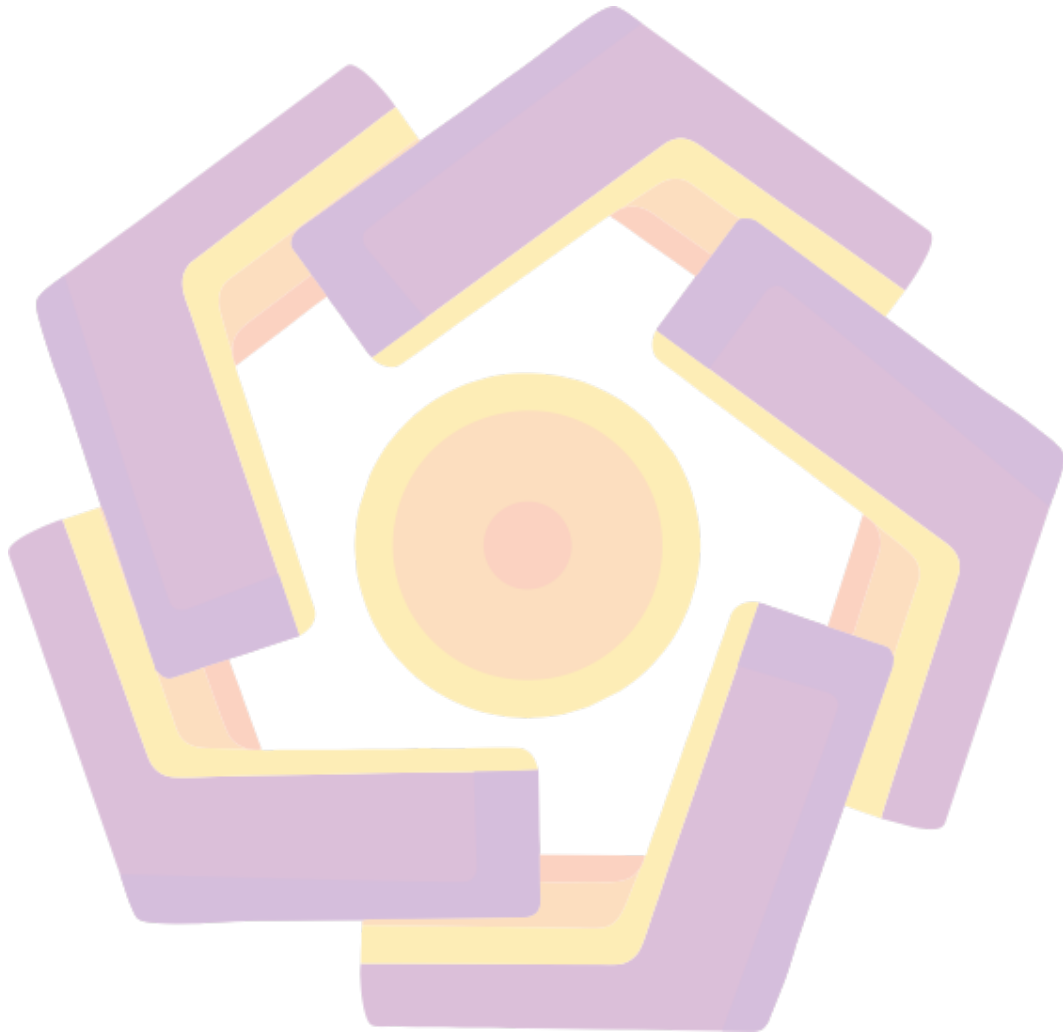


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	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.....	xv
ABSTRACT	xvi
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	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori	15
2.2.1 Multimedia	15

2.2.2	Elemen Multimedia Pembelajaran	15
2.2.3	Jenis Multimedia	18
2.2.4	Multimedia Interaktif	18
2.2.5	Elemen Multimedia Interaktif	19
2.2.6	Pembelajaran	19
2.2.7	Articulate Storyline 3	19
2.2.8	Metodologi	21
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1	Objek Penelitian	24
3.2	Alur Penelitian	24
3.3	Tahapan Penelitian	24
3.3.1	Identifikasi Masalah	25
3.4	Pengumpulan Data	26
3.4.1	Wawancara	26
3.4.3	Riset Skala Kecil	28
3.4.4	Analisis Kebutuhan	28
3.5	Pengembangan Desain	30
3.5.1	Membuat Desain Produk	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Implementasi Proses Pembuatan	36
4.1.1	Pembuatan Asset	36
4.1.2	Pembuatan Interface	40
4.2	Pembuatan Aplikasi	43
4.3	Black Box Testing	46
4.4	Evaluasi Data	49

4.4.1 Hasil Perhitungan Kuesioner.....	50
4.4.2 Perhitungan Interval	50
BAB V PENUTUP	56
REFERENSI.....	58
LAMPIRAN.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 3.1 Kuisisioner	27
Tabel 3.2 Perangkat keras... ..	29
Tabel 3.3 Perangkat Lunak.....	30
Tabel 3.4 Desain aplikasi	30
Tabel 4.1 Pembuatan asset	36
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	47
Tabel 4.3 Pertanyaan kuisisioner	49
Tabel 4.4 Range Nilai.....	51
Tabel 4.5 Jumlah Kuisisioner Jawaban.....	52
Tabel 4.6 Aspek Penilaian Poin 1	52
Tabel 4.7 Aspek Penilaian Poin 2	53
Tabel 4.8 Aspek Penilaian Poin 3	53
Tabel 4.9 Aspek Penilaian Poin 4	54
Tabel 4.10 Aspek Penilaian Poin 5	54
Tabel 4.11 Aspek Penilaian Pon 6	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan perkembangan multimedia.....	23
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Menu Intro	32
Gambar 3.3 Menu Utama.....	33
Gambar 3.4 Menu Materi.....	33
Gambar 3.5 Menu Tentang.....	34
Gambar 3.6 Menu Petunjuk Kuis.....	34
Gambar 3.7 Menu Utama Kuis.....	35
Gambar 3.8 menu Vidio Pembelajaran.....	35
Gambar 4.1 Tampilan Awal Pembuatan Project Baru	40
Gambar 4.2 Membuat Background Pada Halaman Menu Intro.....	41
Gambar 4.3 Memasukan Fitur pada Intro.....	41
Gambar 4.4 Mengintegrasikan Fitur ke halaman/menu lainnya	42
Gambar 4.5 Tampilan Menambahkan Suara.....	42
Gambar 4.6 Tampilan Menu Intro.....	43
Gambar 4.7 Tampilan Menu Utama.....	43
Gambar 4.8 Tampilan Menu Materi.....	44
Gambar 4.9 Tampilan Menu Tentang.....	44
Gambar 4.10 Menu Materi.....	45
Gambar 4.11 Tampilan Menu Kuis.....	45
Gambar 4.12 Menu Video Pembelajaran.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 siswa pembagian kuisioner...	59
Lampiran 2 siswa mengisi kuisioner...	59
Lampiran 3 siswa mengisi kuisioner...	59
Lampiran 4 dokumentasi penelitian...	59
Lampiran 5 dokumentasi penelitian...	60
Lampiran 6 foto bersama wali kelas 5 A SDN Jetisharjo...	60
Lampiran 7 foto bersama siswa...	60
Lampiran 8 dokumentasi penelitian Dan foto sekolah...	60
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian di SDN Jetisharjo, Sleman, Yogyakarta...	61
Lampiran 10 Kesesuaian Materi...	62
Lampiran 11 Penyerahan Aplikasi...	63
Lampiran 12 Surat Permohonan Penelitian...	64

INTISARI

Media interaktif pembelajaran merupakan suatu pendekatan inovatif dalam proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini menggambarkan konsep dan implementasi media interaktif sebagai alat pembelajaran yang efektif. Berbagai teknologi seperti komputer, internet, multimedia, dan aplikasi perangkat lunak telah memberikan kemungkinan baru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis dan menarik.

Studi ini mengeksplorasi keuntungan media interaktif dalam konteks pembelajaran, mengidentifikasi karakteristik kunci yang membuatnya efektif. Dengan memanfaatkan fitur interaktif, seperti simulasi, pertanyaan interaktif, dan konten multimedia, media ini dapat membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pembelajaran. Selain itu, penelitian ini membahas tantangan yang mungkin dihadapi dalam pengembangan dan implementasi media interaktif, termasuk ketersediaan sumber daya, pelatihan guru, dan kebutuhan teknologi. Dalam konteks ini, dukungan pemerintah, sekolah, dan industri teknologi pendidikan menjadi kunci dalam memastikan kesuksesan penerapan media interaktif. Penelitian ini juga menyoroti aspek evaluasi media interaktif untuk mengukur efektivitasnya dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengukuran ini mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, serta respons guru terhadap penggunaan media interaktif dalam pengajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar, retensi informasi, dan keterlibatan siswa. Namun, upaya terus-menerus diperlukan dalam mengembangkan konten yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum, serta memastikan aksesibilitas media interaktif untuk semua lapisan masyarakat. Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada teknologi, dengan harapan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan mempersiapkan generasi muda menghadapi tuntutan masa depan yang semakin kompleks.

Kata kunci: Interaktif, teknologi, internet, media.

ABSTRACT

Interactive learning media is an innovative approach to the educational process that utilizes technology to increase student engagement and understanding. This research describes the concept and implementation of interactive media as an effective learning tool. Various technologies such as computers, the internet, multimedia, and software applications have provided new possibilities in creating dynamic and interesting learning experiences.

This study explores the benefits of interactive media in learning contexts, identifying key characteristics that make them effective. By utilizing interactive features, such as simulations, interactive questions, and multimedia content, this media can help students develop a deeper understanding of the learning material. Additionally, this research addresses challenges that may be encountered in the development and implementation of interactive media, including resource availability, teacher training, and technology needs. In this context, support from the government, schools and the educational technology industry is key in ensuring the successful implementation of interactive media.

This research also highlights the evaluation aspect of interactive media to measure its effectiveness in achieving learning objectives. This measurement covers students' cognitive, affective and psychomotor aspects, as well as teachers' responses to the use of interactive media in teaching. The research results show that interactive media has great potential to increase learning motivation, information retention, and student engagement. However, continuous efforts are needed in developing content that is relevant and in line with curriculum needs, as well as ensuring the accessibility of interactive media for all levels of society. This research contributes to the development of innovative and technology-oriented learning approaches, with the hope of improving the quality of education and preparing the younger generation to face the demands of an increasingly complex future.

Keyword: interactive, technology, internet, media.