

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PERISTIWA
ALAM DAN CARA MENGATASINYA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
SD NEGERI 1 KALIGAYAM**

SKRIPSI



disusun oleh

Siti Fatimah

16.12.9079

Siti.fatimah@students.amikom.ac.id

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

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PERISTIWA
ALAM DAN CARA MENGATASINYA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
SD NEGERI 1 KALIGAYAM**

SKRIPSI



disusun oleh

Siti Fatimah

16.12.9079

Siti.fatimah@students.amikom.ac.id

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

2020

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PERISTIWA
ALAM DAN CARA MENGATASINYA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
SD NEGERI 1 KALIGAYAM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Fatimah

16.12.9079

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 April 2020

Dosen Pembimbing,

Windha Mega Pradnya D, M.Kom.

NIK. 190302185

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN PERISTIWA
ALAM DAN CARA MENGATASINYA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
SD NEGERI 1 KALIGAYAM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Fatimah

16.12.9079

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Agus Puwrwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Mei 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., MT
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,

Meterai
Rp. 6.000

Siti Fatimah
NIM. 16.12.9079

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya”

(QS. Al Baqarah : 286)

“Orang yang tekun akan terus bertahan biarpun rintangan-rintangan silih berganti menerjang, akan cenderung kuat, sebab mereka percaya ada garis finish diakhir”

(Boy Candra)

“Maka Bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al Insyirah : 5)

PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Peristiwa Alam dan Cara Mengatasinya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kaligayam”. Oleh karena itu, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah senantiasa mengabulkan segala doa dan atas izin-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan saya tiada henti dan memberi memotivasi serta mendukung saya.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan yang sangat bermanfaat dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Maryadi, S.Pd dan Ibu Tusiyeem, S.Pd, selaku kepala sekolah dan guru SD N 1 Kaligayam yang telah memberikan izin penelitian dan telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan informasi dan pendapat, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
5. Sahabat-sahabat saya, CABS (Annisa, Agus, Fatim, Jihan, Tyas, Nisti) dan Suicide Squad (Andi, Abdul Qadir, Bayu, Fadel, Falah, Iryansa, Fahrul Rozi, Sandi, Tedy) serta Zaenal Aripin yang telah mendoakan, mensupport dan memberikan motivasi kepada saya.
6. Teman-teman 16 S1SI 02 selaku teman seperjuangan yang memberikan nuansa kegembiraan dalam setiap harinya.
7. Semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Peristiwa Alam dan Cara Mengatasinya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Kaligayam”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari pihak pastinya penulis mengalami kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan 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. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom, selaku dosen pembimbing, berkat bimbingan dan arahan beliau skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu mendoakan dan mendukung penulis dalam segala hal.
5. Bapak Maryadi, S.Pd dan Ibu Tusiyeem, S.Pd, selaku kepala sekolah dan guru SD N 1 Kaligayam yang telah memberikan informasi untuk pembuatan skripsi ini.

6. Teman-teman 16 S1SI 02 terutama CABS dan SS yang telah memberikan dukungan selama penulis kuliah dan mengerjakan skripsi.
7. Sahabat-sahabat kontrakan saya (Sukma, Wahyu, dan Faizah) yang telah mendukung dan memotivasi saya dalam mengerjakan skripsi.
8. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.

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

Yogyakarta, 28 April 2020

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ix
LEMBAR PERSETUJUAN	ix
LEMBAR PENGESAHAN.....	ix
PERNYATAAN	ix
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maskud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi SD Negeri 1 Kaligayam.....	4
1.5.2 Bagi Peneliti	5

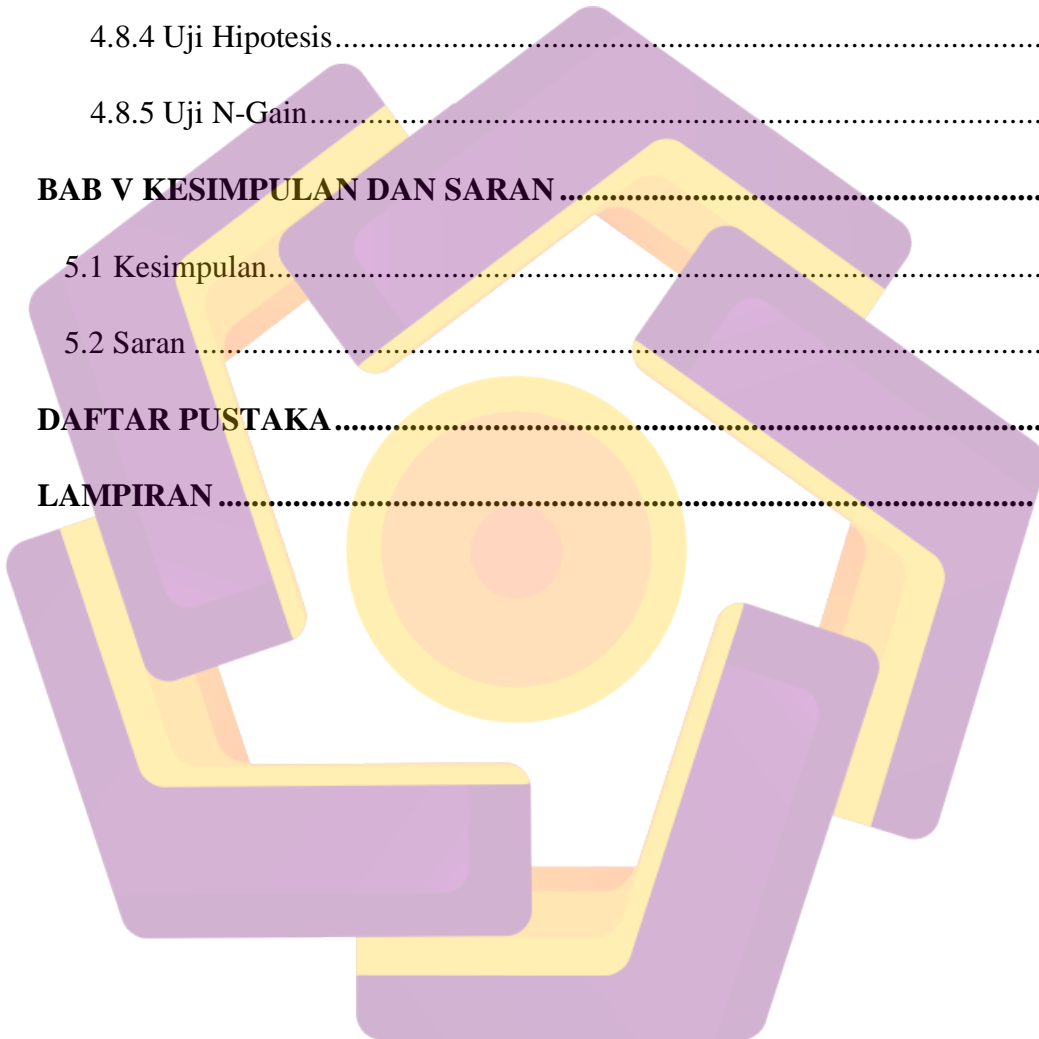
1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta.....	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1.1 Metode Wawancara.....	5
1.6.1.2 Studi Pustaka	6
1.6.1.3 Metode Observasi	6
1.6.1.4 Metode Literatur	6
1.7 Analisis.....	6
1.8 Perancangan.....	6
1.9 Testing.....	7
1.10 Implementasi Sistem.....	7
1.11 Sistematika Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	14
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	14
2.2.2 Jenis-jenis Multimedia.....	14
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia.....	15
2.2.4 Struktur multimedia	17
2.3 Media pembelajaran.....	21
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	21
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	22

2.4 Metode Eksperimen Semu	24
2.5 Variabel Penelitian.....	25
2.6 Pengembangan Sistem Multimedia	26
2.6.1 Mendefinisikan Masalah	27
2.6.2 Analisis Kelayakan	30
2.6.3 Analisis Kebutuhan Sistem	31
2.6.4 Merancang Konsep	32
2.6.5 Merancang Isi	32
2.6.6 Merancang Naskah	32
2.6.7 Merancang Grafik.....	32
2.6.8 Memproduksi Sistem	32
2.6.9 Pengujian Sistem	33
2.6.10 Penggunaan Sistem.....	33
2.6.11 Pemeliharaan Sistem.....	33
2.7 Pengujian Statistik	34
2.8 Hasil Belajar Siswa.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1 Tinjauan Umum.....	38
3.1.1 Profil Sekolah.....	38
3.1.2 Visi dan Misi Sekolah.....	39
3.2 Pengumpulan data.....	39
3.2.1 Wawancara.....	39

3.2.2 Studi Pustaka	40
3.2.3 Observasi.....	41
3.3 Analisis Masalah.....	41
3.2.1 Analisis SWOT.....	42
3.3.2 Media Lama.....	44
3.3.3 Solusi yang Ditawarkan	44
3.3.4 Solusi yang Diambil.....	45
3.4 Analisis Kelayakan	45
3.4.1 Kelayakan Operasional	45
3.4.2 Kelayakan Hukum	46
3.4.3 Kelayakan Teknis	46
3.5 Analisis Kebutuhan.....	46
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	46
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	47
3.6 Merancang Aplikasi	49
3.6.1 Pengkonsepan (Concept).....	49
3.6.2 Perancangan Aplikasi.....	49
3.6.2.1 Struktur Navigasi	49
3.6.2.2 Desain Interface	50
3.6.2.3 Pengumpulan Materi	56
BAB VI IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Implementasi	58

4.1.1.1 Pembuatan Aplikasi	59
4.1.1.2 Persiapan Dasar.....	59
4.1.1.3 Pembuatan Interface.....	59
4.1.1.4 Pembuatan Tombol	60
4.1.1.5 Pembuatan Animasi	63
4.1.1.6 Penyusunan (Compositing)	64
4.1.1.7 Publishing.....	68
4.2 Pembahasan	68
4.2.1 Tampilan Menu Intro	68
4.2.2 Tampilan Menu Utama	69
4.2.3 Tampilan Menu Materi	69
4.2.4 Tampilan Menu Evaluasi	70
4.2.5 Tampilan Menu Tentang.....	71
4.2.6 Tampilan Menu Petunjuk.....	71
4.2.7 Tampilan Notif Keluar.....	72
4.3 Testing.....	73
4.4 Uji Coba Pengguna.....	76
4.5 Pembedaan Hasil Responden.....	77
4.5.1 Pertanyaan Kuisisioner	77
4.5.2 Hasil Penilaian dari Pengguna.....	78
4.6 Penggunaan Sistem.....	84
4.7 Pemeliharaan Sistem.....	85

4.8 Pembahasan Hasil Statistik	85
4.8.1 Nilai Pretest dan Posttest.....	86
4.8.2 Uji Normalitas	86
4.8.3 Uji Homogenitas.....	87
4.8.4 Uji Hipotesis.....	88
4.8.5 Uji N-Gain.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN	100



DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	12
TABEL 2.2 Pretest-Posttest Control Group Design	25
TABEL 2.3 Matriks Analisis SWOT	29
TABEL 3.1 Analisis SWOT	42
TABEL 3.2 Perancangan Aplikasi	56
TABEL 4.1 Rincian Gambar Tombol.....	60
TABEL 4.2 Pengujian Menu Utama.....	73
TABEL 4.3 Pengujian Menu Materi.....	74
TABEL 4.4 Pengujian Menu Evaluasi.....	75
TABEL 4.5 Pengujian Menu Tentang	76
TABEL 4.6 Pengujian Menu Petunjuk	76
TABEL 4.7 Aspek Penilaian Aplikasi	78
TABEL 4.8 Rekapitulasi Jumlah Penilaian Responden.....	78
TABEL 4.9 Interval	79
TABEL 4.10 Bobot Nilai	79
TABEL 4.11 Hasil Perhitungan Aspek 1	80
TABEL 4.12 Hasil Perhitungan Aspek 2	80
TABEL 4.13 Hasil Perhitungan Aspek 3	81
TABEL 4.14 Hasil Perhitungan Aspek 4	81
TABEL 4.15 Hasil Perhitungan Aspek 5	82

TABEL 4.16 Hasil Perhitungan Aspek 6.....	82
TABEL 4.17 Hasil Perhitungan Aspek 7.....	82
TABEL 4.18 Data Jumlah Hasil Penilaian Responden	83
TABEL 4.19 Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....	86
TABEL 4.20 Uji Normalitas	87
TABEL 4.21 Uji Homogenitas.....	88
TABEL 4.22 Uji Hipotesis.....	88
TABEL 4.23 Uji Independent Sample T-Test.....	89
TABEL 4.24 Uji N-Gain Score.....	90
TABEL 4.25 N-Gain Score Kelas Kontrol	91
TABEL 4.26 N-Gain Score Kelas Eksperimen.....	91
TABEL 4.27 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain.....	92

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 Elemen-elemen Multimedia.....	15
GAMBAR 2.2 Struktur Linier.....	18
GAMBAR 2.3 Struktur Menu	18
GAMBAR 2.4 Struktur Hierarki	19
GAMBAR 2.5 Struktur Jaringan	20
GAMBAR 2.6 Struktur Kombinasi	21
GAMBAR 2.7 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	27
GAMBAR 3.1 Buku IPS untuk Kelas VI SD/MI.....	41
GAMBAR 3.2 Struktur Navigasi	49
GAMBAR 3.3 Halaman Intro	50
GAMBAR 3.4 Halaman Menu Utama.....	50
GAMBAR 3.5 Halaman Materi.....	51
GAMBAR 3.6 Halaman Peristiwa Alam di Indonesia	52
GAMBAR 3.7 Halaman Menu Banjir	52
GAMBAR 3.8 Halaman Animasi Peristiwa Alam	53
GAMBAR 3.9 Halaman Evaluasi.....	53
GAMBAR 3.10 Halaman Tentang	54
GAMBAR 3.11 Halaman Petunjuk	55
GAMBAR 4.1 Bagan Membangun Aplikasi	58
GAMBAR 4.2 Tampilan Membuat Lembar Kerja CorelDRAW	59

GAMBAR 4.3 Tampilan Pembuatan Menu Utama.....	60
GAMBAR 4.4 Tampilan Pembuatan Animasi.....	64
GAMBAR 4.5 Tampilan Convert to Symbol.....	65
GAMBAR 4.6 Tampilan Timeline Navigation	65
GAMBAR 4.7 Tampilan Action Tombol Materi	66
GAMBAR 4.8 Import Animasi	67
GAMBAR 4.9 Pemilihan Tampilan Video Animasi	67
GAMBAR 4.10 Tampilan Menu Intro.....	68
GAMBAR 4.11 Tampilan Menu Utama.....	69
GAMBAR 4.12 Tampilan Menu Materi.....	69
GAMBAR 4.13 Tampilan Menu Materi Peristiwa Alam di Indonesia	70
GAMBAR 4.14 Tampilan Menu Materi Banjir	70
GAMBAR 4.15 Tampilan Menu Evaluasi.....	71
GAMBAR 4.16 Tampilan Menu Soal Evaluasi	71
GAMBAR 4.17 Tampilan Menu Tentang	72
GAMBAR 4.18 Tampilan Menu Petunjuk	72
GAMBAR 4.19 Tampilan Notif Keluar	73

INTISARI

SD Negeri 1 Kaligayam adalah sekolah dasar di Klaten, Jawa Tengah. Dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada subjek peristiwa alam dan cara mengatasinya masih menggunakan metode pembelajaran manual menggunakan buku teks dan menjelaskan materi melalui papan tulis, sehingga guru merasa kesulitan untuk mengilustrasikan proses terjadinya peristiwa alam.

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keefektifan penerapan metode media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas VI tentang materi peristiwa alam dan cara mengatasinya. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen semu dengan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SD Negeri 1 Kaligayam yang terbagi dalam 2 kelompok yang terdiri dari kelompok kontrol (pembelajaran konvensional) dan kelompok eksperimen (pembelajaran interaktif).

Hasil penelitian uji statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata uji N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 82.79 atau 82.79% termasuk dalam kategori efektif. Sementara hasil rata-rata kelas kontrol adalah sebesar 49.18 atau 49.18% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan demikian penerapan pembelajaran interaktif ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas VI tentang materi peristiwa alam dan cara mengatasinya.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Peristiwa Alam, Hasil Belajar.

ABSTRACT

SD Negeri 1 Kaligayam is an elementary school in Klaten, Central Java. In the teaching and learning process, especially in the subjects of Social Sciences on the subject of natural events and how to overcome them still use the manual learning method using textbooks and explaining the material through the blackboard, so teachers find it difficult to illustrate the process of occurrence of natural events.

Learning media are tools that can be used to convey material to students, so the teaching and learning process becomes more effective. This study aims to identify the effectiveness of the application of interactive learning media methods to the learning outcomes of Grade VI students about natural learning materials and how to overcome them. The research method used is quasi-experimental method with the subject of this study is the students of class VI SD Negeri 1 Kaligayam which is divided into 2 groups consisting of control groups (conventional learning) and experimental groups (interactive learning).

The results of the statistical test showed that the average value of the N-gain score for the experimental class was 82.79 or 82.79% included in the effective category. While the average results of the control class is 49.18 or 49.18% included in the less effective category. Thus the application of interactive learning is effective to improve the learning outcomes of Class VI students about natural event material and how to overcome them.

Keywords - *Interactive Learning Media, Natural Events, Learning Outcomes.*