

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN  
KOMPUTER DASAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
SEKOLAH DASAR**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh :  
**Wismoyo Imam Pambayun**

**A710150012**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2021**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Wismoyo Imam Pambayun  
NIM : A710150012  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan  
Komputer Berbasis Multimedia Interaktif untuk  
Sekolah Dasar.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku

Surakarta, 23 Juli 2021

Yang membuat pernyataan



**Wismoyo Imam Pambayun**

**A710150012**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPUTER  
DASAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SEKOLAH DASAR**

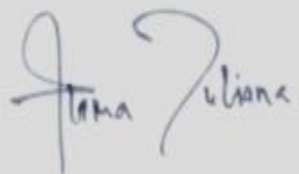
Diajukan Oleh:

**WISMOYO IMAM PAMBAYUN**  
**A710150012**

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk  
dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 27 Mei 2021

Dosen Pembimbing,



(Irma Yuliana, S.T. M.Eng.)

NIDN. 062077802

**HALAMAN PENGESAHAN**


**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPUTER  
DASAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SEKOLAH DASAR**

Oleh

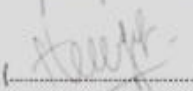
**Wismovo Imam Pambavun**  
**A710150012**

Telah dipertahankan kepada dewan pengujian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari, Rabu 18 Agustus 2021  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat  
Dewan Pengujian :

1. Irma Yuliana ST., MM., M.Eng  
(Ketua Dewan Pengujian)

()

2. Hernawan Sulistyanto., ST., M.Eng  
(Anggota I Dewan Pengujian)

()

3. Aditya Nur Cahyo S.Kom., M.Eng  
(Anggota II Dewan Pengujian)

()

Surakarta, 18 Agustus 2021

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



(Prof. Dr. Utama, M.Pd)

NIK.19600107199103100

## HALAMAN MOTTO

*“Pengetahuan tidaklah cukup, kita harus mengamalkannya. Niat tidaklah cukup, kita harus melakukannya” – Johann Wolfgang van Goethe*

*“Persahabatan... bukanlah sesuatu yang kamu pelajari disekolah. Tapi, jika kamu tidak belajar mengenai persahabatan ,kamu tidak akan mempelajari apapun” – Muhammad Ali*

*“Setiap orang punya ukuran keberhasilan masing masing. Tidak perlu di sama-samain ,tidak perlu merasa ketinggalan dengan yang lain” – Andihyat*

*“Kalau rencana anda tidak berjalan,ubahlah strateginya jangan pernah mengubah TUJUAN NYA” – Mardigu Wowiek*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah Alhamdulillah Alhamdulillah 'Alamin*

Puji Syukur ku panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Taufiq, dan hidayah-Nya. Atas takdir-Nya, telah menjadikan ku manusia yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk meraih cita-cita dan impian besarku.

Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda Rasulullah *Shallallahu 'Alaihi Wasallam* sebagai rahmat alam semesta, iman bagi orang-orang yang bertaqwa, dan hujjah terhadap sesama manusia. Persembahan skripsi ini untuk orang-orang tercinta, yaitu:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang tak pernah merasa lelah dalam mendidik, memberikan dorongan, semangat, motivasi, doa, nasehat, pengorbanan, dan cinta kasih sayang yang luar biasa berlimpah.
2. Dosen pembimbing Ibu Irma Yuliana, S.T, MM., M.Eng. yang telah bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaganya, membantu segala, membimbing, memberikan dorongan serta motivasi.
3. Sahabat seperjuangan (yang selalu memberikan bantuan, dukungan, semangat, serta canda tawa saat penyusunan skripsi. dan sahabat seperjuangan yang lain yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah menemani dan membantu serta canda tawa saat masa perkuliahan.

## ABSTRAK

**WISMOYO IMAM PAMBAYUN/A710150012 MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN PERANGKAT KOMPUTER BERBASIS MULTIMEDIA INTERKATIF UNTUK SEKOLAH DASAR** Skripsi.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,Universitas Muhammadiyah Surakarta.Agustus 2021.

Pada era globalisasi saat ini kemajuan teknologi semakin pesat media pembelajaran yang kini digunakan sudah semakin canggih melainkan menggunakan pembelajaran elektronik atau e-learning dengan media komputer. Media yang dikembangkan menggunakan bantuan aplikasi Construct 2. Materi pada media pembelajaran berupa pengenalan perangkat komputer dasar beserta fungsinya. Model pengembangan yang digunakan adalah *Waterfall (requirement analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, dan operationand maintenance)*. Dengan hasil pengujian para ahli diuji kelayakan mendapatkan hasil Uji Media dengan rata-rata 0,73 dan Uji Materi dengan rata-rata 0,74 dan Blackbox Testing yang berfokus pada pengujian sistem pada aplikasi, pada pengujian blackbox didapatkan hasil 100% . Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran pengenalan komputer dasar dinyatakan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *Waterfall* ,Sekolah Dasar.

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF BASIC COMPUTER INTRODUCTION LEARNING MEDIA FOR ELEMENTARY SCHOOL**

In the current era of globalization, technological advances are increasingly rapid, the learning media that are now used are increasingly sophisticated, but using electronic learning or e-learning with computer media. The media developed using the Construct 2 application help. The material on the learning media is an introduction to basic computer devices and their functions. The development model used is Waterfall (requirements analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, and operation and maintenance). With the test results, the experts tested the feasibility of getting the results of the Media Test with an average of 0.73 and the Material Test with an average of 0.74 and Blackbox Testing which focused on testing the system on the application, on blackbox testing the results obtained 100%. The results showed that the basic computer introduction learning media was declared feasible to be used.

**Keywords:** Learning media, Waterfall, Elementary School



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Pembatasan Masalah .....	2
D. Rumusan Masalah .....	2
E. Tujuan Penelitian.....	2
F. Manfaat Penelitian.....	3
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	4
B. Kajian Teori .....	7
C. Spesifikasi produk yang dikembangkan.....	8
D. Kerangka Berpikir.....	9
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan.....	10
B. Prosedur Pengembangan .....	12
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	32
B. Hasil Pengembangan .....	33
C. Pembahasan Produk .....	44
D. Keterbatasan Pengembang .....	45
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	46
B. Implikasi.....	46
C. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA .....	48
LAMPIRAN.....	49

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Komparasi.....	6
Tabel 3.1 Pengujian BlackBox .....	23
Tabel 3.2 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media .....	24
Tabel 3.3 Kisi – Kisi Instrumen Ahli Materi.....	25
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Ahli Media.....	27
Tabel 3.5 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	28
Tabel 3.6 Instrumen penelitian Angket Siswa.....	29
Tabel 3.7 Aturan pemberian skor butir Instrumen ahli media dan ahli materi.....	30
Tabel 3.8 Aturan pemberian skor butir Instrumen.....	30
Tabel 3.9 Aiken V .....	31
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian-Uji Kelayakan .....	31
Tabel 4.1 Uji Validitas ahli media.....	37
Tabel 4.2 Uji Validitas ahli materi.....	40
Tabel 4.3 Blacx box Testing .....	41
Tabel 4.4 Hasil Angket Siswa.....	43

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Fishbone.....	9
Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan Waterfall.....	11
Gambar 3.2 Flowchart.....	13
Gambar 3.3 Storyboard Menu Utama .....	13
Gambar 3.4 Storyboard Menu Setting .....	14
Gambar 3.5 Storyboard Menu Materi .....	14
Gambar 3.6 StoryBoard Quiz.....	15
Gambar 3.7 Storyboard Hasil Skor .....	15
Gambar 3.8 StoryBoard Video.....	16
Gambar 3.9 Use Case Diagram.....	16
Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Utama.....	18
Gambar 3.11 Activity Diagram Materi .....	19
Gambar 3.12 Activity Diagram Skor .....	20
Gambar 4.1 Tampilan Awal Belajar Komputer .....	33
Gambar 4.2 Tampilan Materi Belajar Komputer .....	33
Gambar 4.3 Tampilan materi Belajar Komputer.....	34
Gambar 4.4 Tampilan Video Belajar Komputer .....	34
Gambar 4.5 Tampilan sound Belajar Komputer .....	35
Gambar 4.6 Tampilan Kuis belajar komputer.....	35
Gambar 4.7 Tampilan Petunjuk belajar komputer .....	36
Gambar 4.8 Tampilan Awal Kuis .....	36
Gambar 4.9 Tampilkan Skor pada Kuis .....	37
Gambar 4.10 Grafik Persentase Ahli Media.....	39
Gambar 4.11 Grafik presentase Interpretasi.....	41

## LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara Seminar Proposal .....	49
Lampiran 2. Hasil Instrumen Ahli Media .....	53
Lampiran 3. Hasil Instrumen Ahli Materi.....	59