



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEB PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V BERKONTEKS
LAHAN BASAH DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Komputer

Oleh:

DIAH SELVYA SEPTYANA
NIM 1710131320008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JANUARI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEB PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V BERKONTEKS
LAHAN BASAH DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Komputer

Oleh:

Diah Selvy Septyana
NIM 1710131320008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JANUARI 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Diah Selvy Septyana 1710131320008 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Berkonteks Lahan Basah Dengan Metode *Drill And Practice*" telah disetujui oleh Dewan Penguji syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Komputer.

Banjarmasin,


Ketua,

Tanggal, 05 / 04 / 2024


Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom.
NIP.19660128 199303 2 002

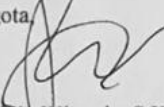
Anggota,

Tanggal, 04 / 04 / 2024


Delsika Pramata Sari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19921229 20160820 1 001

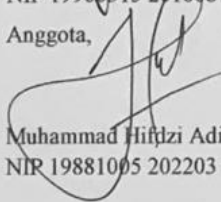
Anggota,

Tanggal, 28 / 02 / 2024


Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs.
NIP 19900315 20160810 1 001

Anggota,

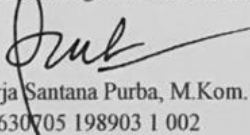
Tanggal, 06 / 03 / 2024


Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.
NIP 19881005 202203 1 005

Mengetahui,

Tanggal, 16 / 4 / 2024

Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer


Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP 19630705 198903 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

**SKRIPSI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
WEB PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V BERKONTEKS
LAHAN BASAH DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE***

Oleh:

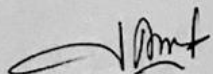
Diah Selvy Septyana

NIM 1710131320008

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 11 Januari 2024 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji:

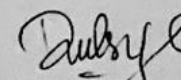
Ketua Penguji/Pembimbing I,


Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom.
NIP 19660128 199303 2 002

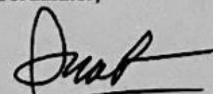
Anggota Dewan Penguji:

1. Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs.
2. Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.

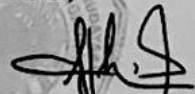
Sekretaris Penguji/Pembimbing II,


Delsika Pramata Sari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19921229 20160820 1 001

Program Studi Pendidikan Komputer
Koordinator,


Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.
NIP 19630705 198903 1 002

Banjarmasin, 2024
Jurusan PMIPA FKIP ULM
Ketua,


Dr. Syahmani, M.Si
NIP 19680123 199303 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, Januari 2024



Diah Selvy Septyana
NIM 1710131320008

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB
PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V BERKONTEKS LAHAN BASAH
DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE* (Oleh: Diah Selvy Septyana;
Pembimbing: Ati Sukmawati, Delsika Pramata Sari; 2024; 66 halaman)

ABSTRAK

Dalam era teknologi informasi seperti sekarang, pendidikan harus mampu mengintegrasikan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif. Pada era serba digital, perlunya membuat teknologi dalam memabangun sebuah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif berbasis web merupakan suatu alat bantu pembelajaran berbasis komputer yang dapat memberikan respon aktivitas pada pengguna secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web pada bangun ruang kelas V dengan metode drill and practice dan mendeskripsikan validitas media yang dikembangkan. Dalam proses penelitian menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan *RAD (Rapid Application Development)*. Beberapa teknologi yang digunakan yaitu *HTML, Bootstrap, Javascript, Geogebra, Firebase* dan *JSON*. Media ini dikembangkan menggunakan model pengembangan *RAD (Rapid Application Development)*. Hasil dari validitas materi dengan persentase 86%, sedangkan untuk validitas media masuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 77% dengan kriteria tinggi. Maka media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk uji coba dalam pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web, Bangun Ruang, Drill and Practice, Research & Development, RAD

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB
PADA MATERI BANGUN RUANG KELAS V BERKONTEKS LAHAN BASAH
DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE* (By: Diah Selvy Septyana;
Advisors: Ati Sukmawati, Delsika Pramata Sari; 2024; 66 pages)

ABSTRACT

In this era of information technology, education must be able to integrate technology to provide a more interactive and effective learning experience. In the all-digital era, it is necessary to make technology in building an interactive learning media. Web-based interactive learning media is a computer-based learning tool that can provide activity responses to users directly. This study aims to develop web-based interactive learning media on grade V building space with the drill and practice method and describe the validity of the developed media. In the research process using Research and Development method with RAD (Rapid Application Development) development model. Some of the technologies used are HTML, Bootstrap, Javascript, Geogebra, Firebase and JSON. This media was developed using the RAD (Rapid Application Development) development model. The results of the material validity with a percentage of 86%, while for media validity are in a very high category with a percentage of 77% with high criteria. So the learning media developed by researchers is declared valid and can be used for trials in learning.

Keywords: Web-Based Interactive Learning Media, Build Space, Drill and Practice, Research & Development, RAD

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur disampaikan oleh penulis kepada hadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Pada Materi Bangun Ruang Kelas V Berkonteks Lahan Basah Dengan Metode *Drill And Practice*”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM).

Dalam kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, khususnya kepada:

1. Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
4. Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom. selaku dosen pembimbing I.
5. Delsika Pramata Sari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing II.
6. Bapak Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom, M.T., Bapak Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs., Ibu Asdini Sari, M.Pd., dan Ibu Norkiah, S.Pd. Selaku validator yang telah memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Muhammad Noor efendi dan Alm. Halimatus Sa’Diah selaku orangtua, teman saya Annisa Putri, Fatmah, Nisa Salsabila, Tuti Mardianti. Ami Kasmianti, Tinah Azizah, Riana, keponakan saya Rania Salma, dan pihak-pihak lainnya yang terlibat.
8. Teman-teman Pendidikan Komputer 2017 yang berjuang bersama. Terima kasih atas kerjasama dan bantuan yang telah diberikan.
9. Seluruh Bapak dan Ibu dosen beserta staf Program Studi Pendidikan Komputer yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama perkuliahan

Saran dan kritik yang membangun akan diperhatikan oleh penulis untuk perbaikan skripsi ini yang masih jauh dari sempurna. Diinginkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin

Banjarmasin, 31 Januari 2024

Diah Selvy Septyana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Masalah.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran Interaktif.....	8
2.2 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web.....	9
2.3 Materi Bangun Ruang.....	12
2.4 Penelitian dan Pengembangan.....	13
2.5 Metode Drill and Practice.....	14
2.6 Lahan Basah.....	16
2.7 Teknologi Yang Digunakan.....	17
2.8 Kriteria Kevalidan Produk.....	20
2.9 Penelitian Yang Relevan.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian Pengembangan.....	25
3.2 Instrumen Pengumpulan Data.....	27
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.4 Teknis Analisis Data.....	29

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Hasil Penelitian	32
4.2 Hasil Kevalidan	58
4.3 Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	62
5.1 Simpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64