



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *WEB* PADA MATERI BILANGAN CACAH BESAR
DI KELAS IV DENGAN METODE DRILL AND PRACTICE**

SKRIPSI

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

Oleh:

FARRAH LABITA
NIM 1810131320023

**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 BILANGAN CACAH BESAR
DI KELAS IV DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE***

SKRIPSI

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

Oleh:

FARRAH LABITA
NIM 1810131320023

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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WEB* PADA MATERI BILANGAN CACAH BESAR DI KELAS IV DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE*

Oleh:

Farrah Labita

NIM 1810131320023

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


Susunan Dewan Penguji :
Pembimbing I

Anggota Dewan Penguji

1. Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.
2. Rizky Pamuji., S.Kom., M.Kom.


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

Pembimbing II


Novan Alkaf Bahraini, M. Kom., M.T
NIP. 19931110 202012 1 008

Program Studi Pendidikan Komputer
Koordinator


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

Banjarmasin, Januari 2024

Jurusan PMIPA FKIP ULM

Ketua

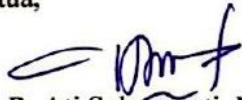

Dr. Syahmani, M.Si.
NIP. 19680123 199303 1 002

LEMBAR PERSETUJUAN

Untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Farrah Labita NIM 1810131320023 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bilangan Cacah Besar di Kelas IV Dengan Metode *Drill And Practice*" telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Komputer

Banjarmasin,
Ketua,

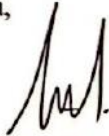
Tanggal,



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

Anggota,

Tanggal, 20-02-2024



Novan Alkaf Bahraini, M. Kom., M.T
NIP. 19931110 202012 1 008

Anggota,

Tanggal, 26-01-24



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

Anggota,

Tanggal, 26-01/2024



Rizky Pamuji., S.Kom., M.Kom.
NIP. 19940601 202203 1 007

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer

Tanggal 20/2/24



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, Januari 2024

Farrah Labita
NIM 1810131320023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI BILANGAN CACAH BESAR DI KELAS IV DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE* (Oleh: Farrah Labita; Pembimbing: R. Ati Sukmawati, Novan Alkaf Bahraini Saputra; 2023;63 halaman)

ABSTRAK

Bilangan cacah besar adalah konsep yang diajarkan kepada siswa kelas 4 sekolah dasar (SD) untuk memperkenalkan pemahaman tentang bilangan yang lebih besar dari yang telah mereka pelajari sebelumnya. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi bilangan cacah besar dengan metode *drill and practice*. Mengetahui validitas media pembelajaran interaktif berbasis web yang telah dikembangkan pada materi bilangan cacah besar dengan metode *drill and practice*. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE* (*analysis, design, development, dan evaluation*) yang sudah dibatasi. Pengumpulan data dilakukan dengan angket validitas materi dan validitas media. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis statistik deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi bilangan cacah besar di kelas IV dengan metode *drill and practice* yang dikembangkan dengan teknologi HTML, CSS, Boostrops, Javascript, Firebase, Canva, dan Netlify. Penelitian ini menunjukan bahwa media termasuk valid karena memperoleh presentasi capaian validasi materi sebesar 86% dengan kriterian sangat tinggi dan memperoleh presentasi capaian validitas media sebesar 81% dengan kriteria sangat tinggi. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif berbasis *web* pada materi bilangan cacah besar di kelas IV dengan metode *drill and practice* dinyatakan valid digunakan untuk uji coba.

Kata kunci: ADDIE, bilangan cacah besar, *drill and practice*, media pembelajaran interaktif, *Research & Development*

DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON BIG NUMBERS MATERIALS IN CLASS IV BY DRILL AND PRACTICE METHOD (By: Farrah Labita; Advisor: R. Ati Sukmawati, Novan Alkaf Bahraini Saputra; 2023; 63 pages)

ABSTRACT

Large integers are concepts taught to grade 4 elementary school students to introduce an understanding of numbers that are greater than those they have previously learned. Learning media is a learning resource that can help teachers enrich students' insights, with various types of learning media by teachers, it can be a material in providing knowledge to students. This study aims to Develop interactive learning media on large integers with drill and practice method. determine the validity of the web-based interactive learning media that has been developed on the material of large numbers with the drill and practice method. This research uses the Research and Development method with the ADDIE development model (analysis, design, development, and evaluation) which has been limited. Data collection was carried out with material validity questionnaires and media validity. The data analysis technique used was descriptive statistical analysis. The result of this research is a web-based interactive learning media on the material of large numbers in class IV with the drill and practice method developed with HTML, CSS, Boostraps, Javascript, Firebase, Canva, and Netlify technology. This research shows that the media is valid. Because it obtained a material validation achievement presentation of 86% with very high criteria and obtained a media validity achievement presentation of 81% with very high criteria, therefore, web-based interactive learning media on large integers in class IV with the drill and practice method was declared valid for trial use.

Keywords: ADDIE, drill and practice, interactive learning media, large integers, Research & Development,

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT karena atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Bilangan Cacah Besar di kelas IV SD dengan Metode *Drill and Practice*”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM).

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih pada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan ULM Banjarmasin.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM.
4. Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom. dan Novan Alkaf B.S, S.Kom., M.T.. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam membimbing, membantu dan memberikan masukan selama pengerjaan skripsi ini.
5. Dr. Karim, M.Si. dan Kamilah, S.Pd. Selaku ahli validator materi.
6. Muhammad Hifzi Adini, S.Kom., M.T dan Rizky Pamuji, M. Kom. Selaku validator media.
7. Kepada keluarga saya yang selalu memberikan dukungan moral dan materil serta doa-doa yang tak pernah putus agar peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2018 di Program Studi Pendidikan Komputer yang telah bekerja sama dan memberikan bantuan.

9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah melimpahkan pahala yang berlipat ganda atas semua bantuan yang diberikan penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang terutama kepada pembaca.

Banjarmasin, Januari 2024

Farrah Labita

NIM 1810131320023

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	4
1.6 Penjelasan Istilah dan Batasan Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Materi Bilangan Cacah Besar	6
2.2 Metode Drill and Practice	6
2.3 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web	8
2.4 Teknologi Media Interaktif Berbasis Web	10
2.5 Penelitian dan Pengembangan	12
2.6 Kriteria Kevalidan Produk	14
2.7 Penelitian Relevan	16
2.8 Kerangka Berpikir	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian Pengembangan	19
3.2 Definisi Operasional Karakteristik	21
3.3 Instrument Penelitian	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	25
4.2 Kevalidan Media Pembelajaran	53
4.3 Pembahasan	54
BAB V PENUTUP	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	64