



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS WEB PADA MATERI PERKALIAN DAN  
PEMBAGIAN BILANGAN DESIMAL KELAS IV SD DENGAN  
METODE *DRILL AND PRACTICE***

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata-1 Pendidikan Komputer

**Oleh:**

Resti Nur Amallia

NIM 1910131120002

**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 PERKALIAN DAN  
PEMBAGIAN BILANGAN DESIMAL KELAS IV SD DENGAN  
METODE *DRILL AND PRACTICE***

**SKRIPSI**

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

**Oleh:**

Resti Nur Amallia  
NIM 1910131120002


**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 Resti Nur Amallia NIM 1910131120002 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Bilangan Desimal Kelas IV SD Dengan Metode *Drill And Practice*” telah disetujui oleh dewan penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Komputer.

Banjarmasin,  
Ketua,

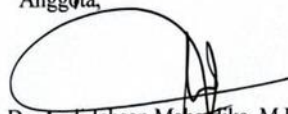
Tanggal, 21/05/24

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

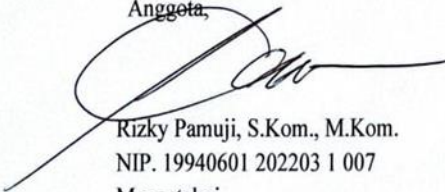
Tanggal, 20 Mei 2024

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

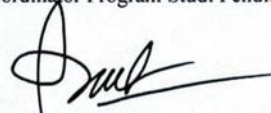
Tanggal, 16 - Mei 2024

  
Dr. Andi Ichsan Mahandika, M.Pd.  
NIP. 19850331 201212 1 002  
Anggota,

Tanggal, 20 Mei 2024

  
Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 19940601 202203 1 007  
Mengetahui  
Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer

Tanggal, 21/05/24

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

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

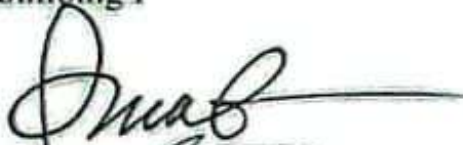
### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN BILANGAN DESIMAL KELAS IV SD DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE*

Oleh :  
RESTI NUR AMALLIA

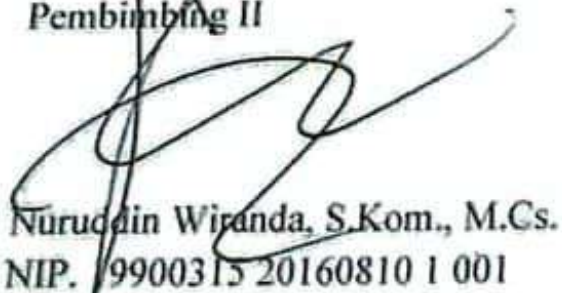
NIM 1910131120002

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

Susunan Dewan Penguji :  
Pembimbing I



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



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

Anggota Dewan Penguji :

1. Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd.
2. Rizky Pamuji S.Kom M.Kom.

Banjarmasin 21 Mei 2024

Program Studi Pendidikan Komputer  
Koordinator



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 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 yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Banjarmasin, Januari 2024

*Resti Nur Amallia*  
Resti Nur Amallia

NIM. 1910131120002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN BILANGAN DESIMAL KELAS IV SD DENGAN METODE DRILL AND PRACTICE (oleh : Resti Nur Amallia; Pembimbing: Harja Santana Purba, Nuruddin Wiranda; 2024; 55 Halaman)

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web kelas IV SD pada materi perkalian dan pembagian bilangan desimal karena penyajian materi kurang menarik bagi siswa. Metode pengembangan media menggunakan model ADDIE yang dibatasi. Hasil pengembangan berupa media interaktif berbasis web, dengan pertimbangan dan uji validasi oleh ahli materi dan ahli media sehingga memenuhi standar validitas, kemudahan dan efektivitas media. Hasil uji validitas menunjukkan validitas materi mencapai 87% dengan kriteria sangat tinggi, sedangkan validitas media mencapai 74% atau tinggi sehingga dapat dinyatakan valid. Berdasarkan hasil tersebut maka solusi terbaiknya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web yang menunjang proses pembelajaran perkalian dan pembagian bilangan desimal untuk siswa kelas IV dengan menggunakan metode drill and practice.

**Kata Kunci** : *ADDIE, Drill And Practice, Media Pembelajaran Interaktif, Perkalian Dan Pembagian Desimal, Research & Development.*

*DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON MULTIPLICATION AND DIVISION OF DECIMAL NUMBERS FOR STUDENTS CLASS IV SD WITH DRILL AND PRACTICE METHOD (By: Resti Nur Amallia; Advisor: Dr Harja Santana Purba, ; Nuruddin Wiranda; 2024 (55 pages)*

## **ABSTRACT**

*This research aims to develop web-based interactive learning media for fourth grade elementary school on multiplication and division of decimal numbers because the presentation of the material is less interesting for students. The media development method uses a limited ADDIE model. The results of the development are web-based interactive media, with consideration and validation testing by material experts and media experts so that they meet the standards of validity, convenience and effectiveness of the media. The validity test results show that the validity of the material reaches 87% with very high criteria, while the validity of the media reaches 74% or high so it can be declared valid. Based on these results, the best solution is to develop web-based interactive learning media that supports the learning process of multiplication and division of decimal numbers for class IV students using the drill and practice method.*

**Keywords :** *ADDIE, Drill And Practice, Interactive Media Learning, Multiplication and Division of Decimal, Research & Development.*

## PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Materi Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal kelas IV SD dengan Metode *Drill and Practice*”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program Strata-1 Pendidikan Komputer. Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari semua pihak yang telah memberikan dukungan dan saran. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

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 Banjarmasin.
4. Dr. Harja Santana Purba, M.Kom. selaku Dosen pembimbing I.
5. Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen pembimbing II.
6. Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd dan Rizky Pamuji, M.Kom. selaku penguji skripsi.
7. Rini Rusmiati, S.Pd. SD dan Dosen Herti Prastitasari selaku validator Materi.



8. Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T dan Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T selaku Pakar Media yang telah membantu validasi media.
9. Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik.
10. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
11. Orangtua, kakak, dan adik serta MyBoyfriend Fahrurrazi yang telah mendukung dan mengiring dengan doa yang selalu memberikan dorongan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman seperjuangan Maria, Fahrul, Haili dari Program Studi Pendidikan Komputer yang telah bekerja sama dan memberikan bantuan.

Semoga Allah memberikan pahala yang banyak atas semua bantuan yang diberikan kepada saya. Penulis menyadari dengan jelas bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan belum lengkap. Oleh karena itu, penulis sangat berharap kritik dan saran yang membangun dapat digunakan untuk perbaikan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih.

Banjarmasin, Januari 2024

Resti Nur Amallia  
NIM. 1910131120002

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	3
1.3    Tujuan.....	3
1.4    Manfaat Penelitian.....	4
1.5    Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
1.6    Penjelasan Istilah, Asumsi dan Batasan Penelitian .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1    Media Pembelajaran .....	7
2.2    Media Pembelajaran Interaktif .....	9
2.3    Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web.....	10
2.4    Perkalian dan Pembagian Bilangan Desimal.....	11
2.5    Metode Drill and Practice.....	11
2.6    Teknologi Pengembangan Aplikasi Web .....	13
2.7    Kriteria Kevalidan Produk.....	15

2.8	Validitas Media Pembelajaran.....	16
2.9	Penelitian Yang Relevan .....	17
2.10	Kerangka Berfikir.....	18
<b>BAB III.....</b>		<b>19</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>		<b>19</b>
3.1	Jenis Pengembangan.....	19
3.2	Model Pengembangan .....	19
3.3	Definisi Operasional Karakteristik .....	22
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	22
3.5	Instrumen Pengumpulan Data .....	22
3.6	Teknik Analisis Data .....	24
<b>BAB IV .....</b>		<b>27</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>27</b>
4.1.	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran .....	27
4.2.	Hasil Kevalidan Media Pembelajaran .....	48
4.3.	Pembahasan .....	49
<b>BAB V.....</b>		<b>51</b>
<b>PENUTUP.....</b>		<b>51</b>
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>56</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Berifikir .....	18
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah ADDIE .....	20
Gambar 4. 1 Diagram Flowchart.....	33
Gambar 4. 2 Diagram Activity.....	34
Gambar 4. 3 Desain Database Siswa .....	34
Gambar 4. 4 Desain Database Kuis .....	35
Gambar 4. 5 Desain Database Evaluasi .....	35
Gambar 4. 6 Desain Database Guru .....	35
Gambar 4. 7 Gambar Rancangan Login.....	36
Gambar 4. 8 Gambar Rancangan Halaman Awal .....	36
Gambar 4. 9 Gambar Rancangan Awal Materi.....	37
Gambar 4. 10 Gambar Rancangan Awal Kuis Dan Evaluasi.....	37
Gambar 4. 11 Gambar Rancangan Awal Data Kelas .....	38
Gambar 4. 12 Gambar Desain Registrasi Siswa .....	39
Gambar 4. 13 Gambar Desain Halaman Awal.....	40
Gambar 4. 14 Gambar Desain Halaman Awal Materi .....	40
Gambar 4. 15 Gambar Desain Soal Drag & Drop .....	41
Gambar 4. 16 Gambar Desain Awal Kuis Dan Evaluasi .....	41
Gambar 4. 17 Gambar Desain Utama Kuis Dan Evaluasi .....	42
Gambar 4. 18 Gambar Desain Hasil Kuis Dan Evaluasi .....	42
Gambar 4. 19 Gambar Desain Awal Halaman Guru.....	43
Gambar 4. 20 Gambar Desain Rekap Kuis .....	43
Gambar 4. 21 Gambar Desain Rekap Evaluasi .....	44
Gambar 4. 22 Gambar Desain Data Siswa.....	44
Gambar 4. 23 Gambar Desain Data Kelas .....	44
Gambar 4. 24 Gambar Kode Database.....	45
Gambar 4. 25 Gambar Desain Halaman Awal Sebelum Revisi.....	45
Gambar 4. 26 Gambar Desain Halaman Awal Setelah Revisi.....	46
Gambar 4. 27 Gambar Desain Penambahan Tujuan Pembelajaran .....	46
Gambar 4. 28 Gambar Kode Drag And Drop .....	46
Gambar 4. 29 Gambar Kode Waktu Dan Tanggal.....	47
Gambar 4. 30 Gambar Kode Interval Waktu .....	48

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	23
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	23
Tabel 3. 3 Skor Skala Likert .....	24
Tabel 3. 4 Kriteria Persentase Kevalidan Materi dan Media .....	26
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran.....	28
Tabel 4. 2 Tabel Kebutuhan Teknologi.....	31
Tabel 4. 3 Tabel Perangkat Pendukung kebutuhan analisis teknologi.....	32
Tabel 4. 4 Tabel Validitas Materi .....	48
Tabel 4. 5 Tabel Validitas Media .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
Lampiran 1 Barcode Modul Pembelajaran .....	57
Lampiran 2 Barcode Media Pembelajaran .....	57
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi I .....	58
Lampiran 4 Lembar Validasi Materi II .....	62
Lampiran 5 Lembar Validasi Media I.....	66
Lampiran 6 Lembar Validasi Media II.....	70
Lampiran 7 Kartu Bimbingan Skripsi Mahasiswa .....	73
Lampiran 8 Kartu Konsultasi Akademik .....	74