



**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEB* PADA MATERI  
PENGUKURAN PERKUANTITAS UNIT KELAS V MENGGUNAKAN  
METODE *DRILL AND PRACTICE***

**SKRIPSI**

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

Oleh:

MUHAMMAD ZUHDI  
NIM 1710131310031

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

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEB* PADA MATERI  
PENGUKURAN PERKUANTITAS UNIT KELAS V MENGGUNAKAN  
METODE *DRILL AND PRACTICE***

**SKRIPSI**

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

Oleh:

Muhammad Zuhdi  
NIM 1710131310031

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

**LEMBAR PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *WEB* PADA MATERI  
PENGUKURAN PERKUANTITAS UNIT KELAS V MENGGUNAKAN  
METODE *DRILL AND PRACTICE***

Oleh

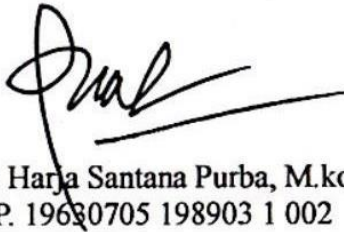
Muhammad Zuhdi

NIM 1710131310031

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 11 Januari 2024 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I,

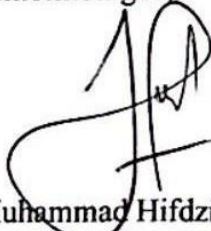


Dr. Harja Santana Purba, M.kom  
NIP. 19630705 198903 1 002

Anggota Dewan Penguji

1. Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T
2. Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs

Pembimbing II,



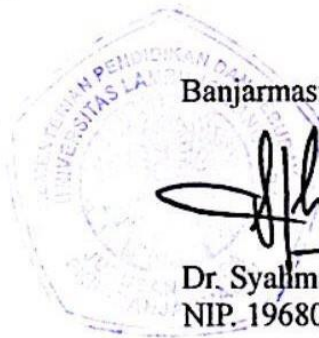
Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T  
NIP. 198810052022031005

Koordinator Program Studi



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

Banjarmasin, 2024



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

## LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Muhammad Zuhdi NIM 1710131310031 dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Pada Materi Pengukuran Perkuantitas Unit Kelas V Menggunakan Metode Drill And Practice" telah disetujui oleh Dewan Penguji syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Komputer.

Banjarmasin

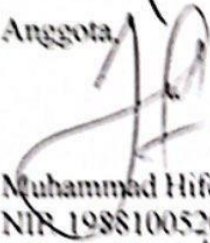
Ketua,



Tanggal, 17/1/2024

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

Anggota,



Tanggal, 16/1/2024

Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T  
NIP. 198810052022031005

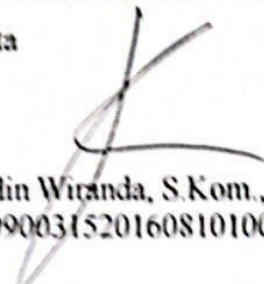
Anggota,



Tanggal, 5/1/2024

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

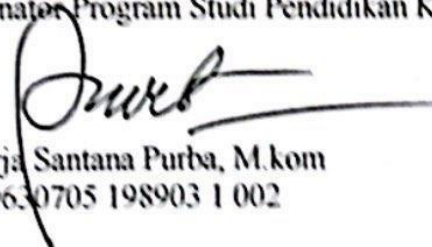
Anggota



Tanggal, 7/1/2024

Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs  
NIP. 19900315201608101001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer




Tanggal, 17/1/2024

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

## PERNYATAAN

Dengan ini 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



METERAI  
TEMPEL

570FEALX007563994

Muhammad Zahdi

NIM. 1710131310031

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI PENGUKURAN PER KUANTITAS UNIT UNTUK SISWA KELAS V DENGAN MOTODE DRILL AND PRACTICE (Oleh Muhamad Zuhdi; Pembimbing : Harja Santana Purba, Muhammad Hifdzi Adini; 2024; 85 halaman)

## ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif berbasis web dapat mempermudah proses pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Metode *Drill and Practice* merupakan Teknik pengajaran yang dilakukan berulang kali dan memiliki soal Latihan yang banyak untuk melatih pemahaman peserta didik terhadap materi Per Kuantitas Unit. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi Pengukuran Per Kuantitas Unit kelas V dengan metode *Drill and Practice* dan menganalisis kelayakan media pembelajaran ditinjau dengan kriteria validitas. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* yang dibatasi meliputi 4 tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah kuisisioner. Instrumen penelitian terdiri dari kuisisioner dan teknik analisis data, analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif. Subjek penelitian adalah 4 orang ahli diantaranya 2 orang ahli materi yaitu 1 dosen Pendidikan Komputer, 1 orang dari guru SDN Bitin, ahli media dari 2 dosen Pendidikan ilmu Komputer. Hasil penelitian, telah dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web pada materi Pengukuran Per Kuantitas Unit menggunakan teknologi yaitu HTML, CSS, Javascript, JSON, Firebase, Canva, Figma. Materi dan media dinyatakan valid berdasarkan hasil dari validitas materi dan media, hasil validitas materi 85,71% dengan kriteria sangat tinggi, hasil dari validasi media 67,70% dengan kriteria tinggi. Dengan demikian media pembelajaran interaktif berbasis web ini valid digunakan untuk uji kesekolah

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Interaktif, WEB, Metode *Drill and Practice*, Pengukuran Per Kuantitas Unit,

*DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON UNIT QUANTITY MEASUREMENT MATERIALS FOR GRADE V STUDENTS WITH DRILL AND PRACTICE MOTODE (By Muhammad Zuhdi; Advisors: Harja Santana Purba, Muhammad Hifdzi Adini ; 2024; 85 pages)*

## **ABSTRACT**

*Web-based interactive learning media can simplify the learning process and can be accessed anywhere and at any time. The Drill and Practice method is a teaching technique that is carried out repeatedly and has lots of practice questions to train students' understanding of the material per unit quantity. This research aims to develop web-based interactive learning media on Class V Unit Quantity Measurement material using the Drill and Practice method and analyze the feasibility of the learning media in terms of validity criteria. The method used in research on the development of web-based interactive learning media is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model which is limited to covering 4 stages, namely Analysis, Design, Development and Evaluation. The data collection technique in this research is a questionnaire. The research instrument consists of a questionnaire and data analysis techniques, the data analysis used is quantitative data analysis. The research subjects were 4 experts including 2 material experts, namely 1 Computer Education lecturer, 1 teacher from SDN Bitin, media experts from 2 Computer Science Education lecturers. As a result of the research, web-based interactive learning media has been developed on Unit Quantity Measurement material using technology, namely HTML, CSS, Javascript, JSON, Firebase, Canva, Figma. The material and media were declared valid based on the results of the validity of the material and media, the results of material validity were 85.71% with very high criteria, the results of media validation were 67.70% with high criteria. Thus, this web-based interactive learning media is valid for use in school tests*

**Keywords:** *Drill and Practice Method, Interactive Learning Media, Learning Media, WEB, Unit Quantity Measurement,*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Pengukuran Per Kuantitas Unit Kelas V dengan Metode *Drill and Practice*”. Skripsi ini merupakan syarat menyelesaikan program Strata-1 Pendidikan Komputer.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada :

1. Dekan FKIP 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. Muhammad Hifdzi Adini, S.kom., MT selaku Dosen pembimbing II.
6. Delsika Pramata Sarai M.Pd dan Rokayah, S.Pd., SD. selaku validator materi.
7. Novan Alkaf Bahraini, S.Kom., M.T dan Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom selaku validator media.
8. Terima kasih kepada kedua orang tua saya yang telah selalu mendukung dan mensupport dalam pengerjaan skripsi
9. Terima kasih kepada keluarga besar saya yang selalu mendukung pengerjaan skripsi ini



Semoga Allah melimpahkan pahala yang berlipat ganda atas semua bantuan yang diberikan. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kecurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk digunakan sebagai perbaikan. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Banjarmasin, Januari 2024



Muhammad Zuhdi

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>PERNYATAAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	6
2.1. Media Pembelajaran Berbasis Web .....	6
2.2. Media Pembelajaran Interaktif .....	7
2.3. Pengukuran Per Kuantitas Unit .....	10
2.4. Metode Drill And Practice .....	13
2.5. Teknologi yang digunakan .....	15
2.6. Penelitian Relevan .....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	20
3.1. Jenis Penelitian .....	20
3.2. Langkah-langkah Penelitian .....	21
3.3. Intrumen Pengumpulan Data .....	24
3.4. Teknik Analisis Data .....	25
3.5. Teknik Analisis Data .....	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	29
4.1. Hasil Pengembangan .....	29
4.2. Kevalidan Media Pembelajaran .....	51

4.3. Pembahasan .....	53
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	56
A. Kesimpulan.....	56
B. Saran.....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	58
<b>LAMPIRAN</b> .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi – kisi Intrumen Validasi Ahli Materi.....	24
Tabel 3.2 Kisi – kisi Intrumen Validasi Ahli Media .....	25
Tabel 3.3 Pedoman Skor Butir Instrumen .....	25
Tabel 3.4 Kisi – kisi Intrumen Validasi Ahli Media .....	26
Tabel 3.5 Pedoman Skor Butir Instrumen .....	26
Tabel 3.6 Kriteria Validasi Materi dan Media.....	28
Tabel 4.1 Analisis Teknologi .....	35
Tabel 4.2 Perangkat Lunak yang Digunakan .....	35
Tabel 4.3 Hasil penilaian validitas materi .....	52
Tabel 4.4 Hasil penilaian validitas media .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 3.1 Model ADDIE.....	21
Gambar 4. 1 Flowchart.....	37
Gambar 4. 2 Use Diagram.....	38
Gambar 4. 3 Desain Data Base .....	39
Gambar 4. 4 Halaman Utama.....	40
Gambar 4. 5 Halaman Materi .....	40
Gambar 4. 6 Halaman Kuis .....	41
Gambar 4. 7 Halaman Kuis .....	41
Gambar 4. 8 Halaman KKM.....	42
Gambar 4. 9 CP/ATP .....	42
Gambar 4. 10 Halaman Tentang .....	43
Gambar 4. 11 Halaman Utama.....	44
Gambar 4. 12 Halaman Materi.....	44
Gambar 4. 13 Halaman Mari Mencoba .....	45
Gambar 4. 14 Halaman Login Guru.....	46
Gambar 4. 15 Halaman Data Siswa .....	46
Gambar 4. 16 Halaman KKM.....	47
Gambar 4. 17 Tampilan Soal Sederhana.....	47
Gambar 4. 18 Tampilan Video .....	48
Gambar 4. 19 Tampilan Latihan.....	48
Gambar 4. 20 Tampilan Latihan.....	49
Gambar 4. 21 Tampilan Soal .....	49
Gambar 4. 22 Tampilan Umpan Balik.....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Barcode Bahan Ajar.....	61
Lampiran 2 Hasil Validasi Materi 1 .....	62
Lampiran 3 Hasil Validasi Materi II.....	66
Lampiran 4 Hasil Validasi Media I .....	70
Lampiran 5 Hasil Validasi Media II.....	73