



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS WEB TEMA TANAMAN UNTUK TK KELOMPOK  
B DENGAN METODE GAMES**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Komputer

Oleh

Harliana Debriyanti

NIM 1610131320004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
JUNI 2023**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS WEB TEMA TANAMAN UNTUK TK KELOMPOK  
B DENGAN METODE GAMES**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Komputer

Oleh

Harliana Debriyanti

NIM 1610131320004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
JUNI 2023**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS  
WEB TEMA TANAMAN UNTUK TK KELOMPOK B DENGAN METODE  
GAMES**

Oleh:


**HARLIANA DEBRIYANTI**

**NIM 1610131320004**

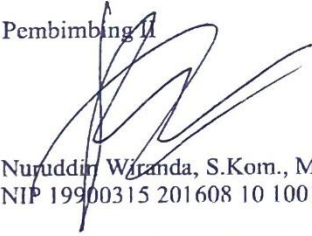
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 19 Juni 2023 dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji:


Pembimbing I

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

Pembimbing II

  
Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs.  
NIP 19900315 201608 10 1001

Program Studi Pendidikan Komputer  
Koordinator,

  
Dr. Harya Santana Purba, M.Kom.  
NIP 19680705 198903 1 002

Anggota Dewan Penguji:

1. Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.
2. Delsika Pramata Sari, M.Pd.

Banjarmasin,  
Jurusan PMIPA FKIP ULM  
Ketua,

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


## LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Harliana Debriyanti NIM 1610131320004 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Tema Tanaman Untuk TK Kelompok B dengan Metode Games" telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Satjana pada Program Studi Pendidikan Komputer.

Banjarmasin,


Ketua,

Tanggal, 13/09/23

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

Anggota,

Tanggal, 17/7/23

  
Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs  
NIP 19900315 201608 10 1001


Anggota,

Tanggal, 11-07-2023

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

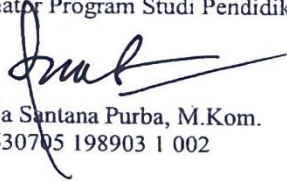
Anggota,

Tanggal, 27/6-2023

  
Delsika Pramata Sari, M.Pd  
NIP 19921229 201608 2 01001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer

Tanggal, 14/9/23

  
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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 19 Juni 2023



Harliana Debriyanti  
NIM 1610131320004

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB TEMA TANAMAN UNTUK TK KELOMPOK B DENGAN METODE *GAMES* (Oleh: Harliana Debriyanti; Pembimbing R. Ati Sukmawati, Nuruddin Wiranda;2023;95 halaman)

### ABSTRAK

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang digunakan untuk proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif dapat dibuat dengan berisi konten teks, gambar, audio, video dan animasi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis web tema tanaman untuk TK kelompok B dengan metode *games* dan menganalisis validasi media pembelajaran interaktif yang dibuat. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, akan tetapi pada penelitian ini tanpa menggunakan tahap *implementation*. Media yang dikembangkan menggunakan teknologi HTML, CSS, JavaScript, Canva, Zepeto, Superme, MP3 Recorder, dan Netlify. Media yang dibuat memiliki fitur materi, pengenalan huruf dan angka, dan bermain. Hasil uji validasi materi mendapatkan nilai 81,5% dengan kriteria tinggi dan hasil validasi media mendapatkan nilai 75% dengan kriteria tinggi. Maka media pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan valid sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Tema Tanaman, *Games*

DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA  
PLANT THEME FOR KINDERGARTEN GROUP B WITH GAMES METHOD  
(By: Harliana Debriyanti; Supervisor R. Ati Sumawati, Nuruddin Wiranda; 2023:  
94 pages)

### **ABSTRACT**

Learning media can be interpreted as a tool used for the learning process in the classroom. Interactive learning media can be created by containing text, image, audio, video and animation content. This study aims to create web-based interactive learning media with plant themes for kindergarten group b with the games method and analyze the validation of interactive learning media made. This research uses the Research & Development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, but in this study without using the implementation stage. Media developed using HTML, CSS, JavaScript, Canva, Zepeto, Superme, MP3 Recorder, and Netlify technologies. The created media features material, letter and number recognition, and play. The results of the material validation test get a value of 81.5% with high criteria and the results of media validation get a value of 75% with high criteria. So the interactive learning media that has been developed is valid so that this learning media can be used in learning.

Keywords : Interactive Learning Media, Plant Theme, Games

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Karunia-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Tema Tanaman untuk TK Kelompok B dengan Metode *Games*”. Skripsi ini ditunjukkan untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Strata-1 Pendidikan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama 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. Ati Sukmawati, M.Kom, selaku dosen pembimbing I.
5. Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs, selaku dosen pembimbing II.
6. Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T, selaku dosen penguji 1.
7. Delsika Pramata Sari, M.Pd, selaku dosen penguji II.
8. Rizky Pamuji, M.Kom dan Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T, selaku validator media.
9. Faqihatuddiniyah, S.Pd., M.Pd dan Siti Darmawati, S.Pd, selaku validator materi.



10. Teman-teman Pendidikan Komputer 2016 seperjuangan yang telah berkerjasama dan memberikan bantuan.

Peneliti menyadari bahwa kesempurnaan hanya milik Allah SWT, tetapi peneliti telah melakukan usaha maksimal dalam penulisan skripsi ini. Peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca serta dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi Ilmu Pengetahuan.

Banjarmasin, juni 2023

Harliana Debriyanti

NIM 1610131320004

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	3
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini .....	5
2.2 Media Pembelajaran Interaktif .....	6
2.3 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web .....	8
2.4 Tema Tanaman .....	9
2.5 Metode <i>Games</i> .....	10
2.6 Research and Development (R&D) .....	11
2.7 Teknologi Penyusun .....	14
2.8 Kevalidan Media Pembelajaran .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	21
3.1 Kerangka Kerja Pengembangan .....	21
3.2 Kerangka Kerja Operasional Pengembangan .....	22
3.3 Definisi Operasional .....	25
3.4 Subjek Uji Validitas .....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	26
3.6 Instrumen Pengumpulan Data .....	26
3.7 Teknik Analisis Data .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	30
4.1 Hasil Pengembangan .....	30
4.2 Analisis .....	30
4.3 Desain .....	35
4.4 Pengembangan .....	43
4.5 Implementasi .....	54
4.6 Kevalidan Media Pembelajaran .....	54
4.7 Pembahasan .....	56
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	59
<b>LAMPIRAN</b> .....	62

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Tahapan Model ADDIE.....	12
Gambar 3. 1 Kerangka Kerja Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 4. 1 Kerangka Sitemap Media Pembelajaran .....	36
Gambar 4. 2 Rancangan Flowchart Media Pembelajaran .....	37
Gambar 4. 3 Rancangan Use Case Diagram Media Pembelajaran .....	38
Gambar 4. 4 Desain Antarmuka Halaman Informasi .....	38
Gambar 4. 5 Desain Antarmuka Halaman Informasi.....	39
Gambar 4. 6 Desain Antarmuka Halaman KI dan KD.....	40
Gambar 4. 7 Desain Antarmuka Halaman Sub Tema Tanaman .....	40
Gambar 4. 8 Desain Antarmuka Halaman Materi.....	41
Gambar 4. 9 Desain Antarmuka Halaman Pengenalan Huruf .....	42
Gambar 4. 10 Desain Antarmuka Halaman Pengenalan Angka .....	42
Gambar 4. 11 Desain Antarmuka Halaman Bermain.....	43
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Awal .....	44
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Sub Tema.....	45
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Materi .....	46
Gambar 4.15 Tampilan Halamana Pengenalan Huruf .....	47
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Pengenalan Angka .....	47
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Bermain .....	48
Gambar 4. 18 Langkah 1 Metode Games.....	49
Gambar 4. 19 Potongan Kode Memasukkan Video Dalam Materi .....	49
Gambar 4. 20 Langkah 2 Metode Games Pengenalan Huruf.....	50
Gambar 4. 21 Potongan Kode Memasukkan Video pengenalan huruf.....	50
Gambar 4. 22 Langkah 2 Metode Games Pengenalan Angka .....	51
Gambar 4. 23 Potongan Kode Memasukkan Video Pengenalan Angka.....	51
Gambar 4. 24 Langkah 3 Metode Games 1.....	52
Gambar 4. 25 Potongan Kode Javascript Bermain 1 .....	52
Gambar 4. 26 Langkah 3 Metode Games 2.....	53
Gambar 4. 27 Potongan Kode Javascript Bermain 2 .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Subpokok Bahasan Tema Tanaman.....	9
Tabel 3.1 Tahap Analisis.....	23
Tabel 3.2 Tahap Desain.....	24
Tabel 3. 3 Tahap Pengembangan .....	24
Tabel 3.5 Tahap Evaluasi .....	25
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Lembar Validasi .....	27
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media .....	27
Tabel 3.8 Skor yang diharapkan pada Validasi Materi .....	28
Tabel 3.9 Skor yang diharapkan pada Validasi Media .....	29
Tabel 3.10 Kriteria Validasi Materi dan Media .....	29
Tabel 4. 1 Langkah-Langkah Metode Games .....	34
Tabel 4. 2 Teknologi Pengembangan Web .....	34
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Pakar Materi .....	55
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Pakar Media.....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Desain Konten Penyajian Bahan Ajar .....	63
Lampiran 2 Butir Instrumen Validasi Materi .....	64
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Materi 1 .....	66
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi 2 .....	70
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	75
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media 2 .....	78
Lampiran 7 Kartu Konsultasi .....	81