

HERMAWAN LISTANTO, 22.240.0057

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
MOTION GRAPHIC PADA MATERI SEJARAH KERAJAAN
INDONESIA UNTUK SISWA SDN TAMBAHREJO 02 KELAS IV**

di bawah bimbingan Eko Budi Susanto, M.Kom. dan Mosses Aidjili, M.Kom.

xv + 201 halaman / 100 gambar / 22 tabel / 38 pustaka

ABSTRAK

Pembelajaran materi Sejarah Kerajaan Indonesia di kelas IV SDN Tambahrejo 02 masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami materi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis motion graphic yang terintegrasi dengan sistem berbasis web untuk mendukung penyampaian materi dan evaluasi pembelajaran. Metode yang digunakan adalah Waterfall yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, serta pemeliharaan. Sistem dikembangkan menggunakan Laravel, React, dan MySQL, sedangkan media pembelajaran dibuat dalam bentuk video motion graphic yang dilengkapi kuis interaktif. Pengujian dilakukan menggunakan Black Box Testing untuk menguji fungsionalitas sistem serta User Acceptance Testing (UAT) menggunakan skala Likert untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan seluruh fitur sistem berjalan sesuai dengan fungsinya. Hasil UAT memperoleh persentase kelayakan sebesar 90,62% dari guru dan 90,38% dari siswa yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu guru menyampaikan materi sejarah kerajaan Indonesia serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dengan materi yang lebih beragam dan menambahkan fitur pembelajaran yang lebih interaktif.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Motion Graphic, Website, Waterfall, Black Box Testing, User Acceptance Testing.

HERMAWAN LISTANTO, 22.240.0057

**DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED
ON MOTION GRAPHICS FOR INDONESIAN KINGDOM HISTORY
MATERIAL FOR FOURTH GRADE STUDENTS OF SDN
TAMBAHREJO 02**

Supervised by Eko Budi Susanto, M.Kom. and Mosses Aidjili, M.Kom.

xv + 201 pages / 100 figures / 22 tables / 33 references

ABSTRACT

The teaching of Indonesian Kingdom History for fourth-grade students at SDN Tambahrejo 02 was still dominated by lectures and textbooks, resulting in low student engagement and limited understanding of the learning material. This study aimed to develop an interactive learning media based on motion graphics integrated with a web-based system to support learning activities and assessment. The research employed the Waterfall software development model, consisting of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The system was developed using Laravel, React, and MySQL, while the learning media consisted of motion graphic videos integrated with interactive quizzes. System functionality was evaluated using Black Box Testing, and user acceptance was assessed through User Acceptance Testing (UAT) with a Likert scale. The results indicated that all system features functioned properly. The UAT results achieved feasibility scores of 90.62% from teachers and 90.38% from students, both categorized as Highly Feasible. Therefore, the developed learning media is suitable for supporting history learning, assisting teachers in delivering instructional materials, and improving students' interest and understanding. Future studies are recommended to develop more diverse learning materials and provide additional interactive learning features.

Keywords: Interactive Learning Media, Motion Graphics, Waterfall, Black Box Testing, User Acceptance Testing.