

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS  
SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL ADDIE**



**TB. AHMAD FADHLAN SHAQUILLE**

19102032

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO  
2023**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS  
SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL ADDIE**

***DESIGNING INTERACTIVE MULTIMEDIA  
LEARNING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOL  
ENGLISH WITH ADDIE MODEL***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



**TB. AHMAD FADHLAN SHAQUILLE**

19102032

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS INFORMATIKA  
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS  
SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL ADDIE**

***DESIGNING INTERACTIVE MULTIMEDIA  
LEARNING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOL  
ENGLISH WITH ADDIE MODEL***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

TB. AHMAD FADHLAN SHAQUILLE

19102032

**Fakultas Informatika  
Institut Teknologi Telkom Purwokerto  
Pada Tanggal: 15 Agustus 2023**

Pembimbing Utama,



Bitu Parga Zen, S.Kom., M. Han.  
NIDN. 0603089202

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS  
SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL ADDIE**

***DESIGNING INTERACTIVE MULTIMEDIA  
LEARNING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOL  
ENGLISH WITH ADDIE MODEL***

Disusun oleh

TB. AHMAD FADHLAN SHAQUILLE

19102032

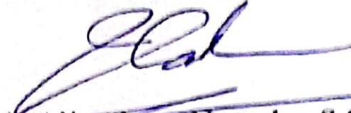
Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugus Akhir  
Pada Selasa, 15 Agustus 2023

Penguji I,



Hari Widi Utomo, S.Pd., M.Ed.  
NIDN. 0604068901

Penguji II,



Novanda Alim Setya Nugraha, S.S., S.Hum.  
NIDN. 0627119002

Pembimbing Utama,



Bitu Parga Zen, S. Kom., M. Han.  
NIDN. 0603089202

Dekan,



Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom.  
NIK 19820008



## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : TB. Ahmad Fadhlán Shaquille  
NIM : 19102032  
Program Studi : S1 Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL  
ADDIE**

Dosen Pembimbing Utama : Bitá Parga Zen, S. Kom., M. Han.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 7 Agustus 2023,

Yang Menyatakan



5000  
REPUBLIK INDONESIA  
METERAI  
5000  
11AKX51643894

(TB. Ahmad Fadhlán Shaquille)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis ucapkan kepada Allah SWT., atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BAHASA INGGRIS SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL ADDIE”. Laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Informatika di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Dengan selesainya laporan ini, penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan kelancaran dalam melaksanakan segala kegiatan serta memberikan nikmat sehat jasmani maupun rohani kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.
2. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan, perhatian, dan kasih sayang kepada penulis dalam melakukan segala kegiatan.
3. Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. sebagai Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom. sebagai Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs. sebagai Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
6. Bitu Parga Zen, S.Kom., M.Han. sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan serta motivasi kepada penulis.
7. Lilah Holilah, S.Tp. sebagai Guru Bahasa Inggris SDIT Fitrah Hanniah, *validator* ahli materi, dan subjek wawancara pada penelitian ini.
8. Septiana Nur Anggreini, S.Pd. sebagai Guru Bahasa Inggris SDIT Fitrah Hanniah dan *validator* ahli materi pada penelitian ini.
9. Murid-murid kelas V SDIT Fitrah Hanniah atas kerja sama dan bantuannya pada saat presentasi demo aplikasi serta penilaian kelayakan aplikasi.

Akhir kata penulis hanya dapat berdoa kepada Allah SWT., semoga Allah memberikan limpahan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, perhatian, serta kerjasamanya kepada penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini.

Purwokerto, 7 Agustus 2023



TB. Ahmad Fadhlan Shaquille

## DAFTAR ISI

HALAMAN <i>COVER</i> .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	4
1.3. Pertanyaan Penelitian .....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....	7
2.1. Tinjauan Pustaka .....	7
2.2. Landasan Teori.....	15
2.2.1. Bahasa Inggris .....	15
2.2.2. <i>Comparative Degree</i> .....	15
2.2.3. Perintah dan Larangan ( <i>Must</i> and <i>Musn't</i> ).....	16
2.2.4. Arah Mata Angin.....	16
2.2.5. <i>Superlative Degree</i> .....	17
2.2.6. <i>Simple Past Tense</i> .....	17
2.2.7. Multimedia Interaktif .....	18
2.2.8. Model ADDIE .....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21



3.1. Objek dan Subjek Penelitian .....	21
3.1.1. Objek Penelitian .....	21
3.1.2. Subjek Penelitian .....	21
3.2. Alat dan Bahan Penelitian .....	22
3.2.1. Alat .....	22
3.2.2. Bahan .....	25
3.3. Diagram Alir Penelitian .....	26
3.3.1. Mulai .....	27
3.3.2. Identifikasi Masalah .....	27
3.3.3. Perumusan Masalah, Tujuan, dan Manfaat Penelitian .....	27
3.3.4. Studi Literatur .....	27
3.3.5. Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.3.6. Perancangan Sistem .....	28
3.3.7. Pengembangan Sistem .....	40
3.3.8. Implementasi .....	41
3.3.9. Evaluasi .....	41
3.3.10. Selesai .....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	43
4.1. Hasil .....	43
4.1.1. Pengembangan Sistem .....	43
4.1.2. Implementasi .....	47
4.2. Pembahasan .....	56
4.2.1. Evaluasi .....	56
4.2.1.1. Uji Validitas .....	57
4.2.1.2. Uji Reliabilitas .....	58
4.2.2. Hasil Pengujian <i>Usability</i> Terhadap Pengguna .....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	61
5.1. Kesimpulan .....	61
5.2. Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN .....	67

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Skor Indonesia dalam Kecapakan Bahasa Inggris Tahun 2022 .....	1
Gambar 2. 1. Gambar Arah Mata Angin Bahasa Inggris [37] .....	16
Gambar 2. 2. Alur Model ADDIE.....	19
Gambar 3. 1. Diagram Alir Penelitian .....	26
Gambar 3. 2. <i>Use Case Diagram</i> “EnLeMul-V” .....	28
Gambar 3. 3. <i>Activity Diagram</i> Menu Materi .....	29
Gambar 3. 4. <i>Activity Diagram</i> Menu Kuis .....	30
Gambar 3. 5. <i>Activity Diagram</i> Menu Tentang.....	31
Gambar 3. 6. <i>Activity Diagram</i> Menu Petunjuk Penggunaan .....	32
Gambar 3. 7. <i>Activity Diagram</i> Menu Keluar .....	33
Gambar 3. 8. <i>Wireframe</i> Nama Halaman <i>Loading</i> .....	34
Gambar 3. 9. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Loading Bar</i> .....	35
Gambar 3. 10. <i>Wireframe</i> Menu Utama.....	35
Gambar 3. 11. <i>Wireframe</i> Pilih Bab.....	36
Gambar 3. 12. <i>Wireframe</i> Pembuka Halaman Materi.....	36
Gambar 3. 13. <i>Wireframe</i> Isi Halaman Materi.....	36
Gambar 3. 14. <i>Wireframe</i> Panduan Halaman Kuis .....	37
Gambar 3. 15. <i>Wireframe</i> Soal Halaman Kuis.....	37
Gambar 3. 16. <i>Wireframe</i> Hasil Halaman Kuis .....	38
Gambar 3. 17. <i>Wireframe</i> Awal Halaman Petunjuk Penggunaan.....	38
Gambar 3. 18. <i>Wireframe</i> Isi Halaman Petunjuk Penggunaan.....	39
Gambar 3. 19. <i>Wireframe</i> Halaman Tentang .....	39
Gambar 4. 1. Contoh Pembuatan Tombol Media .....	43
Gambar 4. 2. Pembuatan Ikon Media.....	44
Gambar 4. 3. <i>Library</i> Proyek Multimedia Interaktif.....	44
Gambar 4. 4. Pembuatan Tombol Pada Halaman Utama.....	45
Gambar 4. 5. Hasil Pembuatan <i>Watermark Loading</i> .....	48
Gambar 4. 6. Hasil Pembuatan <i>Loading Bar</i> .....	48
Gambar 4. 7. Hasil Pembuatan Menu Utama.....	49

Gambar 4. 8. Hasil Pembuatan Halaman Pilih Bab .....	50
Gambar 4. 9. Hasil Pembuatan KD dan TP Materi.....	50
Gambar 4. 10. Hasil Pembuatan Halaman Materi <i>Comparative Degree</i> .....	51
Gambar 4. 11. Hasil Pembuatan Halaman Materi <i>Sea Animals</i> .....	51
Gambar 4. 12. Hasil Pembuatan Panduan Pengerjaan Kuis.....	52
Gambar 4. 13. Hasil Pembuatan Halaman Soal Kuis .....	53
Gambar 4. 14. Hasil Pembuatan Halaman Hasil Kuis .....	53
Gambar 4. 15. Hasil Pembuatan Halaman Tentang .....	54
Gambar 4. 16. Hasil Pembuatan Halaman Pembuka Petunjuk .....	55
Gambar 4. 17. Hasil Pembuatan Halaman Isi Petunjuk.....	55

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tabel Penelitian Terdahulu Multimedia Interaktif Bahasa Inggris.....	10
Tabel 3. 1. Komponen Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3. 2. Komponen Penilaian Siswa .....	41
Tabel 3. 3. Skala Likert .....	42
Tabel 4. 1. Tabel Hasil Uji Validasi Guru .....	46
Tabel 4. 2. Percobaan Aplikasi Pada Perangkat Android .....	56
Tabel 4. 3. Uji Validitas .....	57
Tabel 4. 4. Ringkasan Pemrosesan Kasus .....	58
Tabel 4. 5. Statistik Reliabilitas .....	58
Tabel 4. 6. Hasil Pengujian <i>Usability</i> .....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Penelitian Tugas Akhir .....	67
Lampiran 2. Transkrip Hasil Wawancara .....	68
Lampiran 3. Bukti Pelaksanaan Wawancara.....	72
Lampiran 4. Buku Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 5 SDIT Fitrah Hanniah.....	73
Lampiran 5. Silabus Pembelajaran Bahasa Inggris Bagian 1 .....	74
Lampiran 6. Silabus Pembelajaran Bahasa Inggris Bagian 2 .....	74
Lampiran 7. Silabus Pembelajaran Bahasa Inggris Bagian 3 .....	75
Lampiran 8. Silabus Pembelajaran Bahasa Inggris Bagian 4 .....	75
Lampiran 9. <i>Scan</i> Uji Validasi Materi Guru 1 Hal. 1 .....	76
Lampiran 10. <i>Scan</i> Uji Validasi Materi Guru 1 Hal. 2 .....	77
Lampiran 11. <i>Scan</i> Uji Validasi Materi Guru 2 Hal. 1 .....	78
Lampiran 12. <i>Scan</i> Uji Validasi Materi Guru 2 Hal. 2 .....	79
Lampiran 13. Dokumentasi Demo Aplikasi.....	80
Lampiran 14. Dokumentasi Bersama Murid Kelas 5 SDIT Fitrah Hanniah.....	80
Lampiran 15. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 1 Hal. 1 .....	81
Lampiran 16. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 1 Hal. 2 .....	82
Lampiran 17. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 2 Hal. 1 .....	83
Lampiran 18. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 2 Hal. 2 .....	84
Lampiran 19. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 3 Hal. 1 .....	85
Lampiran 20. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 3 Hal. 2 .....	86
Lampiran 21. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 4 Hal. 1 .....	87
Lampiran 22. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 4 Hal. 2 .....	88
Lampiran 23. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 5 Hal. 1 .....	89
Lampiran 24. <i>Scan</i> Pengujian <i>Usability</i> Siswa 5 Hal. 2 .....	90
Lampiran 25. Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS Bagian 1 .....	91
Lampiran 26. Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS Bagian 2 .....	92
Lampiran 27. Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS Bagian 3 .....	93
Lampiran 28. Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS Bagian 4 .....	94
Lampiran 29. Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS Bagian 5 .....	95

Lampiran 30. Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS Bagian 6 .....	96
Lampiran 31. Hasil Uji Validitas Menggunakan SPSS Bagian 7 .....	97
Lampiran 32. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS Bagian 1 .....	98
Lampiran 33. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS Bagian 2 .....	99