

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN
DALAM BAHASA INGGRIS**



Skripsi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

RAHAYU TEHWANI

A710150047

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Rahayu Tehwani
NIM : A710150047
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul Proposal Skripsi : Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggungjawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 1 Oktober 2019

Yang membuat pernyataan,



Rahayu Tehwani

A710150047

HALAMAN PERSETUJUAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN
DALAM BAHASA INGGRIS**

Diajukan Oleh:

RAHAYU TEHWANI

A710150047

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas
Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 3 Oktober 2019



Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D


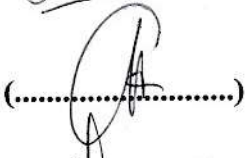
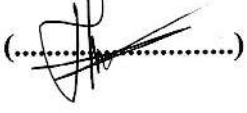
NIP.709

HALAMAN PENGESAHAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN
DALAM BAHASA INGGRIS

OLEH
RAHAYU TEHWANI
A710150047

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 17 Oktober 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D (.....) 
(Ketua Dewan Penguji)
2. Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng (.....) 
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dias Aziz Pramudita, S.Pd., M.Cs (.....) 
(Anggota II Dewan Penguji)

Dekan ,



(Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum)

NIP. 6304281993031001

HALAMAN MOTTO

“Jangan kamu melihat hasil akhir tetapi lihatlah perjalanan menuju hasil akhir”

Man Jadda, Wajada

“Barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan berhasil”

”Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukan sebuah kejahatan, bukan sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kepintaran seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukan sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai ? Baik itu selesai tepat waktu maupun tidak tepat waktu.”

“Anggap saja skripsi sebagai Cinta Pertama.

Susah dilupain dan selalu ngangenin.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat *Allah SWT* yang senantiasa memberikan rahmat dan ridho kepada hamba-Nya. Shalawat serta salam kepada *Nabi Muhammad SAW* yang menuntun umat manusia kepada jalan yang diridhoi Allah SWT. Tugas akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga Tugas Akhir ini selesai. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Husni Thamrin selaku dosen pembimbing yang sudah berkenan untuk membimbing dalam mengerjakan skripsi.
2. Bapak/ ibu Dosen pendidikan Teknik Informatika yang sudah berkenan memberikan semangat,dukungan dan bersedia mnguji.
3. Kedua Orang Tua saya, Bapak dan Ibu yang selalu memberikan dukungan, motivasi, mendoakan dan memberikan semangat agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Ganang Tri Atmojo yang selalu memberi *support* menyelesaikan skripsi dan berbagi keluh kesah.
5. Feren Galih Prasasti teman yang selalu diajakin konsul dan bertemu dosen pembimbing dari pertama bimbingan.
6. Teman – teman seperjuangan khususnya angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat.
7. Teman – teman KKN FKIP UMS “ Ifah, Betty, Happy, Rahmat, Revika” yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
8. Semua sahabat saya yang sudah memberikan support dan semangat dalam mengerjakan skripsi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat Nya dan petunjuk Nya skripsi ini dapat diselesaikan. Sholawat serta salam senantiasa dihanturkan kepada junjungan kita Nabiyullah Muhammad SAW yang telah membawa cahaya iman dalam segi kehidupan manusia hingga Islam tetap ada hingga saat ini.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S1) di program studi Pendidikan teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi ini berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris”.

Terima kasih untuk beberapa pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Pihak tersebut yaitu orang tua yang selalu memberikan dukungan dan do'a tanpa batas, keluarga dan saudara yang selalu memberikan motivasi dan semangat, teman dan sahabat yang selalu memberikan bantuan dan semangat sepanjang perjalanan penyusunan skripsi ini, dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Semoga amal kebajikannya diberikan balasan dari Allah SWT. Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Surakarta, 11 Oktober 2019

Rahayu Tehwani

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menyajikan media pembelajaran interaktif sebagai proses pembelajaran di kelas upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa inggris khususnya materi pengenalan nama hewan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Ananlisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Produk yang dikembangkan berisi materi pembelajaran meliputi nama hewan dalam bahasa indonesia dan bahasa inggris dan karakteristik hewan, latihan soal, dan quiz. Hasil penelitian yang didapatkan media pembelajara layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media pada aspek efisiensi dengan skor 70, ahli materi skor sebesar skor 66 dengan skoring skala Likert. Penilaian siswa mendapatkan rata-rata 72,173 masuk kategori *acceptable* dengan skoring *System Usability Scale (SUS)*. Hasil belajar siswa di kelas mendapatkan rata-rata skor pre-test sebesar 54,34 dan rata-rata post-test sebesar 72,13. Setelah dilakukan pengujian *Mann Whitney* terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* siswa menunjukkan nilai *asympt sig* sebesar 0,011 yang berarti $< 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa inggris sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif. Karena terdapat perbedaan hasil belajar, maka dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, nama hewan, bahasa inggris.

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS

Abstract

The purpose of this study is to provide interactive learning media as a learning process in class as an effort to improve students' understanding of English, especially for the material of recognizing animal names. The method used is *Research and Development (R&D)* with the *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)* development model. The developed product contains learning material including animal names and animal characteristics in Indonesia and English, practice questions, and quizzes. The results suggest that the learning media are feasible to use based on the assessment by media experts on the aspect of efficiency with a score, of 70, and by the material experts score of 66 with a Likert scale score. Student assessments gives an average score of 72,173 which falls in the acceptable category in scoring System Usability Scale (SUS). Student learning outcomes in the class show an average pre-test score of 54.34 and an average post-test of 72.13. After *Mann Whitney* testing of the *pre-test* and *post-test* results of students showed an asymp sig value of 0.011, which means <0.05 , it can be concluded that there are differences in learning outcomes in English subjects before and after using interactive learning media. Because there are differences in learning outcomes, it can be said that there is an influence of the use of interactive learning media for animal name recognition in English on improving student learning outcomes.

Keyword: learning media, animal names, English

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Teori	6
1. Media Pembelajaran.....	6
2. Multimedia Interaktif	6
3. Hewan	6
4. Bahasa Inggris	7
5. <i>Smartphone</i>	8
6. <i>Construct 2</i>	8
7. Teori Belajar <i>Behaviorisme</i>	9
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9

C. Spesifikasi Produk.....	10
D. Kerangka Berpikir.....	11
E. Hipotesis.....	12
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
A. Model Pengembangan.....	14
B. Prosedur Pengembangan.....	14
1. Pengembangan Produk.....	14
2. Uji Coba Produk.....	19
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31
A. Deskripsi Data.....	31
B. Hasil Pengembangan.....	40
C. Pembahasan Produk.....	42
D. Keterbatasan Pengembangan.....	50
BAB V PENUTUP.....	51
A. Simpulan.....	51
B. Implikasi.....	52
C. Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Aspek Penilaian Ahli Media	20
Tabel 3.2. Instrumen Penilaian Ahli Media Aspek Efisiensi.....	21
Tabel 3.3. Instrumen Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan.....	21
Tabel 3.4. Instrumen Ahli Media Aspek Keefektifan Program	22
Tabel 3.5. Instrumen Ahli Media Aspek Perangkat Lunak.....	22
Tabel 3.6. Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	22
Tabel 3.7. Instrumen Penilaian Ahli Materi Aspek Pembelajaran.....	23
Tabel 3.8. Instrumen Penilaian Ahli Materi Aspek Isi	23
Tabel 3.9. Instrumen Penilaian Ahli Materi Aspek Aktivitas	24
Tabel 3.10. Instrumen Penilaian Siswa	25
Tabel 3.11. Hasil Uji Validitas.....	26
Tabel 3.12. Tingkat Reliabilitas Instrumen Penelitian	27
Tabel 3.13. Presentase Kelayakan	29
Tabel 4.1. Penilaian Ahli Media pada Aspek Efisiensi	32
Tabel 4.2. Penilaian Ahli Media pada Tampilan, Aspek Keefektifan Program dan <i>Software</i>	33
Tabel 4.3. Hasil Penilaian Ahli Media.....	34
Tabel 4.4. Penilaian Ahli Materi Aspek Pembelajaran.....	35
Tabel 4.5. Penilaian Ahli Materi Aspek Isi.....	36
Tabel 4.6. Penilaian Ahli Materi Aspek Aktivitas.....	36
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Ahli Materi	37
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Uji Coba Siswa.....	38
Tabel 4.9. Perbandingan Hasil Belajar.....	39
Tabel 4.10. Jumlah Skor Penilaian Ahli Media	43
Tabel 4.11. Jumlah Skor Ahli Materi.....	44
Tabel 4.12. Hasil Penilaian Angket Peserta Didik No 1-10	45
Tabel 4.13. Hasil Penilaian Angket Peserta Didik No 11-23.....	45
Tabel 4.14. Perbandingan Hasil Belajar.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir	11
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Menu Utama	15
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> Menu Materi	16
Gambar 3.3. <i>Flowchart</i> Menu Latihan Soal.....	16
Gambar 3.4. <i>Flowchart</i> Menu <i>Quiz</i>	17
Gambar 3.5. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif.....	17
Gambar 3.6. <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif.....	18
Gambar 3.7. Hasil Uji Reliabilitas	27
Gambar 3.8. <i>System Usability Scale (SUS) Score</i>	30
Gambar 4.1. Tampilan Menu Awal	40
Gambar 4.2. Tampilan Materi	40
Gambar 4.3. Tampilan Latihan Soal	41
Gambar 4.4. Tampilan Quiz.....	41
Gambar 4.5. Tampilan <i>Score</i>	41
Gambar 4.6. Tampilan Profil.....	42
Gambar 4.7. Tampilan Petunjuk Media	42
Gambar 4.8. Diagram Batang Penilaian Ahli Media.....	43
Gambar 4.9. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi.....	44
Gambar 4.10. Diagram Angket Hasil Uji Coba Siswa.....	46
Gambar 4.11. Diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar.....	47
Gambar 4.12. Hasil Uji Normalitas.....	48
Gambar 4.13. Hasil Uji <i>Wilcoxon</i>	48
Gambar 4.14. Hasil Uji <i>Mann Whitney</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Validitas SPSS	56
Lampiran 2. Hasil Uji Reliabilitas	58
Lampiran 3. Uji Normalitas	59
Lampiran 4. Uji Wilcoxon	60
Lampiran 5. Uji Mann Whitney	61
Lampiran 6. Hasil Hitung Angket Siswa	62
Lampiran 7. Rekap data Pre-Test dan Post-Test	64
Lampiran 8. Scan Sample Hasil Pre-Test Siswa	65
Lampiran 9. Scan Sample Hasil Post-Test Siswa	68
Lampiran 10. Angket Penilaian Ahli Media	72
Lampiran 11. Scan Angket Penilaian Ahli Materi	74
Lampiran 12. Angket Penilaian Siswa	76
Lampiran 13. Scan Form Pengajuan Judul	78
Lampiran 14. Scan Form Penunjukkan Dosen Pembimbing	79
Lampiran 15. Scan Surat Izin Penelitian	80
Lampiran 16. Scan Surat Keterangan Peneliti	81
Lampiran 17. KIKD	82
Lampiran 18. Dokumentasi	83