

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
BAGI SISWA KELAS IV
(Studi Kasus: SD Negeri Praon Nusukan, Surakarta)**



Disusun oleh:

Nama : Az Zahra Nur Agni Nabilah
NIM : 2113010263

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026**

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK
PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
BAGI SISWA KELAS IV
(Studi Kasus: SD Negeri Praon Nusukan, Surakarta)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Az Zahra Nur Agni Nabilah
NIM : 2113010263

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO**

2026

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BAGI SISWA KELAS IV

(Studi Kasus: SD Negeri Praon Nusukan, Surakarta)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Az Zahra Nur Agni Nabilah

2113010263

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jumat, 5 Juni 2026

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 5 Juni 2026
Ketua



Moch. Hary Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 2005.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BAGI SISWA KELAS IV (Studi Kasus: SD Negeri Praon Nusukan, Surakarta)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Az Zahra Nur Agni Nabilah

2113010263

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Jumat, 5 Juni 2026

Pembimbing Utama



Riyan Abdul Azis, M.Kom
NIDN. 0621099102

Anggota Tim Penguji



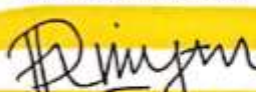
Muhammad Setiawan M.Kom
NIDN. 0604048205

Pembimbing Pendamping



Ina Sholihah Widiati, M.Kom
NIDN. 0630128903

Lilik Suziarto, M.Kom
NIDN. 0610128201



Riyan Abdul Azis, M.Kom
NIDN. 0621099102

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 5 Juni 2026

Ketua



Moch. Han Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
AMIKOM SURAKARTA NIK. 2005.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Az Zahra Nur Agni Nabilah
NIM : 2113010263

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas IV (Studi Kasus: SD Negeri Praon Nusukan, Surakarta)

Dosen Pembimbing Utama : Riyan Abdul Azis, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Ina Sholihah Widiati, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta 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 tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian 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

Sukoharjo, 5 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Az Zahra Nur Agni Nabilah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam dan telah diselesaikannya skripsi ini, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayahanda Agus Haryanto dan Ibunda Kusniyati tercinta yang telah memberikan dukungan moril maupun material serta doa yang tiada henti demi keberhasilan saya. Tiada kata yang lebih indah selain doa yang tulus dari orang tua, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan dalam setiap langkah perjalanan penulis.
2. Diri penulis sendiri, yang telah berusaha, bertahan, dan terus melangkah hingga mampu menyelesaikan karya ilmiah ini. Terima kasih atas ketekunan, kesabaran, dan kerja keras yang telah diberikan. Semoga pencapaian ini menjadi langkah awal menuju keberhasilan dan masa depan yang lebih baik.
3. Sahabat dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih karena telah mengingatkan, menemani, dan mendorong penulis untuk terus berjuang hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

HALAMAN MOTTO

*“Through the battles, I will find my way. I’ve made a promise to return, and I will
never back down until it’s done”*

Inspired by Avenged Sevenfold, "M.I. A”

"Hidup yang tidak dipertaruhkan tidak akan pernah dimenangkan."

Sutan Sjahrir

"Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

(QS. Al-Inshirah: 6)

KATA PENGANTAR

Dengan rasa hormat, saya ingin menyampaikan kata pengantar singkat untuk skripsi ini. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Bagi Siswa Kelas IV”. Dalam penulisan skripsi ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian dan penulisan skripsi ini.

1. Bapak Moch.Hari Purwidianoro, ST, MM, M.Kom, Selaku Ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
2. Bapak Muhammad Setiawan, M.Kom, Selaku Kaprodi Informatika.
3. Bapak Riyan Abdul Azis, M.Kom selaku dosen pembimbing utama dan Ibu Ina Sholihah Widiati, M.Kom selaku dosen pembimbing pendamping skripsi yang telah bersedia membimbing serta mengarahkan peneliti dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak/ibu Staf pengajar STMIK AMIKOM Surakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Pendidikan dengan baik.
5. Bapak Ayub Sigit Sapto Budoyo, S,Sos,. M.Pd Selaku Kepala Sekolah SD Negeri Praon Surakarta.
6. Ibu Alita Rahmawati, A.Md. Selaku guru Bahasa Inggris SD Negeri Praon Nusukan.
7. Kepada kedua orang tua peneliti Bapak Agus Haryanto dan Ibu Kusniyati yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan kepada penulis.

8. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Saya menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan ke depannya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi ilmiah yang berarti dan bermanfaat. Terima kasih atas perhatian dan waktu yang diberikan.

Sukoharjo, 5 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN	ii
JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR RUMUS	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Tinjauan Pustaka.....	9

2.2. Keaslian Penelitian.....	12
2.3. Landasan Teori.....	15
2.3.1 Multimedia.....	15
2.3.2 Multimedia Interaktif	15
2.3.3 <i>Audio Based Listening</i>	16
2.3.4 Kosakata.....	16
2.3.5 Metode ADDIE	17
2.3.6 <i>Drag and Drop</i>	18
2.3.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i>	19
2.3.8 Analisis SWOT	20
2.3.9 Adobe Animate	21
2.3.10 <i>Black Box Testing</i>	22
2.3.11 Skala Likert.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	24
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.3. Teknik Analisis Data.....	25
3.4. Alur Penelitian	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1. Pengumpulan Data	32
4.1.1 Observasi dan Wawancara.....	32

4.2. Analisis (<i>Analyze</i>)	34
4.2.1 Analisis Materi Pembelajaran.....	34
4.2.2 Analisis SWOT	36
4.3. Desain (<i>Design</i>)	38
4.3.1 <i>Flowchart</i>	38
4.3.2 <i>Storyboard</i>	40
4.3.3. Pembuatan Aset	44
4.4. Pengembangan (<i>Development</i>)	47
4.4.1. Tampilan Desain Halaman.....	48
4.4.2. Tahap Pengujian <i>Black Box</i> / Fungsionalitas.....	54
4.4.3. Tahap Validasi Media Pembelajaran	57
4.5. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	60
4.6. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	62
BAB V PENUTUP.....	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian.....	12
Tabel 3. 1 Kategori Penilaian oleh Validator	26
Tabel 3. 2 Kriteria Validitas.....	27
Tabel 3. 3 Tabel Konversi Skala Likert	27
Tabel 3. 4 Perhitungan Skor SUS	27
Tabel 3. 5 Kategori Kelayakan SUS	28
Tabel 4. 1 Hasil Kegiatan Wawancara Guru Kelas IV	33
Tabel 4. 2 Analisis Materi Pembelajaran	35
Tabel 4. 3 Analisis SWOT	37
Tabel 4. 4 Tabel Matriks SWOT.....	37
Tabel 4. 5 Desain Storyboard.....	41
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Sistem	54
Tabel 4. 7 Nama-nama Validator Media Pembelajaran	57
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Materi	59
Tabel Tabel 4. 10 Skor Jawaban Responden (Data Mentah).....	63
Tabel Tabel 4. 11 Hasil Transformasi Skor	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Hasil <i>pre-test</i> Siswa kelas IV SD N Praon.....	4
Gambar 2. 1 Tahapan Metode ADDIE	17
Gambar 2. 2 Aplikasi Adobe Animate	21
Gambar 3. 1 Desain Alur Penelitian	29
Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran.....	39
Gambar 4. 2. Pembuatan Aset Kosakata.....	44
Gambar 4. 3 Pembuatan Aset Materi <i>Lotus</i>	45
Gambar 4. 4 Pembuatan Aset Background	45
Gambar 4. 5 Pembuatan Aset, Karakter, dan Elemen Pendukung.....	46
Gambar 4. 6 Pembuatan <i>Feedback</i>	46
Gambar 4. 7. Tampilan Menu Opening	48
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Utama.....	48
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Pilihan Materi	49
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Materi.....	49
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Halaman Quiz	50
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Halaman Evaluasi	51
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Pilihan Mode Game	52
Gambar 4. 14 Tampilan Mode <i>Game Drag and Drop</i>	52
Gambar 4. 15 Tampilan Mode <i>Game Tebak Cermat</i>	53
Gambar 4. 16 Tabel Kategori Kelayakan SUS	64

DAFTAR RUMUS

(3.1) Rumus Penilaian oleh Validator	26
(3.2) Rumus Perhitungan Hasil Responden SUS	27
(3.3) Rumus Skor Rata – Rata SUS	28