

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS *THERE ARE TWENTY BOOKS ON THE SHELF***

(Study Kasus: SDN Kepuh 01)



Disusun oleh:

Nama : Raka Aryaditya Putratama
NIM : 2113010245

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

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS *THERE ARE TWENTY BOOKS ON THE SHELF* (Study Kasus: SDN Kepuh 01)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Raka Aryaditya Putratama
NIM : 2113010245

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

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS THERE ARE TWENTY BOOKS ON THE SHELF (Study Kasus: SDN Kepuh 01)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Raka Aryaditya Putratama

2113010245

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 12 Februari 2026

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

Sukoharjo, 12 Februari 2026

Ketua



Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.

NIK. 2005.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS *THERE ARE TWENTY BOOKS ON THE SHELF*

(Study Kasus: SDN Kepuh 01)

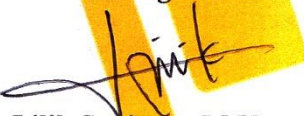
Dipersiapkan dan Disusun oleh

Raka Aryaditya Putratama

2113010245

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 12 Februari 2026

Pembimbing Utama


Lilik Sugiarto, M.Kom.
NIDN. 0610128201

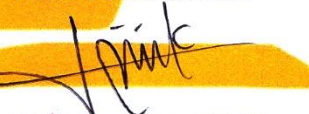
Anggota Tim Penguji


Sri Widianti, M.Kom.
NIDN. 0618108001

Pembimbing Pendamping


Dr. Hadis Turmudi, M.H.
NIDN. 0630037603


Rivan Abdul Aziz, M.Kom.
NIDN. 0621099102


Lilik Sugiarto, M.Kom.
NIDN. 0610128201

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

Sukoharjo, 12 Februari 2026

Ketua




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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Raka Aryaditya Putratama
NIM : 2113010245

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS THERE ARE TWENTY BOOKS ON THE SHELF (Study Kasus: SDN Kepuh 01)

Dosen Pembimbing Utama : Lilik Sugiarto, M.Kom

Dosen Pembimbing Pendamping : Dr. Hadis Turmudi, MH

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, 12 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Raka Aryaditya Putratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini ditulis dan disampaikan dengan penuh penghormatan serta dedikasi kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga saya bisa menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Para Orang Tua yang telah mendidik dan selalu memberikan dukungan, semangat, serta doa yang tulus selama proses pembuatan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing yang selalu sabar dan bijaksana dalam memberikan bimbingan serta ilmu yang berharga selama proses penyelesaian skripsi ini
4. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat, serta keceriaan lewat candaan yang mengisi hidup saya dan membuat setiap langkah menjadi lebih membahagiakan.

HALAMAN MOTTO

“Selama masih hidup, kesempatan itu tak terbatas”

(Monkey D. Luffy, One Piece Eps.1051 - 10:15)

“Aku akan menunggu disini! Meski kau tak kembali, aku akan tetap disini”

(Monkey D. Luffy, One Piece Eps.808 - 21:55)

“Support terbaik adalah dendam, motivasi paling baik adalah direndahkan dan sakit hati dapat merubah seseorang”

“Dengar! Semua orang punya giliran masing-masing. Bersabar dan tungguilah itu akan datang dengan sendirinya, maksudku giliranmu”

(Gol D. Roger, One Piece Eps.849 - 18:35)

“Menurutmu kapan seseorang akan mati? Ketika peluru menembus jantungnya?

Bukan!! Terkena penyakit yang tidak bisa disembuhkan? Bukan!! Ketika memakan sup jamur beracun? Bukan!! Seseorang benar-benar mati itu, ketika orang-orang melupakannya!” *(dr. Hiluluk, One Piece Eps.86 - 17:03)*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena rahmat dan hidayah-Nya, saya mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul "Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris *There Are Twenty Books on The Shelf* (Studi Kasus: SDN Kepuh 01)" ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di STMIK Amikom Surakarta. Untuk itu, saya ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Moch. Hari Purwidianoro, ST. MM. M. Kom, yang menjabat sebagai ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
2. Bapak Lilik Sugiarto, M. Kom, sebagai dosen pembimbing utama yang telah mengarahkan dan bimbingan berharga selama proses penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hadis Turmudi, M.H, yang berperan sebagai dosen pembimbing pendamping, selalu memberikan masukan dan petunjuk yang sangat membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Tri Yuliasuti, S.Pd., sebagai kepala sekolah SDN Kepuh 01, yang dengan dermawan mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian untuk keperluan skripsi di sekolah ini.
5. Ibu Natalia Kusuma Putri, S. Pd, sebagai wali kelas 3 di SDN Kepuh 01, yang telah memberikan informasi berharga dan mendukung saya dalam menjalankan penelitian.

6. Para orang tua yang tidak pernah lupa untuk selalu mendoakan, memberikan *support* dan semangat dalam setiap langkah proses penyelesaian skripsi ini.
7. Fuad Ariq, Muhammad Daffa, Muhammad Luthfi Hakim yang telah banyak memberikan pelajaran serta *first experience*, menjadi penasehat, membimbing, membantu dalam segala hal, serta memberikan warna yang berbeda di lingkungan perkuliahan.
8. Megapro, Mio GT, serta Avanza yang telah berjuang bersama saya dalam proses perkuliahan khususnya mobilitas menuju kampus Amikom Surakarta.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan semua dalam pengantar ini, yang telah mendoakan kelancaran demi penyelesaian skripsi ini.

Sukoharjo, 7 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN 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	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR RUMUS	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Tinjauan Pustaka.....	9

2.2. Keaslian Penelitian.....	13
2.3. Landasan Teori.....	18
2.3.1. Multimedia	18
2.3.2. Media Pembelajaran interaktif	18
2.3.3. Materi <i>There Are Twenty Books on the Shelf</i>	18
2.3.4. Bahasa Inggris	19
2.3.5. <i>CorelDRAW</i>	19
2.3.6. <i>Construct 2</i>	20
2.3.7. Metode ADDIE	21
2.3.8. <i>Storyboard</i>	22
2.3.9. Skala Likert	22
2.3.10. N-Gain.....	23
2.3.11. <i>Pre-test</i>	24
2.3.12. <i>Post-test</i>	24
2.3.13. Kuesioner	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	26
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.3. Teknik Analisis Data.....	29
3.4. Alur Penelitian	31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Pengumpulan Data	35
4.1.1. Observasi.....	35
4.1.2. Wawancara	35
4.1.3. Studi Pustaka.....	36
4.1.4. Kuesioner	36
4.2. Analisis	37
4.2.1. Analisis SWOT	37
4.2.2. Matriks SWOT	38
4.2.3. Kebutuhan Fungsional	39
4.2.4. Kebutuhan Non-Fungsional	40
4.3. Perancangan	41
4.3.1. Struktur Menu	41
4.3.2. Desain Antar Muka	43
4.3.3. Pembuatan Aset.....	45
4.4. Pengembangan	47
4.4.1. Hasil Tampilan	47
4.4.2. Pengujian Sistem.....	51
4.4.3. Uji Validitas Kelayakan Media Pembelajaran Ahli Materi	52
4.4.4. Uji Validitas Kelayakan Media Pembelajaran Ahli Media.....	54
4.5. Implementasi.....	55

4.6. Evaluasi.....	58
4.6.1. Evaluasi Validitas Kelayakan Media Pembelajaran Siswa.....	58
4.6.2. Evaluasi Pengaruh Media Pembelajaran.....	59
BAB V PENUTUP.....	61
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Ulangan Harian	3
Tabel 1.2	Tabel Nilai Pretest Siswa Kelas 3	4
Tabel 2.1	Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Materi <i>There are Twenty Books on the Shelf</i> Pada Siswa Kelas 3 SDN Kepuh 01.	13
Tabel 2.2	Kriteria Skor Penilaian	23
Tabel 2.3	Kualifikasi Skor Penilaian.....	23
Tabel 2.4	Kriteria Skor N-Gain	24
Tabel 4.1	Analisis SWOT	38
Tabel 4.2	Matriks SWOT	39
Tabel 4.3	Tabel Desain Antar Muka	43
Tabel 4.4	Tabel Pengujian Sistem Metode <i>Black Box</i>	52
Tabel 4.5	Tabel Hasil Kuesioner Ahli Media.....	53
Tabel 4.6	Tabel Hasil Kuesioner Ahli Media.....	54
Tabel 4.7	Tabel Hasil Kuesioner Siswa	58
Tabel 4.1	Hasil Nilai <i>Pre-Test & Post-Test</i> Siswa.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode ADDIE	21
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	32
Gambar 4.1 Gambar Grafik Kuesioner Siswa Kelas 3.	37
Gambar 4.2 Struktur Menu Media	42
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Gambar Materi	45
Gambar 4.4 Proses Pembuatan <i>Button</i>	46
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Aset Game.....	46
Gambar 4.6 Halaman Utama Aplikasi	47
Gambar 4. 7 Halaman Profil Pengembang.....	48
Gambar 4.8 Halaman <i>Goal</i> atau Tujuan Pembelajaran.....	49
Gambar 4.9 Halaman <i>Material</i>	49
Gambar 4.10 Halaman <i>Question</i>	50
Gambar 4.11 Tampilan <i>Game</i>	51
Gambar 4.12 Pengujian Ahli Materi	56
Gambar 4.13 Pengujian Kepada Siswa	57

DAFTAR RUMUS

(2.1) Rumus Skala Likert	23
(2.2) Rumus N-Gain	24