

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
ALAT TRANSPORTASI MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al Maburr Tawang Sari, Sukoharjo)**



Disusun oleh:

Nama : Setiawan Adib Wibowo
NIM : 2013010155

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
ALAT TRANSPORTASI MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al Maburr Tawang Sari, Sukoharjo)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Setiawan Adib Wibowo
NIM : 2013010155

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
ALAT TRANSPORTASI MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS PADA KELAS 2**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

SETIAWAN ADIB WIBOWO

2013010155

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 05 September 2024

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

Sukoharjo, 05 September 2024

Ketua



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

NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
ALAT TRANSPORTASI MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS PADA KELAS 2

Dipersiapkan dan Disusun oleh
SETIAWAN ADIB WIBOWO
2013010155

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 05 September 2024

Pembimbing Utama



Febrianta Surya Nugraha, M. Kom.
NIDN. 0624029101

Anggota Tim Penguji



Widiyanto Hadi, S.E, M. Kom
NIDN. 0610056302

Pembimbing Pendamping



Indrawan Ady Saputro, M. Kom.
NIDN. 0601119702

Sri Widhiyanti, M. Kom
NIDN. 0618108001

Indrawan Ady Saputro, M. Kom.
NIDN. 0601119702

Sripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Surakarta, 05 September 2024
Ketua


Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Setiawan Adib Wibowo
NIM : 2013010155

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN ALAT
TRANSPORTASI MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA KELAS
2**

Dosen Pembimbing Utama : Febrianta Surya Nugraha, M. Kom.
Dosen Pembimbing Pendamping : Indrawan Ady Saputro, 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, 05 September 2024

Yang Menyatakan,



Setiawan Adib Wibowo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran, kekuatan, dan petunjuk-Nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu. Tanpa berkat dan rahmat-Nya, penulis tidak akan mampu menyelesaikan karya ini. Tak lupa, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam proses penulisan skripsi ini. Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Kepada kedua Orang Tua penulis Bapak Joko Purwanto dan Ibu Nurtini, terimakasih telah selalu memberikan dukungan dan doa yang tak pernah berhenti.
2. Kepada Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji, terima kasih penulis ucapkan atas bimbingan, dukungan, dan saran yang diberikan dalam membantu penelitian ini.
3. Kepada Bapak/ Ibu Dosen STMIK Amikom Surakarta yang telah mendidik dan memberikan ilmu pendidikan yang bermanfaat bagi penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kepada pihak MI Terpadu Al- Maburrur Tawang Sari yang telah memberikan izin sebagai objek penelitian.
5. Teruntuk semua teman di STMIK Amikom Surakarta, terimakasih atas dukungan dan pengalaman yang diberikan di masa perkuliahan.

HALAMAN MOTTO

“Untungnya bumi masih berputar, untungnya ku tak pilih menyerah, untungnya
ku bisa rasa hal- hal baik yang datangnya belakangan”

(Bernadya)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan nikmat, rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Transportasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Kelas 2” dengan tepat pada waktunya.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa adanya dukungan, bimbingan, dan kontribusi dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Moch. Hari Purwiantoro, S. T, M.M, M. Kom selaku ketua STMIK Amikom Surakarta yang telah memberikan perlindungan pada penelitian ini.
2. Bapak Muhammad Setiyawan, M. Kom selaku Ketua Program Studi Informatika, atas dukungan, bantuan dan motivasinya.
3. Kepada Bapak Febrianta Surya Nugraha, M. Kom dan Bapak Indrawan Ady Saputro, M. Kom selaku pembimbing, terimakasih atas bimbingan, saran dan dukungan yang telah diberikan.
4. Kepada Bapak Jamaluddin Shidiq, S. Pd. I selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin penelitian di MI Terpadu Al- Mabrur Tawang Sari.
5. Kepada Ibu Aida Habibati, S. Pd selaku guru Bahasa Inggris, terimakasih atas izin dan kerjasama yang diberikan pada penelitian ini.
6. Terimakasih kepada Orang tua, keluarga, dan teman-teman atas doa, motivasi dan dukungan yang diberikan selama penelitian ini.

7. Terimakasih kepada siswa-siswi kelas II MI Terpadu Al- Maburr Tawang Sari yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta bermanfaat bagi kita semua.

Sukoharjo, 05 September 2024

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.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1. Tinjauan Pustaka.....	9
2.2. Keaslian Penelitian.....	12

2.3. Landasan Teori.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	25
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.3. Teknik Analisis Data.....	27
3.4. Alur Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1. Pengumpulan Data	32
4.2. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	33
4.2.1. Analisis SWOT	34
4.2.2. Kebutuhan Non Fungsional	34
4.2.3. Kebutuhan Fungsional.....	35
4.2.4. Kebutuhan Pembelajaran.....	35
4.3. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	36
4.3.1. Struktur Menu	36
4.3.3. Desain Interface.....	37
4.3.4. Pembuatan Aset	43
4.4. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	45
4.4.1. Proses Pembuatan Tampilan.....	45
4.4.3. Proses Pengkodean Sistem	47
4.4.4. Hasil Tampilan	48
4.5. Tahap Implementasi.....	55

4.5.1. Pengujian Aplikasi.....	55
4.5.2. Kuesioner Validasi Ahli	57
4.5.3. Implementasi Aplikasi.....	61
4.6. Tahap Evaluasi.....	64
4.6.1. Kuesioner Siswa	64
BAB V PENUTUP.....	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks literatur <i>review</i> dan posisi penelitian Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Transportasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas 2	12
Tabel 3.1 Kategori Penelitian oleh Validator.....	28
Tabel 3.2 Kriteria Variabel	28
Tabel 4.1 Analisis SWOT	34
Tabel 4.2 Kebutuhan Sistem	34
Tabel 4.3 Desain <i>Interface</i>	38
Tabel 4.4 Hasil Pengujian	56
Tabel 4.5 Kisi Instrumen Ahli Materi	58
Tabel 4.6 Hasil penilaian ahli materi	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Nilai	3
Gambar 2.1. Langkah- langkah model pengembangan ADDIE	19
Gambar 3.1. Desain Alur Penelitian	29
Gambar 4.1. Struktur menu aplikasi	36
Gambar 4.2. Pembuatan <i>background</i> menu utama	43
Gambar 4.3. Pembuatan aset kendaraan mobil	43
Gambar 4.4. Pembuatan tombol alat transportasi	44
Gambar 4.5. Pembuatan aset penamaan.....	44
Gambar 4.6. <i>Software</i> Adobe Animate CC 2017.....	45
Gambar 4.7. Pembuatan tampilan awal.....	45
Gambar 4.8. Pembuatan tampilan menu utama	46
Gambar 4.9. Pembuatan tampilan menu jenis alat transportasi darat	46
Gambar 4.10. Tampilan Awal.....	49
Gambar 4.11. Tampilan menu utama.....	49
Gambar 4.12. Tampilan menu materi	50
Gambar 4.13. Tampilan menu alat transportasi	50
Gambar 4.14. Tampilan penjelasan materi	51
Gambar 4.15. Tampilan depan quiz	51
Gambar 4.16. Tampilan Soal	52
Gambar 4.17. Tampilan nama dan skor	52
Gambar 4.18. Tampilan Profil	53

Gambar 4.19. Tampilan Petunjuk	53
Gambar 4.20. Tampilan Kompetensi	54
Gambar 4.21. Tampilan Awal <i>Game</i>	54
Gambar 4.22. Tampilan <i>Game Drag and Drop</i>	55
Gambar 4.23. Persiapan Implementasi.....	61
Gambar 4.24. Pengarahan kepada siswa	62
Gambar 4.25. Pembagian kelompok	62
Gambar 4.26. Mencoba aplikasi media pembelajaran	63
Gambar 4.27. Pengisian kuesioner	64

INTISARI

Pengajaran Bahasa Inggris sangat penting di era globalisasi dan harus menjadi prioritas. Mengenalkan berbagai jenis alat transportasi dan fungsinya dapat membantu siswa memperluas pengetahuan mereka tentang lingkungan. Namun, di MI Terpadu Al-Mabrur Tawang Sari, metode pengajaran masih didominasi oleh ceramah dan media buku LKS, yang kurang menarik perhatian siswa. Media Pembelajaran Interaktif untuk Materi Pengenalan Alat Transportasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas 2 dirancang untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi, serta menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Fokus penulisan ini adalah pada pembuatan media pembelajaran interaktif yang mencakup transportasi darat, laut, dan udara, serta pengujian dengan kuesioner. Aplikasi interaktif ini dirancang menggunakan Adobe Animate, dengan dukungan Adobe Illustrator dan Corel Draw X7. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Hasil pengujian sistem dilakukan dengan Black Box Testing, melibatkan 1 guru dan 16 siswa kelas II sebagai subjek penelitian. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan skor persentase 96,8%, sedangkan hasil dari kuesioner siswa menunjukkan persentase 97,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam meningkatkan minat siswa saat proses belajar mengajar di kelas II MI Terpadu Al-Mabrur Tawang Sari.

Kata kunci: ADDIE, Alat Transportasi, *Black Box Testing*, Kuesioner, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Teaching English is very important in the era of globalization and must be a priority. Introducing various types of transportation and their functions can help students expand their knowledge about the environment. However, at Al-Mabrur Tawang Sari Integrated MI, teaching methods are still dominated by lectures and LKS book media, which do not attract students' attention. Interactive Learning Media for Introduction to Transportation Equipment in English Subjects in Class 2 is designed to increase students' interest and understanding of the material, as well as making the learning process more enjoyable. The focus of this writing is on creating interactive learning media which includes land, sea and air transportation, as well as testing with questionnaires. This interactive application was designed using Adobe Animate, with support for Adobe Illustrator and Corel Draw X7. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The system testing results were carried out using Black Box Testing, involving 1 teacher and 16 class II students as research subjects. The validation results from material experts obtained a percentage score of 96.8%, while the results from the student questionnaire showed a percentage of 97.6%. These results indicate that this learning media is very suitable to be used as a tool in increasing student interest during the teaching and learning process in class II of Integrated MI Al-Mabrur Tawang Sari.

Keyword: ADDIE, Transportation Equipment, Black Box Testing, Questionnaires, Learning Media

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran secara umum adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar di lingkungan sekolah. Pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar dengan efektif. Pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi aktif antara siswa dengan guru dalam lingkungan belajar di mana keduanya saling bertukar informasi untuk mencapai pemahaman yang lebih baik (Ardiana, 2022).

Teknologi dalam pendidikan merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk mendukung proses belajar-mengajar agar mencapai hasil yang diinginkan. Penerapan teknologi dalam pendidikan di Indonesia mencakup penggunaannya sebagai alat pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar. Selain memberikan dampak positif, teknologi dalam pendidikan juga memiliki dampak negatif. Dampak positifnya antara lain efisiensi dalam hal waktu, biaya, logistik, dan masalah kelembagaan lainnya. Sementara itu, dampak negatifnya adalah teknologi dapat mempengaruhi kehidupan sosial (Manongga, 2021).

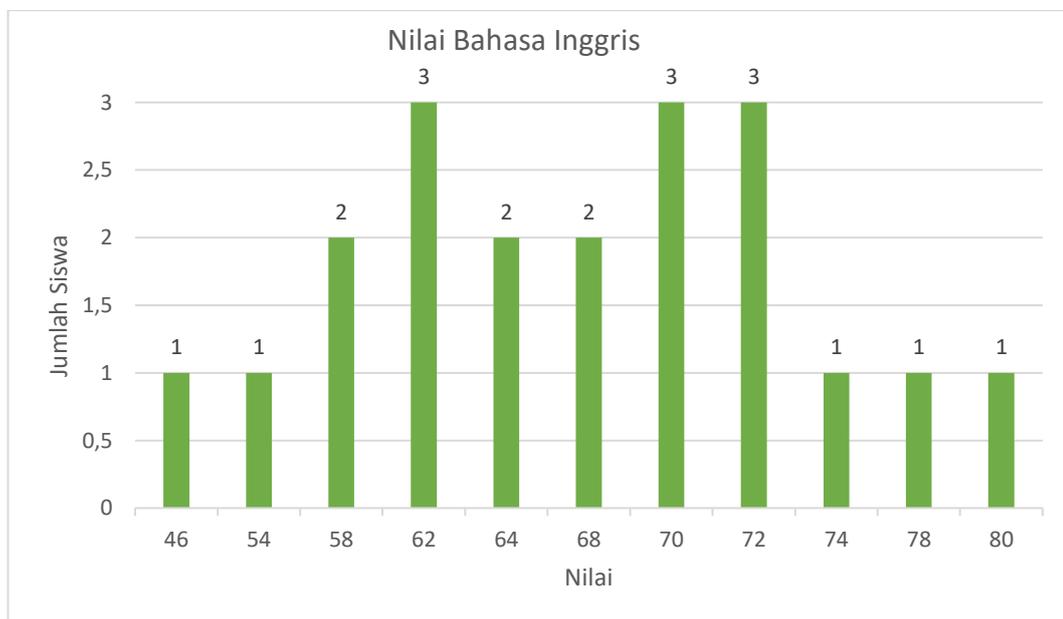
MI Terpadu Al Mabrur Tawang Sari adalah salah satu institusi pendidikan dengan jenjang MI yang terletak di Lorog, Kecamatan Tawang Sari, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Dalam melakukan kegiatannya, MI Terpadu Al Mabrur berada di bawah naungan Kementerian Agama. MI Terpadu Al Mabrur memiliki akreditasi B. Proses pembelajaran di MI Terpadu Al Mabrur Tawang Sari masih menggunakan pembelajaran konvensional yang dimana guru masih menggunakan

metode ceramah dan papan tulis sebagai alat bantu pembelajaran, pembelajaran konvensional di MI untuk pengenalan alat transportasi biasanya melibatkan penggunaan buku LKS dan gambar, serta evaluasi melalui tes tertulis. Metode ini cenderung membuat siswa pasif dan kurang interaktif, sehingga tidak sepenuhnya memanfaatkan potensi siswa dalam memahami materi secara mendalam.

Tercapainya tujuan Pendidikan memerlukan dukungan dari semua aspek, salah satu penunjang tercapainya tujuan pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum mencakup berbagai mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh lembaga penyelenggara sebagai panduan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Pada kurikulum 2013 menekankan pengalaman langsung terhadap fenomena alam, budaya, dan sosial yang dapat dirasakan oleh siswa. Kurikulum ini juga mencakup kompetensi yang diharapkan dari peserta didik yaitu kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang lebih mendalam (Nurhasanah et al., 2021).

Dalam kurikulum 2013, tidak dapat dipisahkan dari berbagai mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sistem pendidikan. Salah satunya adalah mata pelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. Bahasa inggris di sekolah dasar perlu diajarkan kepada anak-anak pada tingkat dasar, agar pemahaman mereka tentang belajar bahasa inggris menjadi jelas dan efektif. Hampir semua sekolah dasar, baik sekolah dasar negeri maupun sekolah dasar swasta bertekad untuk mengimplementasikan pengajaran bahasa inggris, sehingga bahasa inggris mengalami perkembangan yang pesat (Fathin et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah sangat penting di era globalisasi dan harus menjadi prioritas. Sebagai bahasa internasional, Bahasa Inggris membuka banyak peluang, termasuk dalam pendidikan. Oleh karena itu, pengenalan bahasa ini sejak dini sangat dianjurkan. Banyak sekolah, termasuk di tingkat dasar, menambah jam pelajaran Bahasa Inggris untuk memastikan siswa menguasai bahasa ini. Keterampilan berbahasa merupakan modal penting dalam interaksi, dan penguasaan kosakata yang baik adalah kunci untuk keterampilan berbahasa yang efektif. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman kosakata siswa meliputi kurangnya pengetahuan, motivasi rendah, intensitas membaca yang rendah, minimnya perangkat pembelajaran, kualitas tugas yang rendah, dan strategi pengajaran yang tidak sesuai (Dalilah & Sya, 2022).



Gambar 1.1. Grafik Nilai

Berdasarkan hasil penelitian pada Selasa, 25 Juni 2024 melalui observasi oleh peneliti di kelas II MI Terpadu Al Mabrur Tawangsari, dengan jumlah total

guru 26 pengajar dan 2 karyawan. Kemudian dilakukan wawancara dengan Ibu Aida Habibati, S. Pd selaku guru bahasa inggris kelas 2, Pada Gambar 1.1. menunjukkan nilai materi pengenalan alat transportasi bahasa inggris siswa kelas 2 pada Tahun Ajaran 2023/2024 semester 2 Kurikulum 2013. Data yang diperoleh nilai KKM yaitu 70, terdapat 11 siswa yang belum memenuhi kriteria dan 9 siswa yang sudah memenuhi kriteria KKM, sehingga ada 55% dari 20 murid kelas 2 mendapatkan nilai tugas mata pelajaran bahasa inggris yang berada dibawah KKM. Selama pelajaran, banyak siswa yang tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi karena media pembelajaran yang digunakan kurang menarik. Anak-anak sekolah dasar seringkali merasa cepat bosan dengan metode yang monoton dan kurang interaktif. Untuk mengenalkan konsep transportasi, guru menunjukkan gambar-gambar alat transportasi dari buku LKS Bahaasa Inggris Kelas 2, tetapi sering mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep tersebut dengan cara yang mudah dipahami.

Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran disampaikan kepada siswa dan digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media dalam proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran terus mengalami perkembangan yang signifikan (Sofyan et al., 2022). Pemanfaatan multimedia interaktif ini dalam lingkup pendidikan/ sekolah berguna sebagai alat bantu yang menjabarkan sebuah informasi dan materi dari seorang guru ke muridnya. Sehingga terjadi komunikasi dua arah

multimedia pembelajaran dengan pengguna dengan tujuan memudahkan proses pembelajaran (Agung et al., 2022).

Animasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Sebagai bentuk visual bergerak, animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit dipahami melalui metode konvensional (Chairudin et al., 2022). Metode pembelajaran tentang pengenalan alat transportasi dianggap penting karena merupakan langkah awal untuk membantu anak-anak memperluas wawasan dan mengenal alat transportasi di sekitar mereka. Alat transportasi sangat diminati dan digemari dalam dunia anak-anak. Saat ini, metode pendidikan lebih sering menggunakan cara yang kurang efisien, seperti menggunakan alat peraga berupa gambar dan teori yang disampaikan di dalam kelas dengan cara yang kurang bervariasi atau monoton (Ismiwati et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif materi alat transportasi mata pelajaran bahasa inggris dapat menjadi solusi untuk meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat Media Interaktif dengan Adobe Animate CC yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Sehingga dengan media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam belajar mata pelajaran Bahasa Inggris lebih menarik dan tidak membosankan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan yaitu:

- a. Bagaimana pembuatan media pembelajaran interaktif animasi 2D meliputi pengenalan materi alat transportasi sebagai alternative pembelajaran?
- b. Apakah dengan adanya pembuatan media pembelajaran animasi 2D pengenalan materi alat transportasi mata pelajaran bahasa inggris dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar?

1.3. Batasan Masalah

Dalam hal ini, penulis akan memahami masalah, hal tersebut dilakukan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuannya penulis. Adapun batasan masalah dalam proposal skripsi ini yaitu:

- a. Pembuatan media pembelajaran interaktif alat transportasi seperti transportasi darat (*bicycle, motorcycle, car, truck, train, bus*), laut (*ship, boat, submarine, jet ski*) dan udara (*plane, helicopter, private jet*).
- b. Fitur yang disajikan dalam animasi bertujuan mempermudah pembelajaran, contoh fitur yang disajikan seperti *speaking*, materi, dan video alat transportasi.
- c. Pengumpulan data minat tentang pembelajaran interaktif ini menggunakan kuesioner.
- d. Media pembelajaran interaktif alat transportasi ditujukan kepada siswa kelas 2.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan oleh penulis, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Membuat media pembelajaran interaktif dengan materi alat transportasi Bahasa Inggris dalam bentuk animasi 2D.
- b. Meningkatkan minat siswa dalam belajar memahami materi alat transportasi mata pelajaran Bahasa Inggris melalui media pembelajaran interaktif.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

- a. Bagi Siswa
 - 1) Menjadikan pembelajaran yang tidak membosankan dan siswa menjadi lebih aktif dalam memahami materi melalui media pembelajaran interaktif.
 - 2) Memberikan pengalaman positif bagi siswa dalam belajar menggunakan media pembelajaran interaktif.
 - 3) Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa inggris.
- b. Bagi Guru
 - 1) Penyampaian materi menjadi lebih interaktif dan variatif.
 - 2) Memberikan kemudahan bagi guru dalam penyampaian materi alat transportasi.
 - 3) Mengembangkan keterampilan mengajar dengan media pembelajaran interaktif.

c. Bagi Peneliti

- 1) Menyalurkan pengetahuan dan wawasan di bidang media pembelajaran interaktif.
- 2) Berkontribusi dalam meningkatkan media pembelajaran yang terus berkembang.
- 3) Meningkatkan *skill* multimedia yang dimiliki.

d. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

- 1) Meningkatkan reputasi akademik kampus sebagai pusat Pendidikan.
- 2) Memfasilitasi perkembangan intelektual mahasiswa.
- 3) Memberikan kontribusi pada pengetahuan dan inovasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

Meninjau penelitian yang ada dan memastikan penelitian tersebut relevan dengan subjek penelitian yang akan digunakan sebagai sumber informasi saat melakukan penelitian, maka dibutuhkan perbandingan pengembangan media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris materi alat transportasi.

Penelitian yang telah dilakukan Mohammad Sofyan dkk, dari Universitas Negeri Gorontalo tentang Aplikasi Multimedia Interaktif sebagai Sarana Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris pada Kelas 2 Sekolah Dasar. Aplikasi multimedia untuk pembelajaran bahasa Inggris dapat mendukung proses belajar dan membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata dan pengucapan bahasa Inggris. (Sofyan et al., 2022.). Di penelitian sebelumnya hasil akhir berupa video animasi kosakata yang berisi latihan membaca, menulis, dan pengucapan, sedangkan penelitian yang akan dibuat hasil akhir berupa aplikasi media pembelajaran interaktif dengan materi alat transportasi bahasa inggris.

Penelitian yang telah dilakukan Sri Wulan Anggraeni dkk. dari Universitas Buana Perjuangan Karawang tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. Bahwa Multimedia interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa (Anggraeni et al., 2021) berdasarkan hasil uji N-gain, peningkatan minat belajar siswa memperoleh nilai gain 0,65 yang tergolong pada kategori sedang. Di

penelitian sebelumnya menggunakan uji N-gain untuk menguji peningkatan minat belajar, sedangkan penelitian yang akan dibuat menggunakan skala likert untuk menguji minat belajar siswa.

Penelitian yang telah dilakukan Daniel Rutdjiono dkk, dari Universitas Sains dan Teknologi Komputer tentang Pemanfaatan Metode *Joyfull Learning* dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris. Dengan metode konvensional menyebabkan siswa mengalami kebosanan dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga pada pemahaman materi yang siswa terima menjadi tidak maksimal (Rutdjiono et al., 2021). Di penelitian sebelumnya studi kasusnya mengarah pada murid kelas VII SMP, sedangkan penelitian yang akan dibuat menggunakan studi kasus yang mengarah ke murid kelas II MI/ SD.

Penelitian yang dilakukan Ni Luh Putu Susantini, Mg Rini Kristiantari dari Universitas Pendidikan Ganesha tentang Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. Bahwa media flash card berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa inggris ini layak digunakan pada anak usia (Luh et al., 2021). Di penelitian sebelumnya menerapkan materi kosa kata Bahasa Inggris, sedangkan pada penelitian yang akan dibuat memfokuskan pada materi Alat Transportasi.

Penelitian yang dilakukan Komang Hendra YogaWijaya Geni dkk, dari Universitas Pendidikan Ganesha tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interkatif Berpendakan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. Pada tahapan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengacu pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

berpendekatan kontekstual mendapat kualifikasi validitas sangat baik (Hendra Yoga Wijaya Geni et al., 2020). Di penelitian sebelumnya sasaran studi kasus mengarah pada kelas 4, sedangkan pada penelitian yang akan dibuat untuk studi kasusnya mengarah pada kelas 2.

Penelitian yang dilakukan Muhammad Agung dkk, dari Universitas Muhammadiyah Makasar tentang Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. Pada konsep multimedia interaktif yang digunakan dalam penyajian materi termasuk komponen audio untuk pelafalan kosakata, teks yang menampilkan uraian cerita bersama materi kosakata, dan gambar yang menggambarkan makna kosakata (Muhammad Agung et al., 2022). Pada penelitian sebelumnya menerapkan tema dengan *story telling*, sedangkan pada penelitian yang akan dibuat menerapkan tema alat transportasi yang berbentuk aplikasi.

Dari Tinjauan Pustaka pada penelitian terdahulu dapat disimpulkan kelebihan masing- masing penelitian dari hasil penelitian, terdapat penelitian yang menghasilkan multimedia pembelajaran melalui video, *flashcard*, dan *multimedia* pembelajaran interaktif. Dengan ini peneliti ingin melakukan penelitian untuk menyempurnakan penelitian terdahulu dengan menggabungkan kelebihan tersebut untuk menghasilkan media pembelajaran animasi 2D dengan materi alat transportasi darat, laut, udara, dilengkapi dengan *speaking*, dan video alat transportasi. Serta menganalisis kepuasan dan respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif materi alat transportasi.

2.2. Keaslian Penelitian

Tabel 2. 1 Matriks literatur *review* dan posisi penelitian
Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Transportasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Kelas 2

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
1.	Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris Pada Kelas 2 Sekolah Dasar	Mohammad Sofyan, Syahrir Abdussamad, Zainudin Bonok, Jurnal Electrichsan, 2022	Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran bahasa Inggris, terutama untuk siswa tingkat 2 SD, dengan menyampaikan pelajaran menggunakan perangkat multimedia	Aplikasi multimedia untuk pembelajaran bahasa Inggris ini dapat membantu dan mempermudah siswa belajar bahasa Inggris, terutama dalam kosakata dan pengucapannya.	Sebagai upaya untuk membuat aplikasi lebih lengkap dan menarik, saran penelitian ini adalah untuk meningkatkan konten atau isi materi yang disajikan. Selain itu, disarankan agar anak didampingi oleh orang yang lebih mahir sehingga mereka dapat lebih memahami dan memahami apa yang sedang mereka pelajari.	Pada penelitian sebelumnya hasil akhir berupa video animasi materi kosa- kata yang berisi latihan membaca, menulis, dan juga pengucapan, sedangkan penelitian yang akan dibuat hasil akhir berupa aplikasi media pembelajaran interaktif dengan materi alat transportasi bahasa inggris.
2	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat	Sri Wulan Angraeni, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, Euis Winarsih,	Penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dengan menggunakan media interaktif berbasis video.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar yang ditingkatkan melalui pembelajaran berbasis multimedia interaktif.	Dengan memberikan materi yang menarik minat siswa dalam belajar, penelitian dapat menyampaikan sarannya. Dengan mempertimbangkan usia siswa sekolah dasar,	Di penelitian sebelumnya menggunakan uji N-gain untuk menguji peningkatan minat belajar, sedangkan penelitian yang akan dibuat menggunakan skala likert untuk menguji minat belajar siswa.

Tabel 2.1. Lanjutan

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Belajar Siswa Sekolah Dasar	Jurnal Basicedu, 2021			pemilihan tampilan layar, teks, gambar, animasi, dan backsound dikemas semenarik mungkin	
3	Pemanfaatan Metode Joyfull Learning Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris	Daniel Rutdjiono, Khoirur Rozikin, Nuris Dwi Setiawan, Jurnal Stekom, 2021	Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi tingkat kebosanan yang dialami siswa selama pembelajaran yang diberikan oleh guru, yang pada gilirannya menghambat pemahaman siswa tentang materi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar yang menggunakan media pembelajaran interaktif yang dikombinasikan dengan metode pembelajaran bahagian dapat menjadi lebih efektif karena metode ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan membuat konsep sendiri tentang materi pelajaran.	Saran yang dapat diberikan oleh peneliti yaitu untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih baik lagi, peneliti harus dilatih. Selain itu, diperlukan ketersediaan tenaga pengajar dan ketersediaan sumber daya untuk mendukung pembelajaran yang lebih inventif.	Di Penelitian sebelumnya studi kasusnya mengarah pada kelas VII SMP, sedangkan penelitian ini untuk studi kasusnya mengarah pada kelas II MI/SD.
4	Media Flashcard Berbasis Multimedia	Ni Luh Putu Susantini, Mg	Tujuan dari penelitian ini yaitu	Menurut hasil uji validitas, media flashcard berbasis	Studi ini hanya melakukan uji coba individu dan tidak	Di penelitian sebelumnya menerapkan materi kosa kata

Tabel 2.1. Lanjutan

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
	Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini	Rini Kristiantari, Jurnal Undiksha, 2021	untuk merancang dan mengevaluasi validitas media flash card berbasis multimedia interaktif untuk membantu anak usia dini mempelajari kosakata bahasa Inggris.	multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa Inggris ini layak digunakan pada anak usia dini. Mereka juga dapat membuat susunan belajar yang lebih kreatif.	melakukan uji efektivitas. Selain itu, untuk mengakses atau menggunakan media video pembelajaran ini, telepon atau laptop diperlukan.	Bahasa Inggris, sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada materi Alat Transportasi.
5	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD	Komang Hendra Yoga Wijaya Geni, I Komang Sudarma, Luh Putu Putrini Mahadewi, Jurnal Edutech Undiksha, 2020	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi validitas multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) dan untuk menjelaskan rancang bangunnya.	Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual ini didasarkan pada model pengembangan ADDIE. Pengembangan ini dinilai memiliki validitas yang sangat baik.	Beberapa elemen penting yang menentukan kevalidan multimedia interaktif telah dikembangkan. Aspek yang dimaksud termasuk konten atau isi pembelajaran, desain pembelajaran, dan media pembelajaran. Jika dilihat dari segi konten atau isi pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan	Di Penelitian sebelumnya studi kasusnya mengarah pada kelas 4, sedangkan penelitian ini untuk studi kasusnya mengarah pada kelas 2.

Tabel 2.1. Lanjutan

No	Judul	Peneliti, Media Publikasi, dan Tahun	Tujuan Penelitian	Kesimpulan	Saran atau Kelemahan	Perbandingan
					kontekstual ini sangat valid.	
6	Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar	Muhammad Agung, Aswin Nurdin, Ana Mauliana, Jurnal PENA, 2022	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menemukan karya sastra tentang cerita yang mengandung nilai pendidikan karakter yang sesuai untuk anak-anak di usia SD dan untuk menganalisis muatan materi kosakata bahasa Inggris.	Konsep multimedia interaktif termasuk penyajian materi yang melibatkan komponen audio untuk pelafalan kosakata, teks yang menampilkan uraian cerita bersama materi kosakata, dan gambar yang menunjukkan makna kosakata.	Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan lagi dalam penelitian selanjutnya untuk menguji efektivitas ide-ide yang ada atau untuk menemukan ide-ide yang lebih berbeda jika penelitian ini menemukan penelitian yang menilai ide-ide ini dengan lebih baik.	Di penelitian sebelumnya menerapkan tema dengan story telling, sedangkan di penelitian menerapkan tema alat transportasi yang berbentuk menu pilihan.

2.3. Landasan Teori

2.3.1 Multimedia

Menurut Gumelar (2014), menjelaskan bahwa multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan gambar, animasi, teks, suara, dan video dengan alat bantu dan koneksi sehingga pengguna dapat navigasi, berinteraksi, berkarya, dan berkomunikasi. Multimedia tidak hanya digunakan dalam industri hiburan, tetapi juga di dunia *game*.

Adapun pengertian dari elemen- elemen multimedia menurut ialah:

1. Teks

Teks merupakan komponen utama dalam penyampaian informasi. Teks memiliki berbagai macam bentuk dan jenis, sehingga bisa dipilih mana yang mampu menarik bagi peserta didik dan diatur kata atau kalimat yang akan ditekankan atau memiliki makna penting.

2. Grafis

Komponen penting yang dapat digunakan untuk penekanan visual pada presentasi sehingga informasi yang disampaikan lebih berkesan dan lebih menarik.

3. Audio

Membantu penyampaian informasi dengan efektif melalui suara/ audio sehingga tayangan atau presentasi yang ditampilkan lebih menarik.

4. Video

Merupakan komponen yang sifatnya efektif dan dinamis untuk penyampaian informasi dan presentasi karena tampak riil, sesuai dengan aslinya sehingga sangat menarik bagi penerima informasi.

5. Animasi

Sangat membantu saat menjelaskan suatu konsep khususnya yang kompleks misalnya dalam bentuk simulasi pada suatu presentasi.

2.3.2 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah salah satu program editor grafis yang paling populer di kalangan profesional, seniman, dan desainer saat ini. Desainer menggunakannya untuk membuat berbagai jenis karya grafis, seperti ilustrasi berbasis vektor, ikon, tipografi, dan desain lainnya. Adobe Illustrator termasuk dalam paket perangkat lunak Adobe Creative. Menurut penjelasan di situs resminya, hasil olahan grafis pada aplikasi ini berbentuk vektor. Dilansir dari Vectr, vektor adalah tipe gambar yang tidak akan pecah meskipun diperbesar berkali-kali. Inilah yang membuat Adobe Illustrator sangat cocok untuk pembuatan ilustrasi apa pun, termasuk logo dan ikon. Keunggulan vektor adalah gambar akan mempertahankan kualitasnya dan tidak akan pecah meskipun ukurannya diubah-ubah sesuai kebutuhan (Andreansyah Rehan Davi, 2022).

2.3.3 Adobe Animate

Adobe Animate, yang merupakan evolusi terbaru dari aplikasi Adobe Flash, adalah alat desain grafis yang sangat populer di kalangan desainer profesional, terutama dalam dunia animasi. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk

menciptakan berbagai karya visual yang menarik dan dinamis, berkat fitur-fitur canggih yang ditawarkannya. Adobe Animate kompatibel dengan sistem operasi Microsoft Windows dan Mac OS, memastikan fleksibilitas bagi pengguna yang bekerja di berbagai platform. Produk yang dihasilkan menggunakan Adobe Animate memiliki kemampuan untuk diakses di berbagai perangkat dan *platform*, termasuk Android, iPad, iPhone, dan Xbox 360. Dengan kemampuannya untuk beradaptasi dengan berbagai jenis perangkat, Adobe Animate menawarkan peluang besar bagi desainer untuk mendistribusikan karya mereka ke audiens yang lebih luas, serta memastikan bahwa animasi mereka tampil dengan kualitas tinggi di berbagai layar dan resolusi. (Devega Army Trilidia, 2022).

2.3.4 Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, "Anima", kata latin yang berarti "jiwa", "hidup", "nyawa", dan "semangat," adalah asal dari istilah animasi. Animasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan gambar gerak cepat yang terhubung satu sama lain dan seolah-olah bergerak karena kemampuan otak untuk mengingat gambar sebelumnya (The Making of Animation, 2004). Animasi dapat diartikan sebagai serangkaian gambar yang bergerak cepat secara kontinu dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Pada awalnya, animasi adalah rangkaian potongan gambar yang digerakkan sehingga tampak hidup. Dalam pengertian lain, animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerakan suatu objek, di mana gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan ini memiliki hubungan erat dengan pengaturan waktu dalam animasi (Yudhanto Yudho, 2017).

2.3.5 ADDIE

ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Model ini dianggap lebih sistematis dan komprehensif dibandingkan dengan model 4D, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, pembuatan, dan evaluasi (Mulyatiningsih Endang, 2015).



Gambar 2.1. Langkah- langkah model pengembangan ADDIE

Berikut adalah penjelasan gambar 2.1 tentang tahapan model ADDIE :

a) Analisis

Tahap pertama dalam model ADDIE adalah analisis, yang berfokus pada menganalisis kebutuhan dan menentukan tujuan dari program penelitian.

b) Perancangan

Tahap kedua adalah perancangan, di mana dilakukan proses merancang struktur dan konten untuk mengembangkan program pelatihan.

c) Pengembangan

Tahap ketiga, yaitu pengembangan, melibatkan penciptaan dan penyempurnaan program pelatihan agar menjadi efektif dan efisien.

d) Implementasi

Langkah keempat adalah implementasi, yang berkaitan dengan penerapan program pelatihan yang telah dirancang dan dikembangkan.

e) Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana dilakukan penilaian untuk menilai keberhasilan dan efektivitas program pelatihan yang telah diterapkan.

2.3.6 Bahasa Inggris

Bahasa Inggris berasal dari pulau Britania kurang lebih 1.500 tahun yang lalu. Bahasa Inggris adalah bahasa Jermanik Barat yang berasal dari dialek-dialek Anglo-Frisia. Para imigran Jermanik dari beberapa bagian barat laut daerah yang sekarang dikenal sebagai Belanda dan Jerman tiba di Pulau Britania (Pulau Inggris saat ini) (Bahri Idik Saeful, 2023).

Para ahli pendidikan bahasa Inggris juga memperkenalkan istilah ESL (*English as a Second Language*) dan EFL (*English as a Foreign Language*), yang masih sering membingungkan guru, pelajar, orangtua, dan masyarakat umum. Dalam konteks EFL, pelajar sudah mengenal bahasa asli atau bahasa ibu mereka, yang disebut *mother tongue*, *native language*, atau *first language*, yaitu bahasa daerah masing-masing. Saat memulai pendidikan di TK atau SD, bahasa Indonesia mulai diperkenalkan sebagai bahasa kedua (*second language*) dan juga sebagai bahasa nasional. Bahkan, di daerah perkotaan, bahasa ibu sering kali adalah bahasa

Indonesia, yang menjadi bahasa pertama. Sementara itu, bahasa Inggris merupakan bahasa target (*language learned*) yang diajarkan sebagai bahasa asing dan tidak digunakan dalam percakapan sehari-hari pelajar (Dr. Ni Made Ratminingsih, 2021).

2.3.7 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran, yang sering disebut juga sebagai tujuan instruksional, mengacu pada perilaku atau keterampilan yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan ini menggambarkan kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam situasi tertentu dengan tingkat kompetensi yang telah ditetapkan. Secara umum, tujuan pembelajaran dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus (Sanjaya W & Budimanjaya A, 2017).

a. Tujuan pembelajaran umum

Tujuan pembelajaran umum (TPU) umumnya mencakup perilaku yang bersifat luas dan meliputi cakupan serta urutan yang besar dalam materi ajar. Oleh karena itu, perilaku yang dirumuskan dalam TPU belum bersifat operasional dan tidak bisa diamati setelah proses pembelajaran selesai.

b. Tujuan pembelajaran khusus

Perilaku yang dapat diuji atau diamati untuk menilai keberhasilan setelah proses pembelajaran merupakan salah satu aspek penting. Merumuskan tujuan pembelajaran khusus adalah keterampilan yang harus dimiliki oleh guru, karena tujuan pembelajaran umum biasanya dirumuskan oleh pengembang kurikulum.

2.3.8 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran, atau yang dikenal sebagai bahan ajar, mencakup berbagai jenis bahan yang dirancang secara sistematis untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pengajaran (Sungkono, 2023). Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi siswa, bahwa bahan ajar dapat berupa teks, audio, foto, video, atau animasi. Dari definisi tersebut, materi pembelajaran mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa untuk memenuhi standar kompetensi yang telah ditetapkan (Iriani T & Ramadhan M, 2019).

2.3.9 Kuesioner

Kuesioner adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dari responden dengan cara menyajikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan. Kuesioner biasanya digunakan dalam penelitian survei untuk mendapatkan pandangan, opini, atau informasi spesifik dari sekelompok orang (Eko Nugroho, 2018)

Fungsi Kuesioner:

- a. Mengumpulkan data secara sistematis dari banyak responden.
- b. Memudahkan analisis data karena pertanyaan dirancang untuk menghasilkan jawaban yang dapat diukur atau dibandingkan.
- c. Menyediakan alat untuk evaluasi dan pengukuran variabel dalam penelitian.

2.3.10 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran

Kriteria penilaian multimedia interaktif berfungsi sebagai panduan untuk menilai kelayakan multimedia yang dibuat. kriteria penilaian media pembelajaran

yaitu kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknik. Kriteria kualitas multimedia pembelajaran interaktif menurut (Surjono, 2017) yaitu dibagi menjadi 3 aspek, yaitu:

a. Aspek isi

Meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran struktur materi, keakuratan isi materi, kebenaran tata bahasa, ejaan, istilah, tanda baca dan kesesuaian tingkat kesulitan.

b. Aspek intruksional

Meliputi ketepatan tema, cara penyajian, interaktivitas, kapasitas kognitif, strategi pembelajaran, kontrol pengguna, kualitas pertanyaan, dan kualitas umpan balik.

c. Aspek tampilan

Meliputi tata letak, penggunaan Bahasa, kualitas teks, kualitas gambar dan fungsi navigasi.

2.3.11 *User Acceptance Testing* (UAT)

User Acceptance Testing (UAT) adalah proses pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir, yaitu staf atau karyawan perusahaan yang secara langsung berinteraksi dengan sistem. Pengujian ini bertujuan untuk memverifikasi apakah fungsi-fungsi dalam sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan dan fungsinya (Sambas, & Ipan R, 2022.).

Salah satu contoh jenis UAT yaitu *Black Box Testing* adalah metode pengujian yang dilakukan oleh pengguna akhir untuk menguji fungsi-fungsi aplikasi tanpa perlu memahami atau mengetahui struktur kode internal aplikasi

tersebut. Jenis UAT yang digunakan dalam pengujian ini fokus pada verifikasi bahwa fungsi-fungsi aplikasi bekerja sesuai dengan kebutuhan pengguna, tanpa memperhatikan detail teknis di balik layar.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yang bertujuan untuk mengamati, berinteraksi, dan memahami suatu keadaan. Penelitian ini dilakukan di MI Terpadu Al Maburr Tawangsari melalui observasi, wawancara dan melakukan tes kuesioner secara langsung untuk mendapatkan data- data yang dibutuhkan. Dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Metode penelitian jenis kualitatif berguna untuk menggambarkan data- data yang dikumpulkan dari kondisi sekolah melalui observasi dan wawancara, sedangkan jenis metode kuantitatif berguna untuk mengetahui data melalui kuesioner yang diberikan kepada responden untuk mendapatkan kesimpulan yang terstruktur.

Sifat penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian bersifat deskriptif. Metode penelitian deskriptif yang digunakan untuk menggambarkan permasalahan yang sedang terjadi pada masa sekarang untuk mengetahui nilai- nilai variabel.

Peneliti menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE sebagai dasar untuk melaksanakan penelitian ini. Model pengembangan yang diambil peneliti pada MI Terpadu Al Maburr Tawangsari mengacu pada prosedur penelitian menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, terdapat empat metode pengumpulan data yang umum digunakan. Berikut adalah penjelasan ringkas tentang setiap metode tersebut:

3.2.1. Observasi

Pada Selasa, 25 Juni 2024, Peneliti mengunjungi langsung dan mengamati keadaan di lingkungan kelas II MI Terpadu Al Maburr Tawang Sari, Sukoharjo untuk mengumpulkan data dan informasi guna melihat ketersediaan fasilitas di kelas yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung, dan mengamati secara langsung bagaimana guru dan respon siswa dalam proses belajar mengajar secara langsung.

3.2.2. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Jamaluddin Shidiq, S.Pd.I selaku kepala sekolah di MI Terpadu Al- Maburr Tawang Sari, Ibu Aida Habibati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris, dan juga siswa kelas 2 untuk mengetahui fasilitas pendukung, untuk mengetahui metode pengajaran bahasa Inggris yang masih menggunakan metode ceramah atau sudah menerapkan media pembelajaran interaktif, dan mengetahui minat siswa tentang pembelajaran konvensional serta melihat respon minat siswa dalam perancangan media pembelajaran interaktif.

3.2.3. Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan informasi atau referensi tentang media pembelajaran dan informasi pendukung lainnya melalui buku, jurnal ilmiah, *e-book*, dan internet.

3.2.4. Angket/ Kuesioner

Yaitu peneliti membuat kumpulan pertanyaan tentang mata pelajaran Alat Transportasi yang nantinya diberikan ke siswa. Peneliti menggunakan angket untuk memperoleh data tentang minat siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif, sekaligus untuk melakukan evaluasi kelayakan.

3.3. Teknik Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan analisis SWOT, yang terdiri dari empat elemen utama: *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman). Langkah-langkah analisis SWOT digunakan untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dari aplikasi media pembelajaran interaktif. Tujuan penerapan analisis SWOT ini adalah untuk menemukan aspek-aspek yang memerlukan perbaikan dalam aplikasi. Dengan cara ini, pengembangan aplikasi dapat lebih terfokus pada peningkatan atau pengembangan fitur-fitur yang ada, khususnya dalam aplikasi pembelajaran interaktif untuk pengenalan alat transportasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas 2.

Setelah data yang diperoleh, peneliti menganalisis data untuk mendapatkan hasil validasi dan kesimpulan. Data didapat melalui kegiatan wawancara, observasi, dan kuesioner. Berikut dibawah ini adalah tabel pedoman untuk kategori penilaian oleh validasi ditunjukkan oleh tabel 3.1.

Tabel 3.1 Kategori Penelitian oleh Validator

Skor Penilaian	Kategori
4	SS : Sangat Setuju
3	S : Setuju
2	KS : Kurang Setuju
1	TS : Tidak Setuju

Sumber : (Sugiono, 2016)

Skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengatur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Untuk setiap pilihan jawaban diberi skor/ nilai, maka responden mendukung pernyataan (positif) atau tidak mendukung (negatif).

Rumus 3.1 berikut dapat digunakan untuk mengetahui skor rata-rata validator

$$\text{Rata - rata Skor} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Pernyataan}} \times 100\% \quad (3.1)$$

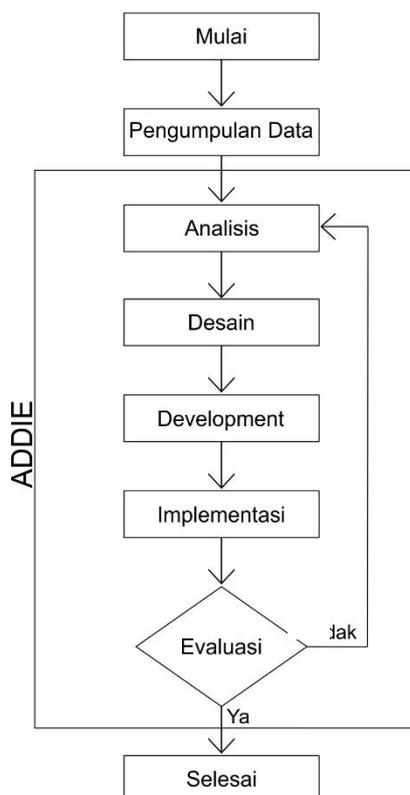
Kriteria yang digunakan untuk membuat keputusan tentang validasi media pembelajaran dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Variabel

Kriteria	
Keterangan	Persentase
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Kurang Layak	21% - 40%
Sangat Tidak Layak	0% - 20%

3.4. Alur Penelitian

Untuk membuat media pembelajaran interaktif, penulis menggunakan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif. Model ADDIE memiliki 5 komponen yang saling berkaitan dan diorganisir secara sistematis. Tahapan langkah-langkah ini harus dilakukan berurutan dan tidak boleh dilakukan secara acak. Jika dibandingkan dengan model desain lainnya, metode ini relatif sederhana. Model desain ini mudah dipahami dan diterapkan karena sifatnya yang sederhana dan terstruktur. Susunan lengkapnya dapat dilihat pada Gambar 3.1 di bawah ini:



Gambar 3.1. Desain Alur Penelitian

Pada gambar 3.1 Tahap yang digunakan penelitian yaitu:

1. Pengumpulan Data

Pada tahapan ini peneliti melakukan pengumpulan data melalui dua tahap yaitu observasi dan wawancara. Peneliti mengamati fasilitas dan sarana yang mendukung proses pembelajaran. Kemudian melakukan wawancara kepada Bapak Jamaluddin Shidiq, S.Pd.I selaku kepala sekolah di MI Terpadu Al- Mabrur Tawang Sari, Ibu Aida Habibati, S.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan berinteraksi dengan siswa pada saat pembelajaran di kelas untuk memperoleh informasi mendalam tentang proses belajar mengajar, pemahaman siswa, dan respon siswa terhadap pembelajaran.

2. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis SWOT yang bertujuan untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman media pembelajaran. Peneliti mengidentifikasi dari data dan informasi yang sudah didapatkan melalui pengumpulan data. Untuk mendukung pembuatan media pembelajar interaktif materi pengenalan alat transportasi, peneliti membutuhkan perangkat lunak Adobe Animate CC dan Adobe Illustrator yang digunakan dalam pembuatan.

3. *Design* (Desain)

Pada tahap desain ini, peneliti akan merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan, dengan membuat *storyboard*, karakter

dan aset yang diperlukan menggunakan Adobe Illustrator yang nantinya akan diteruskan ke tahap pengembangan.

4. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate untuk menggabungkan gambar, aset, karakter, audio yang sesuai dengan materi pengenalan alat transportasi. Pada pembuatan animasi 2D peneliti membuat animasi yang telah di desain untuk digerakkan, fitur interaktif seperti petunjuk, speaking, materi, dan video alat transportasi.

5. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, peneliti akan menampilkan media pembelajaran interaktif materi pengenalan alat transportasi pada kelas 2 di MI Terpadu Al- Mabror Tawang Sari dan bekerja sama dengan guru bahasa Inggris dalam penerapan dan kebutuhan teknis yang diperlukan.

6. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini, peneliti memberikan kuesioner kepada siswa kelas 2 untuk mengukur hasil dari minat media pembelajaran interaktif materi pengenalan alat transportasi, kemudian peneliti menganalisis menggunakan skala likert untuk mengetahui berapa persen keminatan siswa. Pada tahap ini memastikan materi relevan dengan kebutuhan, minat, dan tingkat kemampuan peserta didik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pembuatan media pembelajaran interaktif langkah awal melakukan pengumpulan data, dan tahap selanjutnya menggunakan metode ADDIE yang memiliki 5 tahapan sederhana yaitu, meliputi: analisis (*analysis*), pengembangan (*development*), desain (*design*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Berikut alur penelitian yang digunakan:

4.1. Pengumpulan Data

Untuk mencapai tujuan penelitian, dilakukan pengumpulan data guna memperoleh informasi yang diperlukan. Pengumpulan data menjadi langkah awal dalam menjalankan alur penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dari observasi dan wawancara, berikut penjelasannya:

4.1.1. Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti di MI Terpadu Al- Maburr Tawangsari dengan melakukan pengamatan secara langsung mengenai proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dan melihat fasilitas pendukung yang sudah dimiliki untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan di MI Terpadu Al- Maburr Tawangsari, didapatkan hasil yaitu, guru masih menggunakan pedoman buku paket khususnya mata pelajaran bahasa inggris, guru masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis untuk menerangkan.

4.1.2. Wawancara

Wawancara dengan kepala sekolah Bapak Jamaluddin Shidiq, S.Pd. I dan guru bahasa Inggris Ibu Aida Habibati, S. Pd, mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pengenalan alat transportasi. Nilai siswa masih di bawah standar yang diharapkan. Dengan fasilitas komputer yang ada, penggunaan media pembelajaran interaktif 2D diperkirakan dapat meningkatkan minat, semangat, dan pemahaman siswa dalam pelajaran bahasa Inggris, khususnya materi pengenalan alat transportasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa memerlukan media pembelajaran interaktif materi alat transportasi ini dirancang untuk membantu murid mengembangkan beberapa keterampilan penting. Murid akan meningkatkan kemampuan mendengar dengan lebih cermat, memperluas kosakata yang berkaitan dengan kendaraan, memahami konteks dari informasi yang didengar, dan pada akhirnya menjadi lebih percaya diri dalam berkomunikasi. Dengan demikian, pembelajaran ini mempersiapkan murid untuk lebih efektif dalam memahami dan menggunakan bahasa dalam situasi yang berkaitan dengan kendaraan.

4.2. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami kebutuhan sistem baru dan mengembangkan sistem yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut, atau menentukan apakah pengembangan sistem baru sebenarnya tidak diperlukan. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibutuhkan untuk merancang aplikasi ini harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

4.2.1. Analisis SWOT

Berikut ini adalah hasil analisis SWOT produk media pembelajaran interaktif pengenalan alat transportasi mata pelajaran bahasa Inggris. Berikut tabel 4.1 penjelasan analisis berdasarkan metode SWOT:

Tabel 4.1 Analisis SWOT

Analisis	Keterangan
<i>Strengths</i> (Kekuatan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Media Pembelajaran ini mampu menampilkan materi transportasi darat, transportasi laut, dan transportasi udara. 2. Media pembelajaran ini memiliki audio berupa music <i>background</i>, ejaan dan pelafalan nama transportasi yang terdapat pada tombol. 3. Media pembelajaran ini bisa diakses siswa/ siswi dan guru dengan tidak adanya koneksi internet (<i>offline</i>).
<i>Weaknesses</i> (Kelemahan)	Media pembelajaran ini tidak memiliki database, sehingga jika ada perubahan materi atau penambahan materi pengenalan alat transportasi harus melakukan <i>update</i> keseluruhan.
Opportunities (Peluang)	Aplikasi ini adalah aplikasi media pembelajaran pertama yang memuat materi pengenalan alat transportasi mata pelajaran bahasa Inggris di MI Terpadu Al- Maburr Tawang Sari.
Threats (Ancaman)	Adanya para developer baru yang terus membuat dan mengembangkan aplikasi pembelajaran serupa yang bisa menyaingi aplikasi ini dengan adanya inovasi yang lebih menarik.

4.2.2. Kebutuhan Non Fungsional

Pengguna dalam aplikasi media pembelajaran interaktif adalah *User* yaitu Guru dan siswa MI Terpadu Al-Maburr Tawang Sari Sukoharjo, pengguna aplikasi media interaktif Bahasa Inggris yang menunjang pembelajaran pengenalan alat transportasi. Berikut kebutuhan sistem dijelaskan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Kebutuhan Sistem

Kebutuhan Perangkat Keras	Kebutuhan Perangkat Lunak
<ol style="list-style-type: none"> 1. Prosesor Intel(R) Celeron(R) CPU 1005M @ 1.90GHz 1.90 GHz 2. RAM 4 GB 3. Sistem operasi Windows 8/10 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adobe Animate CC 2017 2. Adobe Illustrator CS6 3. Corel Draw X7

4.2.3. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional merupakan jenis kebutuhan yang berisi proses yang nantinya dilakukan oleh sistem dan juga berisi informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem. Berikut kebutuhan fungsional dari aplikasi media pembelajaran interaktif yang akan dibuat:

1. Aplikasi ini menampilkan halaman *interface* utama yaitu pengenalan alat transportasi.
2. Aplikasi ini dapat menampilkan animasi alat transportasi.
3. Aplikasi ini dapat menampilkan nilai pada menu quiz.
4. Pada menu game, aplikasi ini dapat menempatkan *puzzle drag and drop* sesuai pada tempatnya.
5. Aplikasi ini mampu menghasilkan suara musik
6. Aplikasi ini pada menu materi dapat menghasilkan suara pelafalan dari setiap alat transportasi.

4.2.4. Kebutuhan Pembelajaran

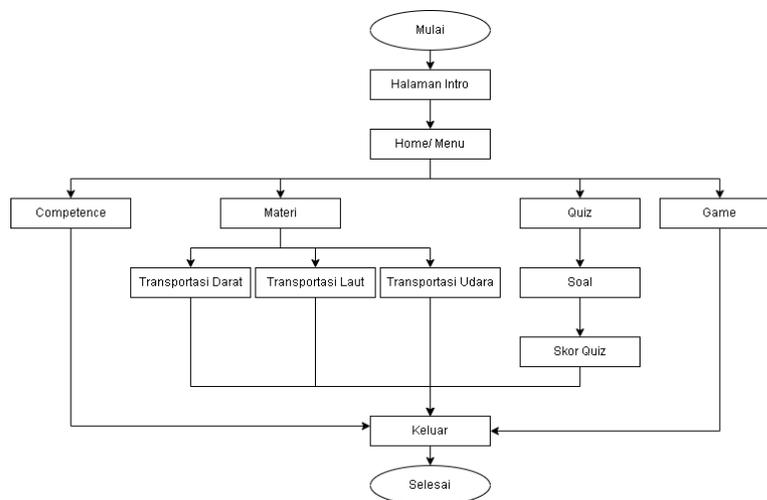
Siswa kelas 2 MI berada pada tahap perkembangan kognitif konkret operasional, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui visualisasi dan interaksi langsung. Materi pengenalan alat transportasi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris membutuhkan metode yang efektif untuk memperkenalkan kosa kata baru terkait jenis-jenis transportasi seperti transportasi darat (*bicycle, motorcycle, car, truck, train, bus*), laut (*ship, boat, submarine, jet ski*) dan udara (*plane, helicopter, private jet*) secara menarik dan mudah diingat.

4.3. Tahap Perancangan (*Design*)

Perancangan pembuatan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan analisis kebutuhan. Pada tahap perancangan aplikasi ini, peneliti melakukan perancangan struktur menu, desain *interface*, dan asset. Untuk penjelasannya sebagai berikut:

4.3.1. Struktur Menu

Desain struktur menu dibuat untuk mengilustrasikan alur proses sistem dalam program aplikasi media pembelajaran interaktif. Alur proses ini memiliki fungsi yang sangat penting agar aplikasi media pembelajaran interaktif dapat berjalan dengan terstruktur. Berikut gambar 4.1 adalah tampilan alur dari media pembelajaran interaktif tersebut.



Gambar 4.1. Struktur menu aplikasi

Struktur menu aplikasi media pembelajaran interaktif sebagai acuan konsep awal sebelum dibuat lebih lanjut. Mulai dari pembukaan aplikasi yang menyuguhkan animasi 2D, kemudian muncul menu utama yang berisikan 4 tombol yaitu, kompetensi, materi, quiz, dan *game*.

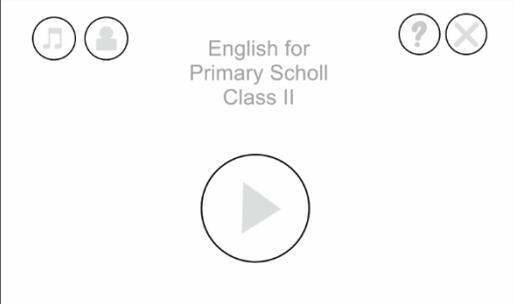
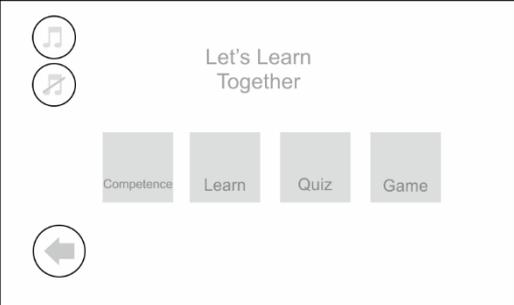
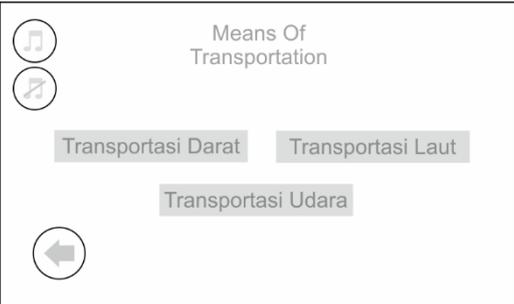
Keterangan:

1. Pertama, pembuatan halaman intro media pembelajaran interaktif.
2. Membuat tampilan *home/* menu yang terdapat 4 pilihan menu.
3. Menyediakan pilihan menu yaitu kompetensi, materi, *quiz* dan *game*.
4. Pada menu materi diberikan 3 pilihan materi yaitu: transportasi darat, transportasi laut, dan transportasi udara.
5. Pada menu *quiz*, untuk mulai mengerjakan soal, klik tombol *play*.
6. Soal yang diberikan berupa materi tentang alat transportasi.
7. Pada saat selesai mengerjakan soal akan muncul hasil skor nilai berupa bintang.
8. Pada menu *game* berupa *drag and drop*, menempatkan gambar sesuai dengan tempat yang kosong.

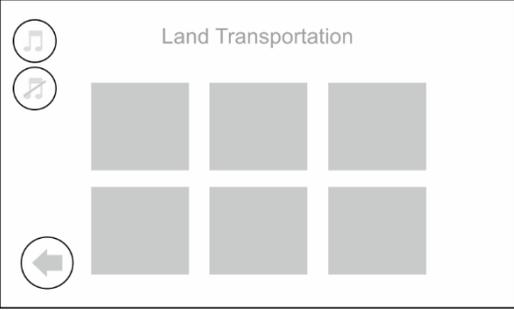
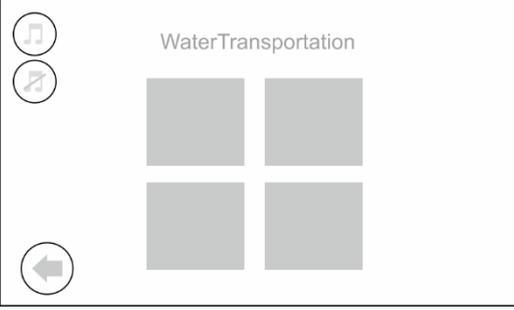
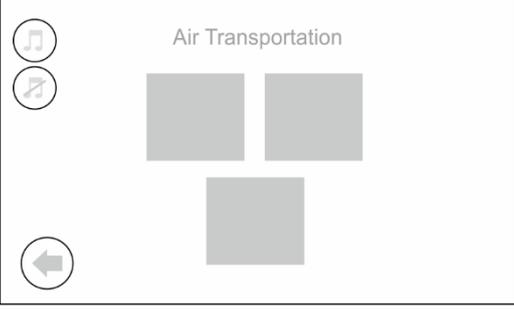
4.3.3. Desain Interface

Desain *Interface* adalah rancangan awal yang bertujuan untuk menggambarkan struktur dan tata letak dalam aplikasi media pembelajaran interaktif. Rancangan ini mencakup penempatan elemen-elemen seperti tombol navigasi, menu, konten, dan fitur interaktif lainnya yang membantu pengguna berinteraksi dengan aplikasi secara efektif. Desain antarmuka yang baik memastikan bahwa pengguna dapat mengakses informasi dan fitur aplikasi dengan mudah. Berikut tabel 4.3 adalah tampilan dari desain *Interface* media pembelajaran interaktif.

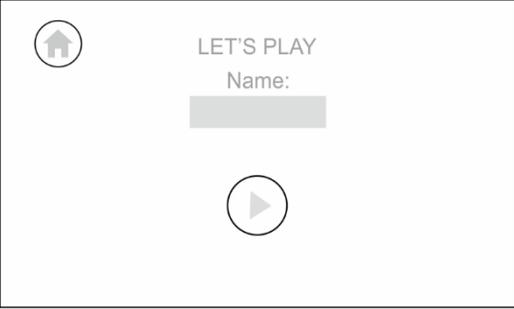
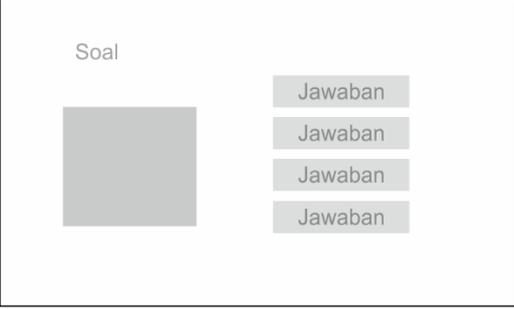
Tabel 4.3 Desain *Interface*

Gambar	Keterangan
	<p>Pada halaman ini terdapat intro, yang berisi tampilan tombol mulai/ <i>play</i>, tombol profil, petunjuk, tombol audio <i>on</i> atau <i>off</i> dan <i>exit</i>.</p>
	<p>Pada halaman <i>home</i>, terdapat 4 menu pilihan yaitu: kompetensi, materi, quiz, <i>game</i>. Terdapat tombol audio dan back.</p>
	<p>Pada menu materi terdapat 3 pilihan materi tentang pengenalan alat transportasi, yaitu: transportasi darat, transportasi laut, dan transportasi udara.</p>

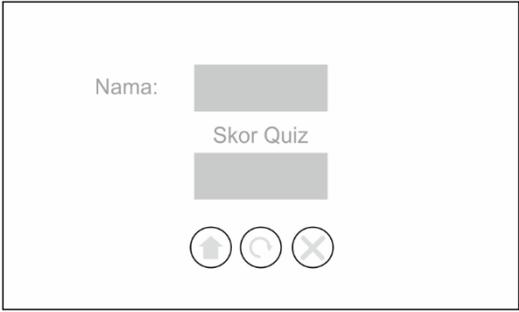
Tabel 4.3. Lanjutan

Gambar	Keterangan
 The screenshot shows a screen titled "Land Transportation". On the left side, there are three circular icons: a music note, a speaker with sound waves, and a left-pointing arrow. The main area of the screen contains six gray rectangular boxes arranged in two rows of three.	Pada tampilan materi transportasi darat akan ada 6 transportasi.
 The screenshot shows a screen titled "WaterTransportation". On the left side, there are three circular icons: a music note, a speaker with sound waves, and a left-pointing arrow. The main area of the screen contains four gray rectangular boxes arranged in two rows of two.	Pada tampilan materi transportasi laut akan ada 4 transportasi.
 The screenshot shows a screen titled "Air Transportation". On the left side, there are three circular icons: a music note, a speaker with sound waves, and a left-pointing arrow. The main area of the screen contains three gray rectangular boxes arranged in two rows: two boxes in the top row and one box centered below them.	Pada tampilan materi transportasi udara akan ada 3 transportasi.

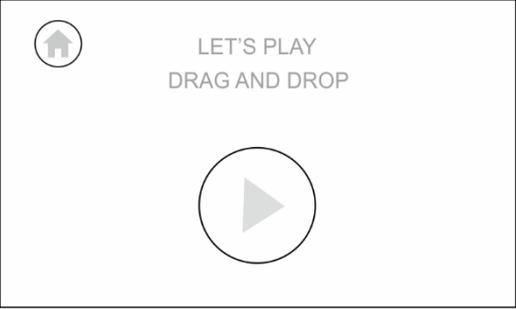
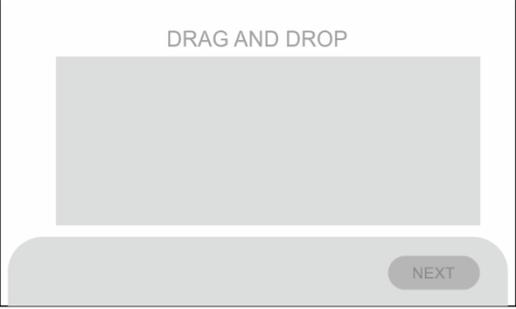
Tabel 4.3. Lanjutan

Gambar	Keterangan
	<p>Pada tampilan ini, nantinya akan muncul animasi alat transportasi dan tombol audio untuk pelafalan.</p>
	<p>Halaman menu <i>quiz</i> dan ada tombol mulai.</p>
	<p>Pada halaman ini, terdapat tampilan soal, gambar, dan jawaban.</p>

Tabel 4.3. Lanjutan

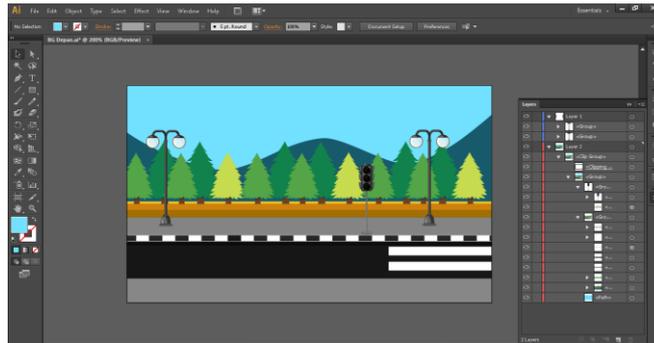
Gambar	Keterangan
	Halaman penilaian dari <i>quiz</i> .
	Halaman profil pencipta.
	Halaman tampilan kompetensi.

Tabel 4.3. Lanjutan

Gambar	Keterangan
	Halaman tampilan petunjuk <i>icon/</i> tombol.
	Halaman tampilan mulai <i>game drag and drop.</i>
	Halaman <i>game drag and drop.</i>

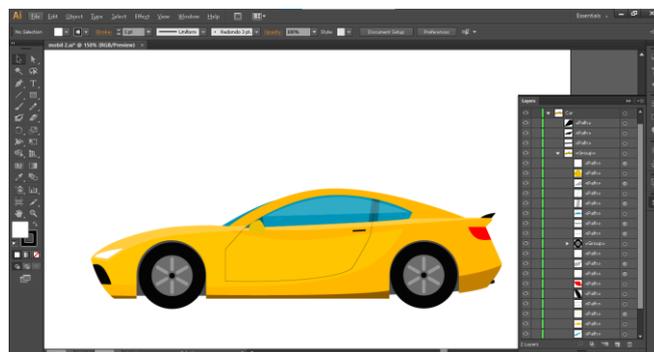
4.3.4. Pembuatan Aset

Dalam pembuatan aset media pembelajaran interaktif dibuat menggunakan *software Adobe Illustrator CS6* dan *Corel Draw*. Berikut proses desain aset yang dibutuhkan:



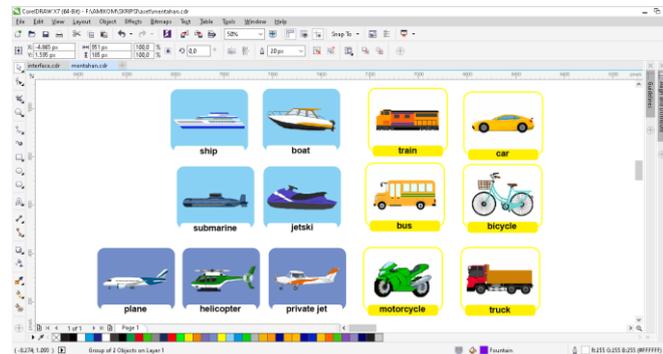
Gambar 4.2. Pembuatan *background* menu utama

Pada gambar 4.2 penulis membuat desain aset *background* yang menggambarkan jalan tempat kendaraan melintas.



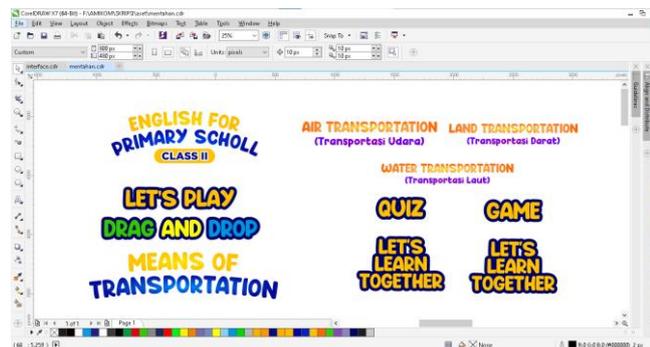
Gambar 4.3. Pembuatan aset kendaraan mobil

Pada gambar 4.3 penulis membuat alat transportasi darat yang berupa kendaraan mobil menggunakan *software Adobe Illustrator*.



Gambar 4.4. Pembuatan tombol alat transportasi

Pada gambar 4.4 penulis membuat tombol pada materi jenis alat transportasi, yaitu transportasi darat, transportasi laut, dan transportasi udara menggunakan *software Corel Draw X7*.



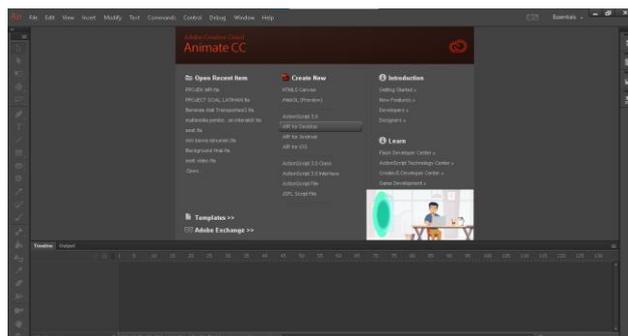
Gambar 4.5. Pembuatan aset penamaan.

Pada gambar 4.5 penulis membuat aset teks untuk judul dari setiap tampilan halaman, mulai dari halaman intro, menu utama, jenis transportasi, *quiz*, dan *game*.

4.4. Tahap Pengembangan (*Development*)

4.4.1. Proses Pembuatan Tampilan

Media pembelajaran interaktif ini dibuat menggunakan *software Adobe Animate CC 2017*. Berikut proses pengembangan media pembelajaran interaktif.



Gambar 4.6. *Software Adobe Animate CC 2017*

Pada gambar 4.6 penulis menggunakan adobe animate CC 2017 untuk melakukan penggabungan aset dan menganimasikan supaya menjadi media pembelajaran interaktif.



Gambar 4.7. Pembuatan tampilan awal

Pada gambar 4.7 penulis melakukan penataan mulai dari *background*, tombol musik, profil, petunjuk, *exit* dan juga *play*. Terdapat juga kendaraan yang melintas

mulai dari transportasi darat yaitu mobil, transportasi laut yaitu kapal, dan transportasi udara yaitu pesawat.



Gambar 4.8. Pembuatan tampilan menu utama

Pada gambar 4.8 penulis memasukkan aset yang sudah dibuat menjadi tombol menu pilihan. Tampilan disesuaikan dengan kebutuhan *user* supaya mudah untuk dijalankan dan dipahami.



Gambar 4.9. Pembuatan tampilan menu jenis alat transportasi darat

Pada gambar 4.9 penulis memasukkan aset mulai dari tombol jenis kendaraan, tombol musik, dan tombol kembali. Pada tombol jenis kendaraan ini dipilih sesuai dengan materi yang ada di pembelajaran.

4.4.3. Proses Pengkodean Sistem

Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini, bahasa pemrograman yang digunakan yaitu *ActionScript 3.0*. *Action Script 3.0* adalah bahasa pemrograman berorientasi objek yang menandakan sebuah langkah penting dalam evolusi kemampuan *Flash Player runtime*. Berikut adalah pengkodean sistem untuk menjalankan setiap tombol.

Pada *script* pada *frame 22* sebagai berikut:

```
stop();

btn_a2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, a2);
function a2(event:MouseEvent){
    nextFrame();
}
btn_b2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, b2);
function b2(event:MouseEvent){
    nextFrame();
}
btn_c2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, c2);
function c2(event:MouseEvent){
    nextFrame();
}
btn_d2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, d2);
function d2(event:MouseEvent){
    Nilai +=10;
    nextFrame();
}
```

Pada *script* diatas merupakan *script* pada halaman soal, yang mempunyai variabel “Nilai”. Pada soal ini ada tombol A, B, C, D pada jawaban yang benar maka variabel nilai akan dimasukkan “Nilai +=10;” menjelaskan bahwa jawaban benar memiliki skor 10.

Kemudian *script* pada *frame 32* sebagai berikut:

```
import flash.events.MouseEvent;

stop();
tampil_nilai.text=String(Nilai);
```

```
tampil_nama.text= inputText;

ulang.addEventListener(MouseEvent.CLICK, Btn_ulang);
function Btn_ulang(event:MouseEvent){
    gotoAndStop(33);
}
home2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, Btn_home2);
function Btn_home2(event:MouseEvent){
    gotoAndStop(1);
}
exit2.addEventListener(MouseEvent.CLICK, Btn_exit2);
function Btn_exit2 (e:MouseEvent) : void{
    fscommand("quit");
}
```

Pada *script* di atas merupakan *frame* 32 yang berisi *script* untuk menampilkan hasil inputan nama dan hasil nilai. Nilai dari setiap soal akan otomatis terhitung dan akan muncul di hasil nilai sesuai dengan jumlah benarnya pertanyaan, jika benar semua maka akan muncul nilai 100. Pada *frame* 23 ini, untuk tombol *exit* langsung keluar dari aplikasi. Tombol ulang akan mengarahkan ke tampilan awal mulai *quiz* yaitu *frame* 33, sedangkan tombol *home* akan mengarahkan ke tampilan intro atau *frame* 1.

4.4.4. Hasil Tampilan

Hasil tampilan merupakan hasil gabungan dari aset yang sudah dibuat. Berikut gambar hasil tampilan pada media pembelajaran interaktif.

1. Tampilan awal



Gambar 4.10. Tampilan Awal

Halaman gambar 4.10 merupakan tampilan awal pada aplikasi media pembelajaran interaktif. Pada halaman ini terdapat judul, tombol *play*, *speaker on*, *speaker mute*, *exit*, dan animasi alat transportasi yang bergerak.

2. Tampilan menu utama



Gambar 4.11. Tampilan menu utama

Pada gambar 4.11 merupakan halaman menu utama dari aplikasi media pembelajaran interaktif. Halaman ini berisi teks yang bergerak “*Let’s Learn Together*”, terdapat 4 tombol pilihan *Competence*, *Learn*, *Quiz*, dan *Game* dilengkapi dengan animasi bus berjalan, terdapat tombol profil di bagian kanan atas

yang berisi identitas pencipta, dan terdapat tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya.

3. Tampilan menu materi



Gambar 4.12. Tampilan menu materi

Pada gambar 4.12 halaman materi ini terdapat teks bergerak “Means Of Transportation”, terdapat 3 tombol pilihan yaitu *land transportation*, *water transportation*, dan *air transportation*. Pada tombol ini, jika kursor diarahkan ke tombol materi maka akan keluar audio.



Gambar 4.13. Tampilan menu alat transportasi

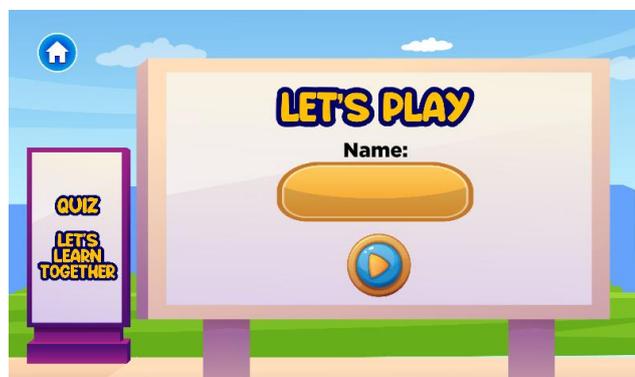
Pada gambar 4.13 merupakan tampilan setiap halaman menu materi. Bagian transportasi darat yaitu *bicycle*, *motorcycle*, *car*, *buc*, *truck*, dan *train*, bagian transportasi laut yaitu *ship*, *boat*, *submarine*, dan *jetski*, bagian transportasi udara yaitu *plane*, *helicopter*, dan *private jet*.



Gambar 4.14. Tampilan penjelasan materi

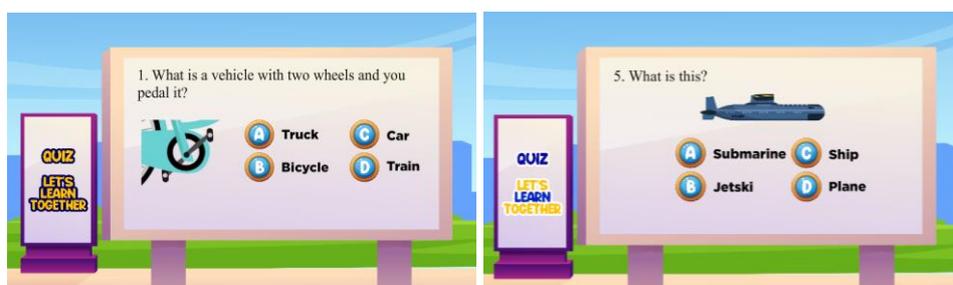
Pada gambar 4.14 merupakan halaman lanjutan dari tampilan materi alat transportasi. Terdapat tampilan judul “*Land Transportation*”, papan yang berisi penjelasan singkat dan animasi dari setiap alat transportasi, dilengkapi tombol audio yang akan muncul pelafalan apabila di klik, dan tombol previous dan next untuk memindah halaman.

4. Tampilan Quiz



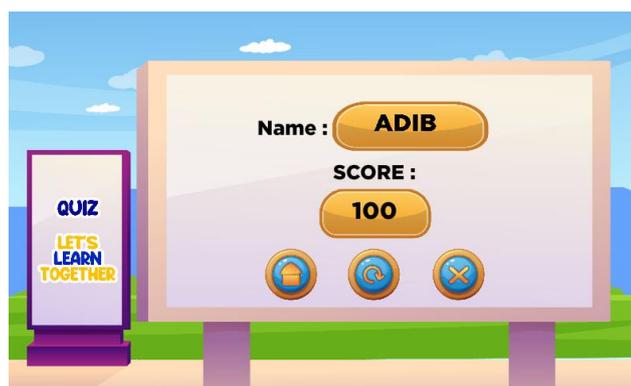
Gambar 4.15. Tampilan depan quiz

Pada gambar 4.15 halaman tampilan quiz terdapat *pop up* “*Let’s Play*”. Untuk memulai quiz, siswa bisa mengisi nama terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan mengklik tombol *play* untuk masuk ke pertanyaan.



Gambar 4.16. Tampilan Soal

Pada gambar 4.16 sesudah mengklik tombol *play* akan masuk pada tampilan halaman soal. Pada gambar di atas merupakan contoh soal, pada *quiz* ini terdapat 10 pertanyaan mengenai materi alat transportasi. Pada halaman ini tidak ada tombol keluar, sehingga siswa akan terus mengerjakan soal dari nomer 1 sampai nomer 10.

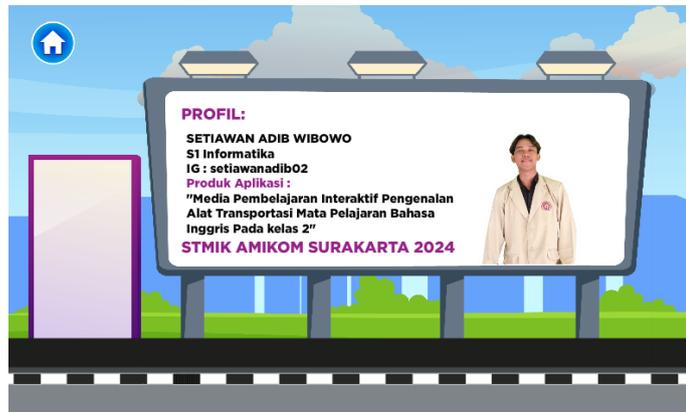


Gambar 4.17. Tampilan nama dan skor

Gambar 4.17 menjelaskan setelah selesai mengerjakan semua soal, maka akan keluar tampilan nama dan skor. Untuk skor setiap soal apabila benar adalah 10, dan apabila salah skor 0. Nilai maksimal pada *quiz* ini jika berhasil menjawab semua

soal maka akan mendapatkan nilai 100. Pada tampilan ini juga dilengkapi 3 tombol, yaitu “*Home*” yang berfungsi untuk kembali ke halaman intro, “*Retry*” berfungsi untuk mengulang atau mengerjakan soal lagi, dan “*Exit*” berfungsi untuk keluar dari aplikasi.

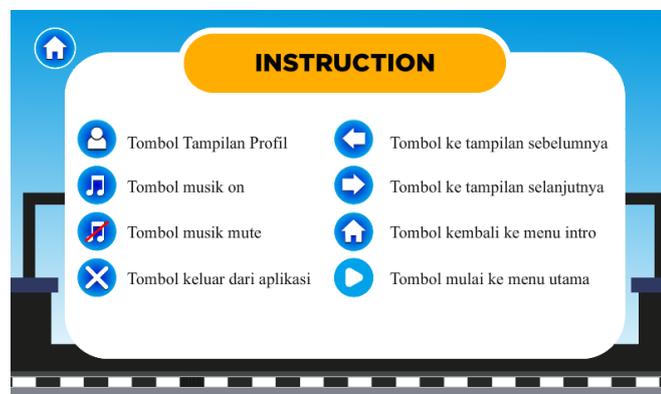
5. Tampilan Profil



Gambar 4.18. Tampilan Profil

Pada gambar 4.18 halaman tampilan profil terdapat identitas dari pembuat aplikasi media pembelajaran interaktif, mulai dari foto, nama, jurusan, dan nama instansi.

6. Tampilan Petunjuk



Gambar 4.19. Tampilan Petunjuk

Pada gambar 4.19 halaman tampilan petunjuk terdapat penjelasan fungsi tentang tombol yang ada di aplikasi media pembelajaran interaktif.

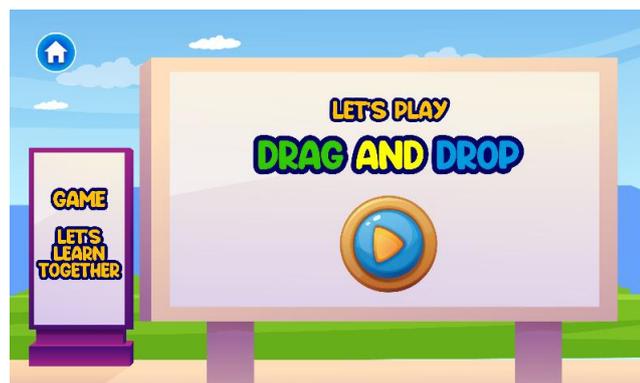
7. Tampilan Kompetensi



Gambar 4.20. Tampilan Kompetensi

Pada gambar 4.20 tampilan kompetensi, berisi penjelasan tentang standar kompetensi, dasar kompetensi dan tujuan pembelajaran.

8. Tampilan *Game*



Gambar 4.21. Tampilan Awal *Game*

Pada gambar 4.21 halaman tampilan quiz terdapat *pop up* “*Let’s Play Drag And Drop*”. Untuk memulai *game*, dan dilanjutkan dengan mengklik tombol *play* untuk masuk ke *game*.



Gambar 4.22. Tampilan *Game Drag and Drop*

Pada gambar 4.22 sesudah mengklik tombol *play* akan masuk pada tampilan halaman *game*. Pada gambar di atas merupakan contoh *game* yang dimainkan, *game* ini terdapat 3 tampilan *game* dari transportasi darat, laut, dan udara. Pada *game* ini siswa harus meletakkan kendaraan sesuai dengan tempat yang sesuai, setelah berhasil maka akan muncul tombol *next* untuk melanjutkan *game*.

4.5. Tahap Implementasi

4.5.1. Pengujian Aplikasi

Pengujian aplikasi yang dilakukan oleh penulis yaitu pengujian *black box*. Pengujian *User Acceptance Testing (UAT)*, metode ini sering disebut pengujian fungsional tampilan luar aplikasi, fungsi- fungsi yang ada pada aplikasi, dan kesesuaian alur aplikasi dengan proses yang diinginkan pengguna. Pengujian pada aplikasi dilakukan 2 kali pengujian dengan penguji pertama Bapak Febrianta Surya Nugraha, M. Kom dan Penguji kedua Ibu Aida Habibati, S. Pd. Pengujian dilakukan beberapa tahap di antaranya halaman intro, menu utama, materi, *quiz*, dan *game*, hasil pengujian dijelaskan pada tabel 4.4. sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Pengujian

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diujikan	Kesimpulan	
				1	2
1	Menampilkan Menu Intro Mulai	Berhasil masuk ke halaman menu utama	Sistem berhasil masuk ke menu utama media pembelajaran interkatif	Sesuai	Sesuai
2	Menjalankan Menu <i>Exit</i>	Berhasil keluar dari aplikasi	Sistem berhasil keluar dari aplikasi media pembelajaran interaktif	Belum Sesuai	Sesuai
3	Menampilkan Menu Kompetensi	Berhasil masuk ke halaman tampilan menu kompetensi	Sistem berhasil masuk ke halaman tampilan menu kompetensi	Sesuai	Sesuai
4	Menampilkan Menu Materi	Berhasil masuk ke halaman menu jenis alat transportasi	Sistem berhasil masuk ke halaman menu jenis alat transportasi	Sesuai	Sesuai
5	Menampilkan Menu Transportasi Darat	Berhasil masuk ke halaman jenis transportasi darat	Sistem berhasil menampilkan menu jenis transportasi darat	Sesuai	Sesuai
6	Menampilkan Menu Transportasi Laut	Berhasil masuk ke halaman menu jenis transportasi laut	Sistem berhasil menampilkan menu jenis transportasi laut	Sesuai	Sesuai
7	Menampilkan Menu Transportasi Udara	Berhasil masuk ke halaman menu jenis transportasi udara	Sistem berhasil menampilkan menu jenis transportasi udara	Sesuai	Sesuai

Tabel 4.4. Lanjutan

No	Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diujikan	Kesimpulan	
				1	2
8	Menampilkan Menu Penjelasan Materi	Berhasil mengeluarkan audio pelafalan	Sistem berhasil mengeluarkan audio pelafalan	Sesuai	Sesuai
9	Menampilkan Menu <i>Quiz</i>	Berhasil masuk ke halaman <i>quiz</i>	Sistem berhasil masuk ke halaman <i>quiz</i>	Sesuai	Sesuai
11	Menampilkan Nama dan <i>Score Quiz</i>	Berhasil menampilkan nama dan <i>score quiz</i>	Sistem berhasil menampilkan inputan nama dan <i>score quiz</i>	Belum Sesuai	Sesuai
12	Menampilkan Menu <i>Game</i>	Berhasil menampilkan halaman <i>game</i>	Sistem berhasil menampilkan halaman <i>game</i>	Sesuai	Sesuai
13	Menampilkan Halaman <i>Game</i>	Berhasil memindahkan dan menempatkan objek	Sistem berhasil memindahkan dan menempatkan objek	Sesuai	Sesuai
14	Menjalankan Tombol Musik	Berhasil menghidupkan atau mematikan musik	Sistem berhasil menghidupkan dan mematikan musik	Belum Sesuai	Sesuai

4.5.2. Kuesioner Validasi Ahli

Pada tanggal 22 Agustus 2024, angket validasi ahli materi diisi oleh guru Bahasa Inggris yaitu Ibu Aida Habibati S, Pd untuk mengevaluasi kesesuaian isi media pembelajaran mengenai pengenalan alat transportasi untuk kelas II MI, dengan hasil seperti tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5 Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		b. Kesesuaian tujuan dengan materi	2	
2.	Materi Pembelajaran	a. Kejelasan penyampaian materi	3,4,5,	6
		b. Alur pembelajaran	6,7,8	

Pada kuesioner validasi ahli amteri, penulis mengambil responden dari guru Bahasa Inggris yaitu Ibu Aida Habibati, S. Pd untuk menguji aplikasi media pembelajaran interaktif apakah sudah sesuai dengan buku yang digunakan. Hasil penilaian dapat dilihat dari tabel 4.6 sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil penilaian ahli materi

No	Indikator	1	2	3	4
A. Tujuan Pembelajaran					
1	Tujuan pembelajaran ditampilkan jelas didalam media pembelajaran interaktif.				√
2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.			√	
Jumlah				1	1
B. Materi Pembelajaran					
3	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami oleh siswa				√
4	Antara judul media pembelajaran interaktif dan pembahasan materi pengenalan alat transportasi sudah sesuai.				√

Tabel 4.7 Lanjutan

B. Materi Pembelajaran				
5	Materi pada media pembelajaran interaktif disampaikan sesuai dengan alur pembelajaran pada buku paket Bahasa Inggris			√
6	Penyajian materi secara keseluruhan dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Inggris materi pengenalan alat transportasi.			√
7	Penyajian materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif membuat siswa menyimak materi dengan baik.			√
8	Kesesuaian penyajian materi dengan perpaduan gambar animasi dan suara pada media pembelajaran interaktif.			√
Jumlah				6

Dari data kuesioner yang telah diberikan kepada guru Bahasa Inggris di MI Terpadu Al- Mabruur Tawang Sari, penulis telah melakukan pengolahan data menggunakan metode skala *likret*, hasil dari pengolahan ini memberikan gambaran lebih rinci tentang pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif materi pengenalan alat transportasi, sebagai berikut.

Dari aspek tujuan pembelajaran:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju (1) = 1 x 4 = 4
2. Responden yang menjawab Setuju (1) = 1 x 3 = 3

Diinterpretasikan dengan rumus 3.1 sebagai berikut.

$$= \frac{7}{8} \times 100\%$$

= 87,5% Berada dalam kategori "Sangat Layak"

Dari aspek materi pembelajaran:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju (6) = $6 \times 4 = 24$

Diinterpretasikan dengan rumus 3.1 sebagai berikut.

$$= \frac{24}{24} \times 100\%$$

= 100% Berada dalam kategori "Sangat Layak"

Sehingga total dari semua aspek menghasilkan:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju = $4+24 = 28$
2. Responden yang menjawab Setuju = 3
3. Responden yang menjawab Kurang Setuju = 0
4. Responden yang menjawab Tidak Setuju = 0

Hasil setelah dijumlahkan semua mendapatkan skor $28+3 = 31$

Kemudian jumlah skor diinterpretasikan dengan rumus 3.1 sebagai berikut.

Penyelesaian akhir

$$= \frac{31}{32} \times 100\%$$

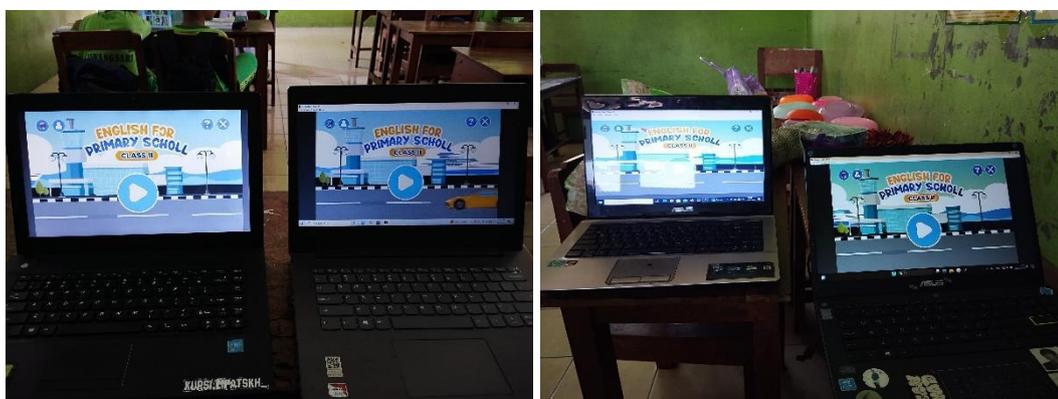
= 96,8 % Berada dalam kategori "Sangat Layak"

Berdasarkan hasil kuesioner dari validasi yang dilakukan oleh satu ahli materi, dengan jumlah 8 pertanyaan, diperoleh indek aspek tujuan pembelajaran dengan presentase 87,5%, aspek materi pembelajaran dengan presentase 100%, dan indek total dengan persentase sebesar 96,8% dari keseluruhan pertanyaan. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ini mendapatkan hasil validasi ahli yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan sebagai media

pembelajaran interaktif pada materi pengenalan alat transportasi dalam mata pelajaran Bahasa Inggris.

4.5.3. Implementasi Aplikasi

Pada implementasi aplikasi media pembelajaran interaktif materi pengenalan alat transportasi Bahasa Inggris, penulis melakukan pelaksanaan di MI Terpadu Al-Mabrur Tawang Sari, Sukoharjo pada tanggal 22 Agustus 2024. Pertama penulis menemui Wakil Kepala Sekolah yaitu Bapak Zarkasi, S, Pd. I untuk meminta izin implementasi di kelas II, dan Guru Bahasa Inggris Ibu Aida Habibati S, Pd untuk meminta pendampingan pada saat implementasi media pembelajaran interaktif yang diterapkan di kelas II C. Penulis menyiapkan aplikasi media pembelajaran, dijelaskan pada gambar 4.23.



Gambar 4.23. Persiapan Implementasi

Untuk penerapan di kelas II dengan jumlah 16 siswa yang hadir dari total 20 siswa. Penulis memberikan pengarahan terlebih dahulu kepada siswa tentang petunjuk pada aplikasi media pembelajaran yang akan dilakukan, dijelaskan pada gambar 4.24.



Gambar 4.24. Pengarahan kepada siswa

Penulis memulai dari pembelajaran interkatif pengenalan alat transportasi mata pelajaran bahasa inggris kemudian memberikan kuesioner yang berisi pernyataan. Penulis menerapkan media pembelajaran interaktif materi pengenalan alat transportasi mata pelajaran Bahasa Inggris menggunakan 4 laptop, untuk pembagiannya penulis membagi menjadi 4 kelompok dengan masing- masing kelompok yang terdiri dari 4 orang, dijelaskan pada gambar 4.25.



Gambar 4.25. Pembagian kelompok

Siswa mulai menjalankan aplikasi media pembelajaran mengikuti intruksi penulis. Siswa memulai aplikasi dari membuka materi yaitu transportasi darat, transportasi laut, dan transportasi udara, setelah memperhatikan materi, siswa mencoba mengerjakan *quiz* dengan bergantian. Untuk pembelajaran terakhir, siswa mencoba *game drag and drop* hingga berhasil. Dari media pembelajaran yang digunakan, murid mengikuti pembelajaran dari materi, *quiz*, dan *game* dengan semangat dan gembira, sehingga media pembelajaran ini dapat diterima dengan baik di kelas II, dijelaskan pada gambar 4.26.



Gambar 4.26. Mencoba aplikasi media pembelajaran

Setelah penerapan aplikasi media pembelajaran interaktif materi pengenalan alat transportasi mata pelajaran Bahasa Inggris, penulis memberikan kuesioner kepada siswa untuk mengetahui minat siswa terhadap media pembelajaran interaktif yang digunakan, dijelaskan pada gambar 4.27.

Tabel 4.7 Lanjutan

No	Responden	Indikator Pertanyaan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
7	Neisha	4	4	4	4	4	4	4	4
8	Risa	4	4	4	4	4	4	4	4
9	Kayla	4	3	4	4	3	4	4	3
10	Khaifa	4	4	4	4	3	4	4	4
11	Najwad	4	4	4	4	4	4	4	4
12	Okta	4	4	4	4	4	4	4	4
13	Quinza	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Reyhan	4	4	4	3	3	4	4	4
15	Nawi	4	4	3	4	4	4	4	3
16	Hafidz	4	4	4	4	4	4	4	4

Berdasarkan angket seperti tabel 4.8, penulis mendapatkan 16 responden dari siswa kelas IIC MI Terpadu Al- Maburr Tawang Sari. Selanjutnya rekap hasil penilaian dari responden yaitu:

Tabel 4.8 Rekap Hasil Kuesioner Siswa

No.	Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
A. Aspek Isi					
1	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				16
2	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif			3	13
Jumlah				3	29
B. Aspek Instruksional					
3	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif			1	15
4	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif			1	15
5	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif			2	14
6	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif			1	15
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif			1	15
Jumlah				6	74
C. Aspek Tampilan					
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi			3	13
Jumlah				3	13

Dari data kuesioner yang diberikan kepada siswa/siswi kelas II di MI Terpadu Al-Mabrur Tawangsari, kemudian di olah dengan menggunakan rumus skala *likert*. Berikut hasil pengolahan data kuesioner siswa sebagai berikut:

Dari aspek isi:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju $(29) = 29 \times 4 = 116$
2. Responden yang menjawab Setuju $(3) = 3 \times 3 = 9$

Diinterpretasikan dengan rumus 3.1 sebagai berikut.

$$= \frac{125}{128} \times 100\%$$

= 97,6% Berada dalam kategori “Sangat Layak”

Dari aspek instruksional:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju $(74) = 74 \times 4 = 296$
2. Responden yang menjawab Setuju $(6) = 6 \times 3 = 18$

Diinterpretasikan dengan rumus 3.1 sebagai berikut.

$$= \frac{314}{320} \times 100\%$$

= 98,1% Berada dalam kategori “Sangat Layak”

Dari aspek tampilan:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju $(13) = 13 \times 4 = 52$
2. Responden yang menjawab Setuju $(3) = 3 \times 3 = 9$

Diinterpretasikan dengan rumus 3.1 sebagai berikut.

$$= \frac{61}{64} \times 100\%$$

= 95,3% Berada dalam kategori “Sangat Layak”

Sehingga total dari semua aspek menghasilkan:

1. Responden yang menjawab Sangat Setuju = $116 + 296 + 52 = 464$
2. Responden yang menjawab Setuju = $9 + 18 + 9 = 36$

3. Responden yang menjawab Kurang Setuju = 0

4. Responden yang menjawab Tidak Setuju = 0

Hasil setelah dijumlahkan semua mendapatkan skor = 500

Kemudian jumlah skor diinterpretasikan dengan rumus 3.1 sebagai berikut.

Penyelesaian akhir

$$= \frac{500}{512} \times 100\%$$

$$= 97,6 \% \text{ Berada dalam kategori "Sangat Layak"}$$

Dari hasil perhitungan kuesioner siswa yang berjumlah 16 orang, dengan jumlah 8 pertanyaan menghasilkan index aspek isi dengan presentase 97,6%, index aspek intruksional dengan presentase 98,1%, index aspek tampilan dengan presentase 95,3%, dan total index dengan presentase yaitu 97,6%. Dari hasil yang di peroleh menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif materi pengenalan alat transportasi mata pelajaran bahasa inggris di MI Terpadu Al-Mabrur Tawangsari menghasilkan data validasi ahli materi dan siswa yang masuk dalam kategori "Sangat Layak" untuk media pembelajaran di kelas II MI Terpadu Al-Mabrur Tawangsari.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi media pembelajaran interaktif untuk materi pengenalan alat transportasi pada mata pelajaran bahasa Inggris kelas II MI Terpadu Al-Mabrur Tawangsari telah berhasil dikembangkan. Aplikasi ini dibuat dengan Adobe Animate CC 2017 untuk penggabungan aset, Adobe Illustrator CS6 untuk background dan aset kendaraan, serta Corel Draw untuk ikon tombol dan judul halaman. Aplikasi berformat exe ini dapat dioperasikan di laptop sekolah dan menawarkan tampilan multimedia yang menarik.

Analisis data menunjukkan bahwa guru dan siswa merasa media ini menyenangkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Pengujian Black Box Testing menunjukkan aplikasi berjalan sesuai harapan. Perhitungan Skala Likert dari kuesioner menunjukkan kepuasan ahli materi dengan aspek tujuan pembelajaran 87,5%, materi 100%, dan total 96,8%. Sedangkan perhitungan kuesioner siswa memberikan indeks 97,6% untuk isi, 98,1% untuk instruksional, dan 95,3% untuk tampilan, dengan total indeks 97,6%. Media ini dinilai sangat layak untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas II.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif materi pengenalan alat transportasi mata pelajaran bahasa Inggris pada kelas II, terdapat beberapa saran yang penulis ajukan guna perbaikan media pembelajaran interaktif, yaitu:

1. Dapat mempertimbangkan untuk mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) ke dalam aplikasi. Misalnya, menambahkan fitur yang memungkinkan siswa melihat model 3D dari alat transportasi melalui perangkat *mobile* atau tablet.
2. Untuk membuat aplikasi lebih menarik, penulisan selanjutnya bisa mempertimbangkan untuk meningkatkan kualitas visual dan animasi. Penggunaan ilustrasi yang lebih detail atau animasi yang lebih halus dapat membuat aplikasi lebih menarik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad. C., Heri. K. (2022). Animasi Interaktif Pengenalan Alat Transportasi Pada TK Islam Al-Amin Bekasi. *Jurnal Pendidikan dan Keislaman Aswaja*. (1)2.
- Ana, N., Reksa, A. P., & M. Dapid, N. (2021). Analisis Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri*, 7(2), 2477-5673. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.239>
- Dhiya, U. F., Mega, F. S. (2022). Pandangan Guru Terhadap Siswa Yang Kesulitan Dalam Pengucapan Berbahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 4(1), 2963-590X. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v1i4.7827>
- M. Agung., Aswin. N., Ana, M. (2022). Multimedia Interkatif Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Jurnal PENA*, 9(1), 2722-7685. <https://doi.org/10.26618/jp.v9i1.7603>
- Andreansyah Rehan Davi. (2022). *Professional Dalam Graphic Design*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1–12. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.65>
- Bahri Idik Saeful. (2023). *Bahasa Inggris Itu Mudah Loh*. Penerbit Bahasa Rakyat.
- Dalilah, W. K., & Sya, M. F. (2022). Problematika Berbicara Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. In *Karimah Tauhid* (Vol. 1).
- Devega Army Trilidia. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV. Batam.
- Dr. Ni Made Ratminingsih, M. A. (2021). *Metode dan Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Eko Nugroho. (2018). *Prinsip- Prinsip Menyusun Kuesioner*.
- Hendra Yoga Wijaya Geni, K., Komang Sudarma, I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. In *Jurnal EDUTECH*

Universitas Pendidikan Ganesha (Vol. 2, Issue 2).
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>

- Iriani T, & Ramadhan M. (2019). *Perencanaan Pembelajaran untuk Kejuruan*.
- Ismiwati, A., Maulana Syah, B., Difa Arcelia, R., Abdul Aziz, R., Veteran, J., Kartasura, K., Sukoharjo, K., & Tengah, J. (2024). *Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Alat Transportasi Untuk Taman Kanak-Kanak*. 2(3), 178–187. <https://doi.org/10.62951/repeater.v2i3.136>
- Luh, N., Susantini, P., & Kristiantari, R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439–448. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Manongga, A. (2021). *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar “Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0” Pentingnya Teknologi Informasi Dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*.
- Mulyatiningsih Endang. (2015). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. UNY Press.
- Rutdjiono, D., Rozikin, K., & Setiawan, N. D. (2021). *Pemanfaatan Metode Joyfull Learning Dalam Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris*. 14(2), 189–197. <http://journal.stekom.ac.id/index.php/elkompage189>
- Sambas, & Ipan R. (2022). *Implementasi Dan User Acceptance Test (Uat) Aplikasi Integrated Library System (Inlis Lite) Di Mts Negeri 7 Kuningan*. ICT Learning (Vol. 20).
- Sanjaya W, & Budimanjaya A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar*.
- Sofyan, M., Abdussamad, S., & Bonok, Z. (2022). *Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Belajar Bahasa Inggris Pada Kelas 2 Sekolah Dasar* (Vol. 11).
- Sungkono, O: (2023). *Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul Dalam Proses Pembelajaran*.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan



**MADRASAH IBTIDAIYAH TERPADU (MIT)
AL-MABRUR IPHI KECAMATAN TAWANGSARI**

Alamat : Dk. Rejosari, Ds. Lorog, Kec. Tawang Sari, Kab. Sukoharjo. Kode Pos : 57561

Phone : 0852 2540 0133, 0856 4229 0387, 0858 7858 3959, 0878 1295 9425

Email: mit.almabrur.iphitws@gmail.com

No : 11/1487/MIT-AM/IPHI TWSR/VII/2024 Tawang Sari, 2 Juli 2024
Lampiran : -
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada:
Yth. Ketua Program Studi
STIMIK AMIKOM SURAKARTA

di tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Ba'da salam, puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Sholawat dan Salam semoga tercurahkan kepada uswatun hasanah Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan orang-orang yang setia mengikuti ajaran sunnahnya.

Menanggapi surat Saudara No. 108/I-BAAIK/AMIKOM SKA/VI/2024 tanggal 11 Juni 2024 perihal "Permohonan Izin Penelitian", pada mahasiswa :

Nama : **Setiawan Adib Wibowo**
NIM : 2013010155
Program Studi : Informatika
Jenjang : S1

Dengan ini diberitahukan bahwa kami tidak keberatan dengan permohonan yang dimaksud. Untuk pelaksanaan selanjutnya supaya mahasiswa yang bersangkutan berhubungan komunikasi langsung dengan Guru Mapel di kelas yang akan diteliti.

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Kepala Madrasah

Jamaluddin Shidiq, S.Pd.I

Lampiran 2. Dokumentasi Pelaksanaan



Lampiran 3. Kuesioner Ahli Materi

ANGKET VALIDITAS AHLI MATERI
MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
 (Studi Kasus: MI Terpadu Al-Naburur Tawangjari, Sukoharjo)

A. PENGANTAR

- Lembar identifikasi Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pengenalan Alat Transportasi pada kelas 2 MI ini bermaksud untuk mendapatkan informasi mengenai Kualitas Media Pembelajaran Interaktif yang sedang dikembangkan dari sisi ahli materi.
- Informasi mengenai kelayakan Media Pembelajaran Interaktif ini diterapkan pada dua aspek pokok, yaitu Tujuan Pembelajaran dan Materi Pembelajaran.

B. PETUNJUK PENGISIAN

- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Kurang Setuju (KS)
 1 = Tidak Setuju (TS)
- Pemberian respon pada instrument penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
- Kesimpulan lembar yang disediakan di isi dengan memberikan tanda centang (✓) pada tempat yang telah disediakan.

C. KISI INSTRUMEN AHLI MATERI

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran	1	2
		b. Kecesuaian tujuan dengan materi	2	
2.	Materi Pembelajaran	a. Kejelasan penyampaian materi	3,4,5	6
		b. Alur pembelajaran	6,7,8	

D. INSTRUMEN PENILAIAN

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
A. Tujuan Pembelajaran					
1	Tujuan pembelajaran ditampilkan jelas didalam media pembelajaran interaktif.				✓

2	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓
B. Materi Pembelajaran					
1	Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran interaktif mudah dipahami oleh siswa				✓
2	Antara judul media pembelajaran interaktif dan pembahasan materi pengenalan alat transportasi sudah sesuai.				✓
3	Materi pada media pembelajaran interaktif disampaikan sesuai dengan alur pembelajaran pada buku paket Bahasa Inggris				✓
4	Penyajian materi secara keseluruhan dengan media pembelajaran interaktif dapat menarik minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Inggris materi pengenalan alat transportasi.				✓
5	Penyajian materi dengan menggunakan media pembelajaran interaktif membuat siswa menyimak materi dengan baik.				✓
6	Kesesuaian penyajian materi dengan perpaduan gambar animasi dan suara pada media pembelajaran interaktif.				✓

MASUKAN DAN SARAN

.....

KESIMPULAN

Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pengenalan Alat Transportasi pada kelas 2, dinyatakan :

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan untuk perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan masukan dan saran sebagaimana terlampir.

Sukoharjo, Agustus 2024


 Aida Habibati, S.Pd.

NIP

Lampiran 4. Kuesioner Siswa

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : N. W.
No. Absen : 13
Kelas : 2.C

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi			✓		

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : R. P.
No. Absen : 10
Kelas : 2.C

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : N. W.
No. Absen : 13
Kelas : 2.C

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDIA PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : R. P.
No. Absen : 10
Kelas : 2.C

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : Ujwal
No. Absen : 17
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : Ujwal
No. Absen : 17
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : Ujwal
No. Absen : 17
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : Ujwal
No. Absen : 17
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif			✓		
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : D. J. P. S.
No. Absen : 02
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : N. E. S. P. S.
No. Absen : 08
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : N. E. S. P. S.
No. Absen : 15
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangarsi, Sukoharjo)**

Nama : N. E. S. P. S.
No. Absen : 17
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
2. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangsari, Sukoharjo)**

Nama : Wijaya
No. Absen : 10
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangsari, Sukoharjo)**

Nama : Agus
No. Absen : 5
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangsari, Sukoharjo)**

Nama : Fitri Kusuma
No. Absen : 16
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

**KUESIONER PERSEPSI SISWA TERHADAP
MEDI PEMBELAJARAN INTERKATIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
MATERI PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI PADA KELAS 2
(Studi Kasus: MI Terpadu Al-Mabrur Tawangsari, Sukoharjo)**

Nama : Ali Febrian
No. Absen : 5
Kelas : 2C

A. PETUNJUK PENGISIAN

- Bacalah setiap butir pertanyaan dengan cermat
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Kurang Setuju (KS)
3 = Setuju (S) 1 = Tidak Setuju (TS)

Mohon diisi semua tanpa ada yang terlewatkan pada lembar jawaban yang telah disediakan dan terima kasih atas bantuannya.

No.	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran saat menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
3	Saya lebih semangat mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris materi alat transportasi yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
4	Saya merasa lebih fokus dan memperhatikan apabila menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
5	Saya merasa adanya inovasi dengan adanya media pembelajaran interaktif				✓	
6	Saya merasa lebih terbantu memahami materi alat transportasi setelah menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
7	Saya merasa rileks mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan media pembelajaran interaktif				✓	
8	Media pembelajaran interaktif Animasi 2D yang ditampilkan menarik dari segi warna, huruf serta gambar yang bergerak sehingga meningkatkan perhatian saya dalam pembelajaran Bahasa Inggris tentang alat transportasi				✓	

Lampiran 5. Lembar Revisi Ujian Skripsi



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
 www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI
 TA. 2023/2024

NAMA : SETIAWAN ADIB WIBOWO
 NOMOR MAHASISWA : 2013010155
 PROGRAM STUDI : Informatika
 HARI, TGL UJIAN : Kamis, 05 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : Kamis, 19 September 2024
 JUDUL SKRIPSI : Media Pembelajaran Interaktif Materi Pengenalan Alat Transportasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Kelas 2
 PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Febrianta Surya Nugraha, M.Kom
 2. Indrawan Ady Saputro, M.Kom

NO	URAIAN	KET
1	Prak ^{IV} & lainnya ada penambahan tentang perubahan metode yg akan digunakan.	✓
2	dalam metode ADDIE pelaksanaan analisis harus di rubah (tidak ada Prnticip dan Prnti literatur) lihat di terori metode ADDIE	✓

Penguji : *Indyana Hani*

(Signature) *)

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : *9/09/2024*

Penguji : *Indyana Hani*

(Signature) **)

**) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
 Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI

TA. 2023/2024

NAMA : SETIAWAN ADIB WIBOWO
NOMOR MAHASISWA : 2013010155
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Kamis, 05 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : Kamis, 19 September 2024
JUDUL SKRIPSI : Media Pembelajaran Interaktif Materi Pengenalan Alat
Transportasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Kelas
2
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Febrianta Surya Nugraha, M.Kom
2. Indrawan Ady Saputro, M.Kom

NO	URAIAN	KET
	- Penulisan sesuai template & ketentuan skripsi, konsistensi penulisan, judul. - Latar belakang: konvensional spt apa? data nilai?	
	Kurikulum? Sumber materi dari mana? - Batasan masalah: Media pembelajaran / ELS brp?	
	- Landasan teori: ditambahkan - Metode penelitian: Jenis penelitian, teknik analisis data?	
	- Hasil & pembahasan: analisis?, tahap implementasi? Pertanyaan kuisioner berdasar apa?	
	- Kesimpulan: menjawab RM, dibuat alinea - Prolog: Profil ditambahkan sekolah, sumber materi, awan diperlambat	

Penguji : Si Widiyanti, M.Kom (Si Widiyanti)**

*) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 09/24/2024

Penguji : Si Widiyanti, M.Kom (Si Widiyanti)**

***) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

**LEMBAR REVISI
UJIAN SKRIPSI**

TA. 2023/2024

NAMA : SETIAWAN ADIB WIBOWO
NOMOR MAHASISWA : 2013010155
PROGRAM STUDI : Informatika
HARI, TGL UJIAN : Kamis, 05 September 2024
BATAS AKHIR REVISI : Kamis, 19 September 2024
JUDUL SKRIPSI : Media Pembelajaran Interaktif Materi Pengenalan Alat
Transportasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Kelas
2
PEMBIMBING SKRIPSI : 1. Febrianta Surya Nugraha, M.Kom
2. Indrawan Ady Saputro, M.Kom

NO	URAIAN	KET
	Abstraksi dapat dibuat dengan 1 paragraf berisi Pendahuluan, LBM, Metode, Hasil dan Kesimpulan	
	Bagian kesimpulan lebih dipersingkat dan disesuaikan Rumusan masalah & Tujuan penelitian	

Penguji : Indrawan Ady Saputro, M.Kom (*[Signature]*)^{*)}

**) Ditandatangani oleh penguji setelah selesai Ujian Skripsi*

Telah selesai dilakukan revisi pada tanggal : 10 - September 2024

Penguji : Indrawan Ady S., M.Kom (*[Signature]*)^{**)}

****) Ditandatangani oleh penguji setelah mahasiswa selesai melakukan bimbingan revisi ke penguji
Jika revisi dilakukan setelah batas waktu revisi, maka akan diujikan ulang*