

**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN
BAHASA INGGRIS DASAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA DI SD KEMALA BHAYANGKARI
BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

AHMAD SYAUQI ABDILLAH

NIM. 180212099

Bidang Peminatan : Multimedia

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2023 M/ 1444 H**

Lembar Pengesahan Pembimbing:

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN BAHASA
INGGRIS DASAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA DI SD
KEMALA BHAYANGKARI BANDA ACEH**

Oleh :

Ahmad Syaui Abdillah

NIM. 180212099

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi
Bidang Peminatan : Multimedia**

Disetujui Oleh

Pembimbing 1

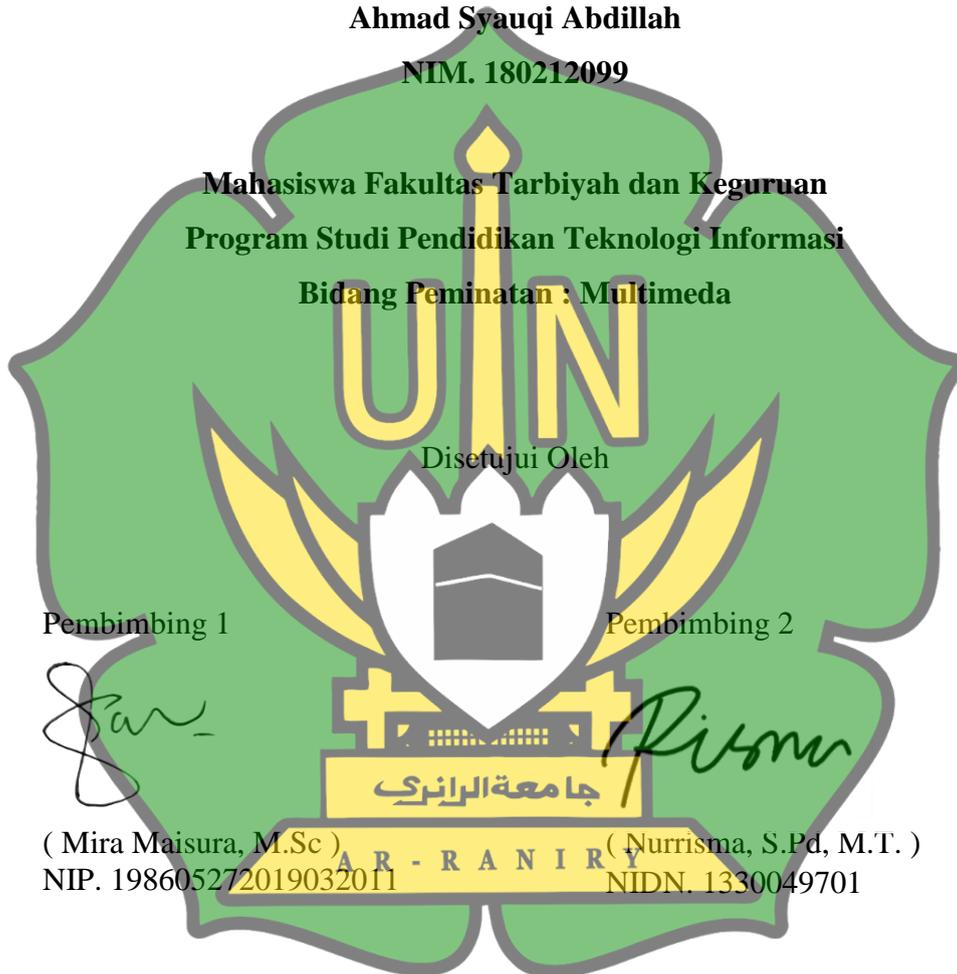


(Mira Maisura, M.Sc)
NIP. 198605272019032011

Pembimbing 2



(Nurrisma, S.Pd, M.T.)
NIDN. 1330049701



Lembar Pengesahan penguji sidang:

**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTI PENGENALAN
BAHASA INGGRIS DASAR UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA DI SD KEMALA BHAYANGKARI BANDA ACEH**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan
Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima
sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi

Informasi

Pada:

Rabu, 26 Juli 2023

8 Muharram 1445

Darussalam - Banda Aceh

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

Sekretaris



(Mira Maisura, M.Sc)
NIP. 198604082014031001

(Nurrisma, S.Pd, M.T.)
NIDN. 1330049701

Penguji

Penguji 2



(Raihan Islamadina, S.T, M.Eng)
NIP: 198901312020122011

(Firmansyah, M.T.)
NIP: 198704212015031002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



(Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D) 

NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Syauqi Abdillah
NIM : 180212099
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Perancangan Aplikasi Media Interakti Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan Mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 26 Juli 2023

Yang menyatakan


Ahmad Syauqi Abdillah
NIM. 180212099

ABSTRAK=

Nama : Ahmad Syauqi Abdillah
Nim : 180212099
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sd Kemala Bhayangkari Banda Aceh
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 70
Pembimbing I : Mira Maisura, M.Sc
Pembimbing II : Nurrisma, S.Pd, M.Pd
Kata Kunci : Perancangan, Media Interaktif, Bahasa inggris, Efektivitas Minat Belajar

Bahasa inggris merupakan bahasa internasional yang dipakai sebagai penghubung antar semua bangsa dan negara di seluruh dunia dalam berkomunikasi. Kemampuan berbahasa inggris sangat penting bagi siswa karena Bahasa inggris sudah menjadi bahasa universal yang digunakan dalam dunia teknologi, pendidikan, politik, perdagangan. Namun kenyataannya banyak siswa tidak dapat menguasai bahasa inggris kemudian hal inilah yang membuat minat belajar siswa berkurang dan mengalami penurunan nilai dalam pelajaran bahasa inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Merancang dan melihat efektivitas Media Interaktif Sebagai Pengenalan Bahasa inggris Dasar dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pengembangan research and development. Teknik dalam pengumpulan data dengan cara observasi, dan penyebaran angket. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan efektivitas penggunaan media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar menunjukkan bahwa minat belajar siswa lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran konvensional. Hal ini ditunjukkan dengan tingkat minat belajar siswa memperoleh skor rata-rata sebesar 42,3 dengan persentase 96,1%.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatnya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Ibu Mira Maisura selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
3. Bapak/Ibu (*tulis nama*) sebagai Dosen Pembimbing Proposal yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan proposal
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Terima kasih kepada teman-teman mahasiswa/i pendidikan teknologi informasi khususnya kepada Rauzatun Nisa yang telah berjuang bersama dan saling memberikan dukungan dalam proses pembelajaran dan penelitian

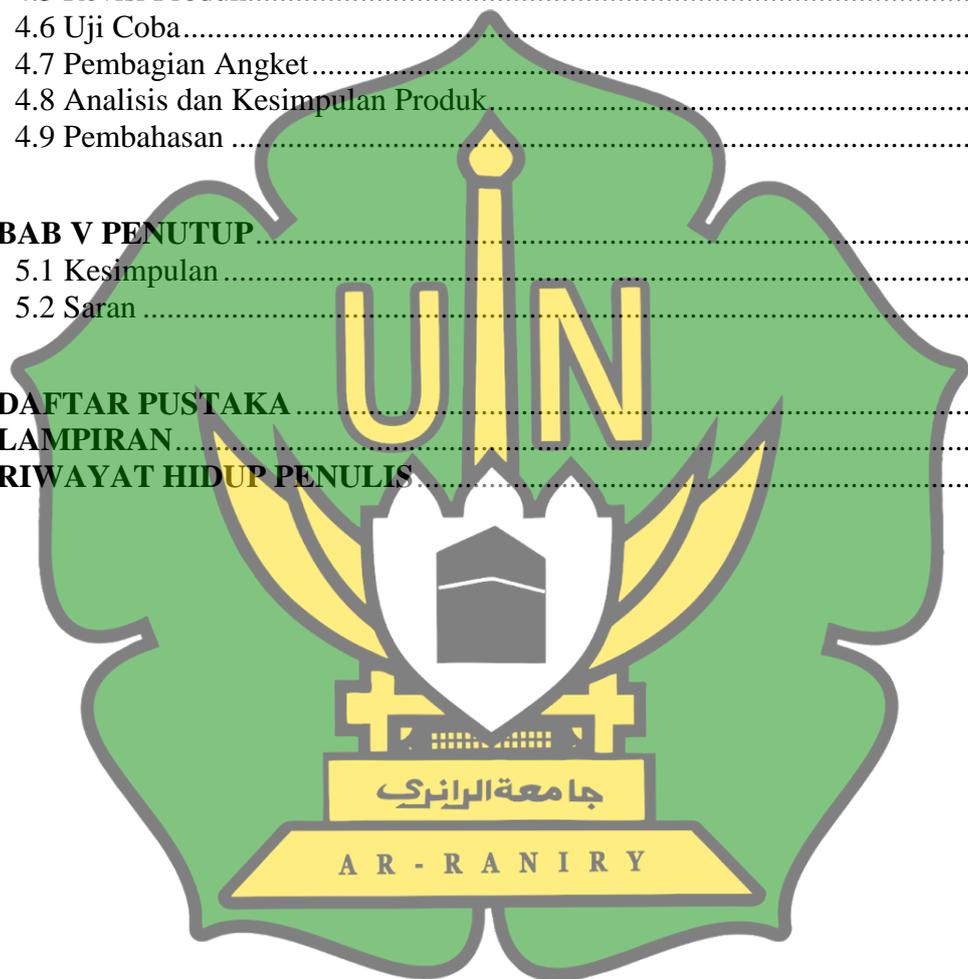
Meskipun telah berusaha menyelesaikan Skripsi ini sebaik mungkin, penulismenyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan Skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.1 Pengertian Media	10
2.1.2 Fungsi Media	11
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.2 Multimedia.....	14
2.3 Pengertian Bahasa Inggris Dasar	15
2.4 Minat Belajar	16
2.5 Aplikasi Construct	18
2.6 Aplikasi Adobe Illustrator	18
2.7 Skala Guttman	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN R. Y.	20
3.1 Rancangan Penelitian.....	21
3.2 RAD (Rapid Application Development)	23
3.3 Populasi dan Sampel.....	25
3.4 Teknik Sampling.....	25
3.5 Kisi-kisi Instrumen	25
3.6 Teknik Pengumpulan Data	26
3.7 Analisis Data.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil.....	29
4.1.1 Observasi	29
4.1.2 Perencanaan	29
4.2 Desain Produk.....	31

4.2.1 Desain Tampilan Awal	31
4.2.2 Desain Tampilan Menu Utama	31
4.2.3 Desain Tampilan Pengenalan 1	32
4.2.4 Desain Tampilan Pengenalan 2	32
4.2.5 Desain Tampilan Test 1	33
4.2.6 Desain Tampilan Test II	33
4.3 Pembuatan Produk	34
4.4 Validasi Produk	39
4.5 Revisi Produk.....	40
4.6 Uji Coba.....	41
4.7 Pembagian Angket.....	41
4.8 Analisis dan Kesimpulan Produk.....	41
4.9 Pembahasan	42
BAB V PENUTUP	44
5.1 Kesimpulan	44
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	50
RIWAYAT HIDUP PENULIS	62



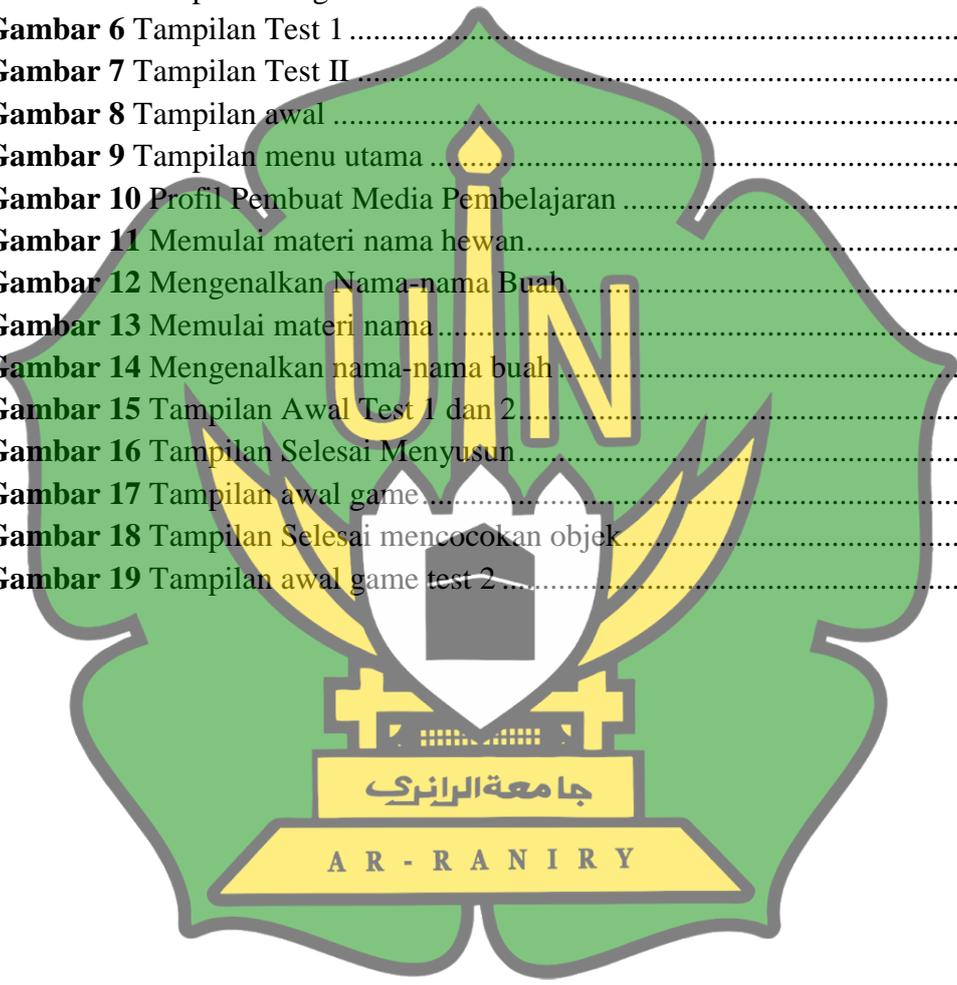
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	7
Table 2 Skala Guttman	19
Tabel 3 Isi Angket Untuk Ahli Media.....	26
Tabel 4 Isi Angket Untuk Ahli Materi	27
Table 5 Isi Angket Untuk Siswa.....	27
Table 6 Hasil Responden Siswa	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Flowchart Aplikasi	30
Gambar 2 Tampilan Awal	31
Gambar 3 Tampilan Menu Utama	31
Gambar 4 Tampilan Pengenalan 1.....	32
Gambar 5 Tampilan Pengenalan 2.....	32
Gambar 6 Tampilan Test 1	33
Gambar 7 Tampilan Test II	33
Gambar 8 Tampilan awal	34
Gambar 9 Tampilan menu utama	35
Gambar 10 Profil Pembuat Media Pembelajaran	36
Gambar 11 Memulai materi nama hewan.....	36
Gambar 12 Mengenalkan Nama-nama Buah.....	36
Gambar 13 Memulai materi nama	37
Gambar 14 Mengenalkan nama-nama buah	37
Gambar 15 Tampilan Awal Test 1 dan 2.....	37
Gambar 16 Tampilan Selesai Menyusun.....	38
Gambar 17 Tampilan awal game.....	38
Gambar 18 Tampilan Selesai mencocokkan objek.....	38
Gambar 19 Tampilan awal game test 2.....	38



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris ialah bahasa internasional yang dipakai untuk menghubungkan bahasa antar bangsa dan negara dalam berkomunikasi. Keahlian berbahasa Inggris adalah suatu keahlian yang amat penting untuk siswa dikarenakan bahasa Inggris telah menjadi bahasa keseluruhan yang dipakai pada dunia politik, teknologi, pendidikan, perdagangan, dan merupakan sarana berkomunikasi yang sangat sering dipakai diseluruh dunia [1].

Bahasa Inggris ialah sarana berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Dalam pembelajaran bahasa Inggris ditujukan untuk meningkatkan keterampilan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*). Dengan demikian bahasa Inggris menjadi amat utama untuk dipelajari di sekolah dasar [2].

Di Indonesia Bahasa Inggris telah diajarkan sejak usia dini bahkan sudah menjadi suatu mata pelajaran di kurikulum pendidikan Indonesia, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Belajar bahasa Inggris sangat tepat sebagai pengembangan kemampuan bahasa Inggris siswa. Namun kenyataannya banyak siswa tidak dapat menguasai bahasa Inggris dari segi *reading*, *writing*, *listening* dan *speaking* dan juga masalah *grammar* yang rumit dan sulit dipahami. Hal inilah yang membuat minat belajar siswa berkurang dalam bahasa

inggris. Sehingga siswa/i mengalami penurunan nilai dalam pelajaran bahasa inggris [3].

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Nurjannah mengenai media pendukung dalam pembelajaran bahasa inggris untuk usia 6-8 tahun, didapatkan hasil bahwa rata-rata pendidikan bahasa inggris yang diterima siswa masih kurang baik yang membuat minat belajar siswa menurun. Hal ini dikarenakan sedikitnya media untuk mendukung pendidikan bahasa inggris yang merupakan bahasa luar dan internasional [4].

Untuk meningkatkan kemampuan dan minat belajar berbahasa inggris sejak dini maka diperlukannya penggunaan teknologi pada saat pembelajaran. Penggunaan teknologi seperti media interaktif sudah mulai berkembang untuk membantu proses dalam belajar mengajar. Media interaktif merupakan alat audio visual yang memuat gabungan gambar bergerak dan bersuara [5]. menerapkan aplikasi simpler pada pembelajaran bahasa inggris menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan aplikasi simpler untuk menunjang proses pembelajaran sekitar 83% siswa mempunyai motivasi yang sangat antusias dalam menekuni Bahasa inggris [6].

Media interaktif menjadi sesuatu yang menarik karena dapat membuat anak cepet dalam hal belajar. Media interaktif juga mempunyai daya pikat estetika sehingga tampilannya lebih menarik dimana dapat memotivasi pengguna untuk terlibat pada kegiatan pembelajaran. Penggunaan media interaktif pada pengenalan

Bahasa Inggris untuk anak-anak ialah suatu unsur yang penting untuk mewujudkan suasana belajar yang cakap dan menyenangkan [7].

Indonesia sendiri masih jarang yang menggunakan proses pembelajaran melalui Construct dan Adobe Illustrator. Aplikasi Construct digunakan untuk mendesain dan merancang media pembelajaran sedangkan Adobe Illustrator hanya sebagai aplikasi pendukung untuk membuat karya grafis berupa ilustrasi gambar. Media pembelajaran ini memakai animasi yang unik untuk anak-anak, yakni dari sisi permainan, gambar, audio, dan wujud pembelajarannya. Sehingga perancangan aplikasi game edukasi berstruktur *software* ini dapat mempermudah anak-anak dalam belajar dan mengetahui pengenalan pembelajaran bahasa Inggris. Selain itu, anak usia dini yang mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi paling peka kepada apa yang mereka alami dan apa yang diajarkan, serta amat cepat mengingat dan meniru kosakata yang diajarkan, sehingga diperlukan pembelajaran dalam bentuk program animasi media interaktif, game yang mendidik, serta media pembelajaran [8].

Diawali dengan media belajar dan *game* yang bisa melatih kreativitas dan merangsang perkembangan otak kanan anak yang kemudian dapat melanjutkan proses anak dalam belajar dan mengetahui lingkungan sekitarnya. Media interaktif menjadi sesuatu yang menarik karena dapat membuat anak cepat dalam hal belajar. Media interaktif juga mempunyai daya tarik estetika tersendiri yang mana dapat membuat tampilan yang akan memotivasi dan menarik pengguna untuk ikut pada proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh di dapat informasi melalui wawancara pada guru bahwa masih banyak siswa/i yang mengalami kesusahan dan lemah pada belajar bahasa inggris, dikarenakan metode yang dipakai selalu menggunakan metode ceramah. Hal ini mengakibatkan siswa merasa bosan dengan metode yang diajarkan oleh guru dan juga siswa kurang minat dalam belajar bahasa inggris. Masalah ini dapat diatasi dengan mengaitkan pembelajaran bahasa inggris dengan memakai metode pembelajaran komputer atau *Computer Based Learning (CBL)*. Metode CBL dapat merancang suatu media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dengan memakai model R&D pada proses perancangannya dan memakai *software* construct dan adobe Illusrator sebagai alat bantu perancangan media tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk merancang sebuah media pembelajaran dengan metode Research and Development (RnD) yang diwujudkan dalam bentuk judul, yakni “Perancangan Aplikasi Media Interaktif Sebagai Pengenalan Bahasa inggris Dasar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh”. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengenalkan bahasa inggris dasar pada SD Kemala Bhayangkari sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan memperbaiki grammar dalam berbahasa inggris.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi ini yaitu :

1. Bagaimana Cara Merancang Media Interaktif Sebagai Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh
2. Bagaimana Keefektivitasan Media Interaktif Sebagai Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Kemala Bhayangkari Banda ACEH.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan aplikasi ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk Merancang Media Interaktif Sebagai Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh
2. Untuk Melihat Efektivitas Media Interaktif Sebagai Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh

1.4 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang dibahas pada Aplikasi ini tidak menyimpang dari pembahasan dan menjadi terlalu luas maka penulis menetapkan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dirancang untuk pembelajaran Bahasa Inggris dasar dalam memperkenalkan benda-benda yang ada disekitar untuk anak-anak usia 6 sampai 10 tahun.
2. Aplikasi berisikan pengenalan nama Hewan, Buah, serta terdapat game sederhana untuk mengevaluasi pengetahuan siswa berdasarkan materi yang telah disampaikan
3. Aplikasi dirancang dengan gambar 2 Dimensi

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan pengajar dan anak dalam proses mengajar dan belajar.
2. Membuat pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris jadi menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. .
3. Meningkatkan motivasi anak untuk lebih giat belajar mengenal Bahasa Inggris.

1.6 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Objek penelitian	Metode penelitian	Hasil penelitian
1	Rancangan pengembangan metode pembelajaran Multimedia interaktif bahasa inggris melalui adobe Flash untuk siswa sekolah dasar (Erna Susilawati : 2017) [3].	Objek penelitiannya yaitu Sekolah Dasar Kelas 3	metode yang digunakan adalah metode pengembangan sistem, lokasi penelitian, serta teknik pengumpulan data.	Hasil dari penelitian ini adalah Pembelajaran melalui media interaktif berbasis Adobe flash player ini dapat dipergunakan oleh semua sekolah-sekolah dasar karena sesuai dengan kurikulum yang implementasikan di Sekolah Dasar. pada proses kegiatan belajar mengajar memakai adobe flash player ini dibutuhkan pelatihan kepada guru-guru terlebih dahulu di Sekolah Dasar tersebut, agar para guru

				bisa dengan lancar mengajarkan kepada siswa/siswi.
2	Desain Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Jenis-Jenis Kendaraan (A. S. Saruman, Suhardi: 2021) [26].	Objek dari penelitian ini adalah Sekolah Dasar Negeri 378 Terbit Rantai Damai	Jenis penelitian yang dipakai yaitu metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> model <i>waterfall</i>	Output dari penelitian ini diimplementasikan kedalam bentuk Compact Disc (CD). Aplikasi dilengkapi dengan teks, gambar, audio, animasi dan soal latihan yang beragam. Kelemahan pada <i>software</i> ini ialah terletak pada ketangkasan audio ketika menjelaskan suatu kendaraan, tidak diperlihatkan video kendaraan dan media yang dirancang hanya berbasis desktop sehingga diperlukan laptop untuk mengoperasikannya.

3	<p>Perancangan aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Multimedia (Muh. Arif Budiyanto, Abdi Wahab: 2019) [27].</p>	<p>Objek penelitiannya yaitu Sekolah Dasar Kelas 3</p>	<p>metode yang digunakan adalah Metode Pengembangan Aplikasi Multimedia</p>	<p>hasil dari penelitian ini ialah tercipta sebuah aplikasi pembelajaran Output dari penelitian ini adalah bahasa Inggris untuk siswa Sekolah Dasar Kelas 3 yang interaktif dan berbasis multimedia. Sehingga siswa di sekolah akan menggunakan media pembelajaran baru selain yang formal dikelas, yang demikian pembelajaran Bahasa Inggris akan bervariasi juga interaktif dan siswa di sekolah tertarik untuk mengikutinya.</p>
---	---	--	---	---

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media

Media ialah seluruh wujud serta saluran untuk memberikan informasi ataupun pesan. Media diambil dari bahasa latin yaitu wujud umum dari kata “medium”. lebih jelasnya, kata media berarti “perantara” ataupun “pengantar” merupakan perantara antara pengirim pesan (*a source*) dan penerima pesan (*a reveiver*). sehingga, pada arti lain, media merupakan sarana/alat yang digunakan untuk memberikan pesan dari komunikator terhadap orang ramai. Media itu sendiri dapat dikategorikan menjadi tiga jenis yakni [9] :

- a. Media Visual ialah media yang dapat dipandang, diraba, atau dibaca. Pada media ini menggunakan penglihatan dan sentuhan. Beberapa macam media ini amat banyak tersedia. Misalnya: foto, gambar, komik, dan sebagainya.
- b. Media audio ialah alat yang dapat mendengarkan dan memakai indera pendengaran sebagai saluran. Contoh: musik, lagu, dan sebagainya.
- c. Media audio visual ialah alat yang bisa secara bersamaan dipandang dan didengar. Media ini menggunakan indera penglihatan juga pendengaran dengan bersamaan. Contoh: televise, drama, film, dan alat saat ini yakni VCD.

2.1.2 Fungsi Media

Menurut Kemp dan Dayton pada media pembelajaran Cecep Kustandi dan Bambang, ada 3 fungsi penting jika media dipakai kepada individu atau kelompok, dan kelompok yang amat luas yakni [10] :

- a) Mendorong minat ataupun perbuatan,
- b) Menyediakan informasi , dan
- c) Mengarahkan.

Adapun Levie Lentz pada Azhar Arsyad (2002: 20) menyampaikan bahwa ada 4 fungsi pada media pembelajaran, yakni [11] :

- a) Fungsi Atensi, yakni: memikat ketertarikan siswa agar dapat fokus terhadap materi pengajaran yang disampaikan.
- b) Fungsi Afektif, yakni: emosi dan perilaku siswa dapat dibangkitkan dengan media, dan siswa bisa nyaman terhadap kegiatan pembelajaran.
- c) Fungsi kognitif, yakni: mencapai suatu tujuan, mengingat dan memahami informasi ataupun pesan yang terdapat pada gambar (visual) difasilitasi oleh media.
- d) Fungsi kompensasi, yakni: media membantu siswa yang lambat dan lemah untuk memahami dan menerima materi pengajaran yang disediakan dengan lisan ataupun teks.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah suatu hal utama pada kegiatan pembelajaran. Adapun Arsyad (2002: 26) menyampaikan bahwa manfaat dari media pengajaran pada kegiatan pembelajaran ialah antara lain [11] :

- a) Media pendidikan bisa diperjelas dalam penyediaan pesan serta informasi akibatnya proses dan hasil belajar bisa dipermudah dan ditingkatkan.
- b) Media pendidikan bisa memotivasi dan memfokuskan anak untuk belajar, memungkinkan hubungan yang lebih nyata antara siswa juga lingkungan sekitarnya, dan memungkinkan siswa untuk merespon keahlian serta minat mereka, sehingga membantu mereka belajar secara mandiri.
- c) Keterbatasan indera, ruang dan waktu dapat diatasi dengan media pendidikan.
- d) Media pendidikan bisa memungkinkan siswa untuk berbagi pengalaman periswaa di lingkungannya dan memungkinkan hubungan langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

Pendapat Arsyad mengenai manfaat media pembelajaran di atas bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran bisa diterima baik oleh siswa karena memudahkan dalam kegiatan pembelajaran dimana memberikan pesan serta materi pelajaran.

2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Gagne & Briggs dalam Arsyad (2002: 4) berpendapat alat yang secara nyata dipakai sebagai penyampaian isi materi pembelajaran, antara lain: buku, kaset, tape-recorder, video recorder, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, grafik, televisi, dan komputer dimana disebut sebagai media pembelajaran.

Adapun Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002: 79-101) mengemukakan mengenai media Pembelajaran yaitu [11] :

- a) Media berdasar manusia adalah alat yang dipakai dalam menyiarkan atau menyampaikan informasi ataupun peran.
- b) Media cetak paling awam ialah buku panduan, buku teks, buku latihan ataupun buku kerja, majalah, lembar lepas dan jurnal.
- c) Media visual (gambar) memiliki peran yang amat utama pada kegiatan pembelajaran dalam hal ini. Media visual memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan memori. Visual juga bisa memicu minat siswa dan menciptakan interaksi antara isi pelajaran dan dunia nyata.
- d) Media audio visual menciptakan alat visual yang memadukan implementasi suara yang membutuhkan kerja ekstra. Penulisan naskah dan storyboard ialah Suatu pekerjaan utama dalam media audiovisual. Ini memerlukan banyak persiapan, perancangan, juga penelitian.

e) Media Berlandaskan Komputer melakukan berbagai manfaat pada pendidikan & pelatihan. Komputer berperan menjadi pengelola pada proses pembelajaran yang dikenal menjadi Computer Managed Instruction (CMI). Mode ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran & pelatihan, namun bukan penyedia utama konten pembelajaran.

2.2 Multimedia

Teknologi multimedia bisa memadukan teks, audio, grafik, animasi, dan video untuk memberikan kesan dalam media pembelajaran. Multimedia telah membuat perkembangan dalam proses belajar dan mengajar menjadi sangat menyenangkan dan unik. Proses pembelajaran yang interaktif mendorong hubungan yang hidup antara siswa dan guru. Multimedia merupakan berbagai kombinasi gabungan dari suara, video, grafik, teks, dan animasi. Pengkombinasian ini ialah satu kesatuan untuk menyajikan data, berita, pesan atau materi pelajaran secara bersama-sama [11].

Multimedia adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang disajikan dalam media komputer. Multimedia interaktif merupakan suatu solusi untuk mempermudah belajar siswa dibandingkan dengan menggunakan buku teks/e-book yang membosankan [12]. Menurut Munadi (2008:152), keuntungan menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Multimedia interaktif dirancang untuk penggunaan individu (belajar mandiri) oleh pengguna (siswa).
- b) Menciptakan lingkungan yang individual dan efektif sebab didesain secara unik untuk pembelajaran individu.
- c) Keperluan *user* (siswa) menjadi lebih terintegrasi, termasuk kepada anak yang pelan pada menerima pembelajaran.
- d) Memotivasi *user* (siswa) untuk belajar
- e) Memberikan Feedback.
- f) Pengguna (siswa) memiliki kendali penuh atas penggunaan.

Dari pembahasan di atas, bisa disimpulkan bahwa manfaat multimedia interaktif bias dipakai oleh siswa sebagai pengulangan materi atau is dan belajar secara mandiri.

2.3 Pengertian Bahasa Inggris Dasar

Bahasa Inggris atau yang biasa dikenal sebagai bahasa asing, yakni bahasa yang terus-menerus akan menjadi bahasa kedua bagi anak. Menurut Ratmaningsih (2019) pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia bertujuan agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan juga pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan oleh pembicara non bahasa Inggris dan sebagai bahasa kedua di berbagai negara di mana dipakai sebagai penghubung dalam komunikasi, seperti pendidikan dan perdagangan [13].

Sejak lama bahasa Inggris di sekolah dasar telah dilakukan, namun lebih dimaksimalkan lagi saat bahasa Inggris ditambahkan pada pembelajaran

yaitu sebagai ranah muatan mulok (lokal).

Menurut keputusan Mendikbud nomor 060/U/1993, yang berwenang menetapkan suatu mata pelajaran sebagai muatan lokal ialah Kepala Kantor Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (sekarang Depdiknas) tingkat II (kota / kabupaten) dengan persetujuan Kanwil sesuai pada ketetapan bahwa muatan lokal berupa bahasa Inggris dimaksudkan untuk memberikan kompetensi memahami keterangan lisan dan tulisan serta ungkapan sederhana. Pada surat keputusan tersebut juga dikatakan pelajaran bahasa Inggris di SD bisa diajarkan saat berada di kelas IV dan seterusnya [14].

2.4 Minat Belajar

Minat dapat didefinisikan sebagai suatu rasa sangat suka, perhatian, fokus, rasa ketertarikan, ketekunan, pengetahuan, usaha, motivasi, keterampilan, pengatur sikap, serta hasil hubungan individu ataupun seseorang dalam kegiatan lainnya [15]. Minat ialah salah satu hal yang amat penting untuk individu dalam melaksanakan suatu kegiatan dengan baik. Sebagai aspek psikologis, minat tidak hanya mempengaruhi perilaku seseorang, tetapi juga mendorong orang untuk berpartisipasi dalam kegiatan, meningkatkan perhatian mereka, dan mendorong partisipasi dalam kegiatan. [16]. Raminah Barbirin dalam buku psikologi belajar mengemukakan pendapatnya mengenai minat yang memberikan pengertiannya sebagai suatu kesadaran individu bahwa hal, manusia, objek, ataupun kondisi memiliki keterkaitan atau

keperluan untuknya. Minat patut dipandang sebagai tindakan sadar, apabila tidak maka tindakan itu tidak bermakna sama sekali [17].

Belajar ialah merubah kepribadian yang bermanifestasi sebagai pola respons baru berupa sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan keterampilan [18]. Belajar juga diartikan sebagai kegiatan dasar dari pertumbuhan pada kehidupan manusia. Sehingga dengan belajar, manusia melaksanakan transformasi kualitatif seseorang agar perilaku dan sikapnya dapat bertumbuh. Semua kinerja maupun prestasi manusia dalam hidup tidak lain ialah dengan hasil belajar. Belajar itu bukan hanya semata-mata suatu pengalaman. Belajar merupakan salah satu dari bentuk proses, bukan didapatkan secara instan. Oleh sebab itu, belajar berjalan tidak secara pasif namun secara aktif dan utuh dengan memakai beragam wujud tindakan agar mencapai suatu tujuan [19].

belajar dikatakan sebagai bagian yang dapat menetapkan motivasi seseorang dalam melakukan kegiatan-kegiatan tertentu [20]. Minat belajar juga dapat didefinisikan sebagai salah satu rasa ketertarikan pada sesuatu ataupun aktivitas tanpa adanya yang menugasi. Minat belajar bisa dilihat dengan 4 indikator yakni terdorong untuk belajar, motivasi belajar, perhatian dan pengetahuan dalam belajar [15].

Dari beberapa referensi diatas bias dikatakan bahwa minat belajar ialah suatu motivasi ataupun rasa suka kepada aktivitas pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran itu dapat tercapai.

2.5 Aplikasi Construct

Construct 2 merupakan perangkat lunak yang hebat menggunakan fitur HTML5 game creator didesain individual untuk game 2D (platform game). Keterangan Perintah yang terdapat pada Construct 2 disusun oleh *evensheet* yang meliputi *event* dan *action*, sehingga dalam merancang sebuah game atau aplikasi pada Construct 2 tidak membutuhkan pengetahuan bahasa pemrograman yang eksklusif. Sehingga, untuk merancang sebuah game atau aplikasi dengan Construct 2 kita tidak perlu memahami dan menguasai bahasa pemrograman yang susah. Selain membuat game, aplikasi construct 2 juga dapat membuat sebuah program media interaktif [21].

Pada desain tampilan aplikasi pengenalan bahasa inggris dasar di ambil di website freepik.com kemudian kembangkan lagi oleh peneliti menggunakan aplikasi Adobe Illustrator sehingga tampilan aplikasi lebih menarik dan sesuai untuk siswa sekolah dasar.

2.6 Aplikasi Adobe Illustrator

Adobe illustrator dapat didefinisikan sebagai *software* dalam merancang desain grafis berbasis vector. Sehingga dengan ilustrasi kita bisa membuat rancangan yang menarik dan memukau. Pada illustrator terdapat media atau alat dalam merancang dengan professional. Adobe Illustrator sangat serasi dengan berbagai macam perangkat lunak sebagainya. Adobe Illustrator dipakai dalam mencetak desktop *publishing* dan web *publishing* . Adobe ilustrasi juga tidak sulit untuk dipakai dan dapat membuka berbagai macam

fitur yang telah tersedia, yang terpenting adalah dengan sistem kategorisasi fasilitas meliputi menu, palette, toolbox, dan lainnya [22].

Adobe Illustrator adalah suatu perangkat lunak yang sangat terkenal dan telah diakui kehebatannya, kelengkapan fasilitas dan daya untuk merancang suatu desain grafis. Fungsi Adobe Illustrator bahkan bisa digunakan untuk bermacam kebutuhan sesuai dengan keahlian eksplorasi desainer, dimana dapat membuat desain aplikasi, watermark, konten media, desain blog/website, logo, icon, billboard dan tentunya masih banyak lagi lainnya [23].

2.7 Skala Guttman

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen angket dengan Skala Guttman. Skala Guttman dipakai apabila peneliti ingin memperoleh respons yang kuat kepada masalah yang diusulkan. Skala Guttman sangat bagus dalam meyakinkan para peneliti mengenai sikap dan serikat serta sifat-sifat yang dipelajari seringkali disebut sebagai karakteristik univer

Table 2 Skala Guttman

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

Jawaban dari responden bisa dibuat skor “satu” dan skor terendah “no1”, untuk alternatif jawaban pada kuesioner, peneliti menentukan kategori dalam setiap pertanyaan positif, yaitu Ya = 1 dan Tidak = 0, namun kategori dalam berbagai pertanyaan negatif, yakni Ya = 0 dan Tidak = 1.



BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini memakai metode *Research and Development*, yakni metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan berbagai produk, dan mengevaluasi kemampuan produk tersebut [28]. Tahapan pada pelaksanaan perancangan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :



1. Observasi

Observasi yang dilaksanakan untuk mendesain suatu produk selaras kebutuhan penelitian ini, dan memperoleh informasi yang ada di pada pembelajaran bahasa Inggris di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh.

2. Perencanaan Produk

Perencanaan ini diawali dengan menetapkan tema, mendesain, *prototype* untuk mewujudkan suatu media pembelajaran.

3. Desain Produk

Tahapan desain produk ini dengan membuat template tampilan mencocokkan warna desain dengan *template*, membuat gambar dan animasi menggunakan *software Construct 2* dan aplikasi pendukung yaitu *Adobe Illustrator* dalam perancangan media pembelajaran.

4. Pembuatan Produk

Selanjutnya sesudah merancang aplikasi, menciptakan aplikasi menggunakan *construct 2* sesuai dengan desain yang telah di buat.

5. Validasi Produk

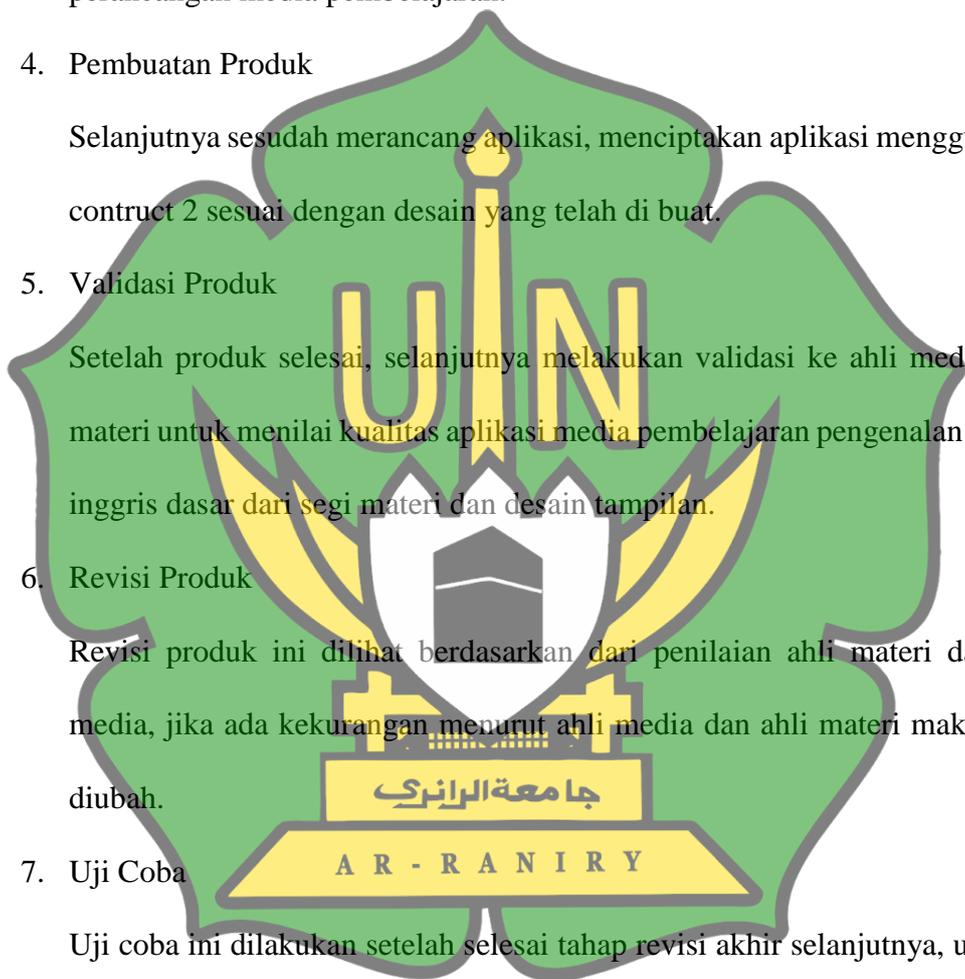
Setelah produk selesai, selanjutnya melakukan validasi ke ahli media, ahli materi untuk menilai kualitas aplikasi media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar dari segi materi dan desain tampilan.

6. Revisi Produk

Revisi produk ini dilihat berdasarkan dari penilaian ahli materi dan ahli media, jika ada kekurangan menurut ahli media dan ahli materi maka perlu diubah.

7. Uji Coba

Uji coba ini dilakukan setelah selesai tahap revisi akhir selanjutnya, uji coba ini dilakukan untuk mengetahui ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang dibuat.



8. Pembagian Angket

Tahap pembagian angket ini dilaksanakan sesudah menguji coba media pembelajaran di kelas, tujuan penyebaran angket untuk mengetahui kelayakan, penggunaan aplikasi dalam pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar.

9. Analisis Hasil Produk

Sesudah mengisi angket diharuskan menganalisis dalam mengetahui kelayakan pemakaian media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar.

3.2 RAD (Rapid Application Development)

yang dipakai dalam mengembangkan aplikasi media pembelajaran yaitu dengan memakai metode RAD (*Rapid Application Development*) Peneliti memilih metode RAD disebabkan memiliki efisiensi dalam pengembangan dan pemeliharaan sistem.

Dalam menyelesaikan aplikasi tersebut peneliti menggunakan 4 tahap dalam metode RAD (*Rapid Application Development*) yakni Perencanaan Kebutuhan, Mendesain Sistem, Proses pengembangan & pengumpulan feedback dan terakhir penerapan atau penyelesaian produk.

1. Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi masalah dan juga mengumpulkan data pada objek penelitian yang akan dilakukan.

2. Mendesain Sistem

Pada tahap ini peneliti mulai mendesain media pembelajaran dan juga melakukan perbaikan desain apabila masih terdapat ketidaksesuaian desain pada objek penelitian.

3. Proses pengembangan & pengumpulan feedback

Pada tahap ini peneliti terus menerapkan proses pengembangan dan integrasi dengan bagian-bagian lainnya serta terus mempertimbangkan *feedback* dari *user* atau klien.

4. Implementasi atau penyelesaian produk

Pada tahap ini peneliti mulai langsung menyelesaikan media pembelajaran yang sudah di desain dan juga mengimplementasikan media pembelajaran untuk mendeteksi kesalahan pada media yang dikembangkan.



3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi ialah seluruh objek atau subjek yang mempunyai angka atau spesifik sebagaimana ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari yang akhirnya akan diambil kesimpulannya [28]. Yang akan menjadi populasi dalam penelitian ini ialah siswa pada sekolah SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh.

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel ialah bagian kecil dari populasi yang nantinya akan diteliti dimana dipandang mewakili kepada semua populasi yang diambil dengan menggunakan metode tertentu [29]. Sampel yang akan dijadikan obyek penelitian pada proposal ini ialah siswa kelas IV yang berjumlah 21 siswa pada sekolah SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh.

3.4 Teknik Sampling

Sampling penelitian ini memakai teknik sampling jenuh, yaitu semua populasi dijadikan sebagai sampel.

3.5 Kisi-kisi Instrumen

Penelitian ini memerlukan instrumen dalam memperoleh data yang mana digunakan buat memperoleh data supaya bisa menyelesaikan masalah yang dimiliki pada pertanyaan penelitian. Pada instrumen ini mempunyai

angket untuk mengetahui tanggapan yang baik menurut siswa terhadap media pembelajaran.

Angket ialah serangkaian pertanyaan baik itu secara langsung ataupun secara tertulis kepada responden agar memperoleh informasi yang diperlukan [30]. Angket ini dibuat untuk ahli media, ahli materi yakni siswa dan guru sebagai objek penelitian.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang dipakai ialah angket. Angket dibuat dengan berisikan pertanyaan, lalu diperlukan tanggapan berdasarkan anak didik mengenai media pembelajaran tersebut, sesudah angket dijawab oleh murid lalu angket dianalisis setelah dikembalikan. Pembagian angket dilaksanakan saat terselesaikan uji coba Aplikasi untuk mengetahui tanggapan dari murid terhadap Aplikasi ini.

Tabel 3. Isi Angket Untuk Ahli Media

No	Penilaian	Indikator
1	Penilaian Materi	Penyesuaian materi dengan tujuan
2	Penilaian Bahasa	Pemahaman isi materi
3	Penilaian Desain	Ketertarikan siswa terhadap rancangan Pemahaman siswa terhadap gambar dan materi Kejelasan isi
4	Penilaian Media	Pemakaian Aplikasi Keselarasan Manfaat Media

Tabel 4 Isi Angket Untuk Ahli Materi

No	Penilaian	Indikator
1.	Penilaian Materi	Kejelasan materi Kesesuaian materi dengan contoh yang diberikan
2	Penilaian Bahasa	Pemahaman isi materi Gaya bahasa yang dipakai
3	Penilaian Desain	Ketertarikan siswa terhadap rancangan Pemahaman siswa terhadap gambar dan materi Kejelasan isi
4	Penilaian Media	Pemakaian Aplikasi Keselarasan dengan Manfaat Media

Table 5 Isi Angket Untuk Siswa

No.	Penilaian	Indikator
1	Penilaian Desain	Ketertarikan murid pada rancangan pemahaman murid terhadap gambar& materi kejelasan isi
2	Penilaian Media	Pemakaian aplikasi Keselarasan Manfaat Media

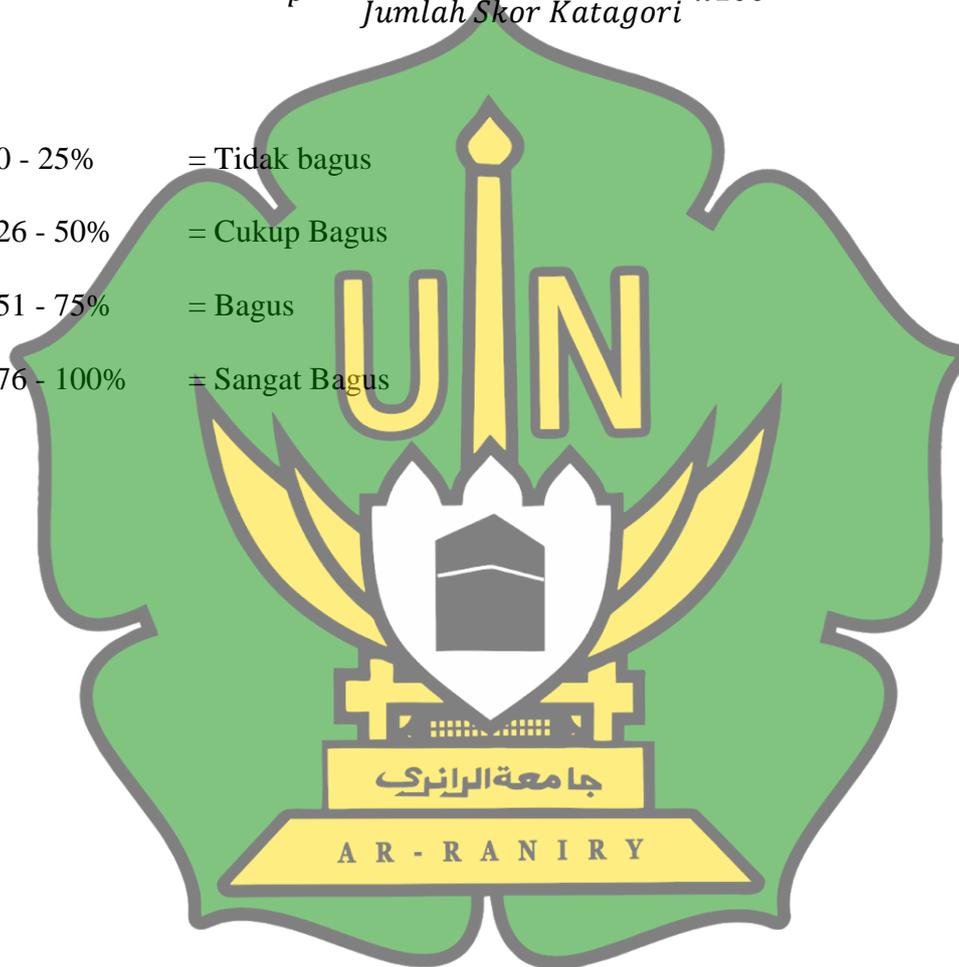
3.7 Analisis Data

Hasil angket ahli materi, ahli media dan tanggapan siswa kelas IV SD

Keumala Bhayangkari Banda Aceh dihitung dengan memakai rumus [31].

$$p = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Katagori}} \times 100$$

- 0 - 25% = Tidak bagus
- 26 - 50% = Cukup Bagus
- 51 - 75% = Bagus
- 76 - 100% = Sangat Bagus



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Observasi

Observasi yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu mendatangi ketua prodi untuk melaksanakan observasi awal di sekolah SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh. kemudian diberikan izin dan membuat surat izin observasi, setelah itu datang ke sekolah tersebut dan menjumpai kepala sekolah untuk melakukan observasi sekaligus melaksanakan penelitian di sekolah.

4.1.2 Perencanaan

Perancangan aplikasi ini berfungsi memberikan paparan materi kepada media pembelajaran bahasa inggris dasar :

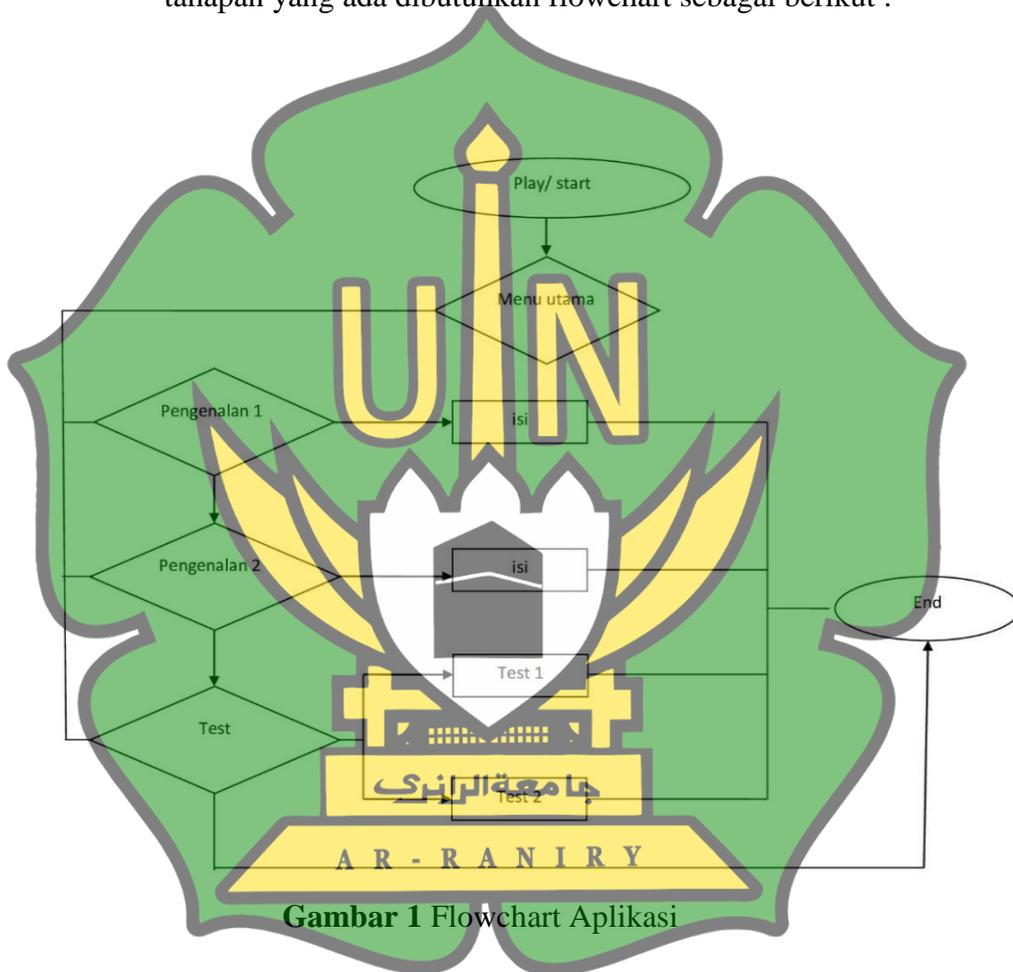
a. Tujuan Perancangan Aplikasi

Tujuan perancangan media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar ini bisa membantu pembelajaran dalam :

- 1) Membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar
- 2) Membantu siswa untuk dapat mengetahui nama hewan dan buah dalam bahasa inggris
- 3) Membantu siswa dalam pengucapan dan penulisan nama hewan dan buah pada bahasa inggris
- 4) Membantu guru dalam sumber materi pembelajaran.

b. Proses Perancangan

Pada proses perancangan ini dalam menggambarkan setiap jalan aplikasi diawali *start* dan *exit*, untuk menggambarkan setiap tahapan yang ada dibutuhkan flowchart sebagai berikut :



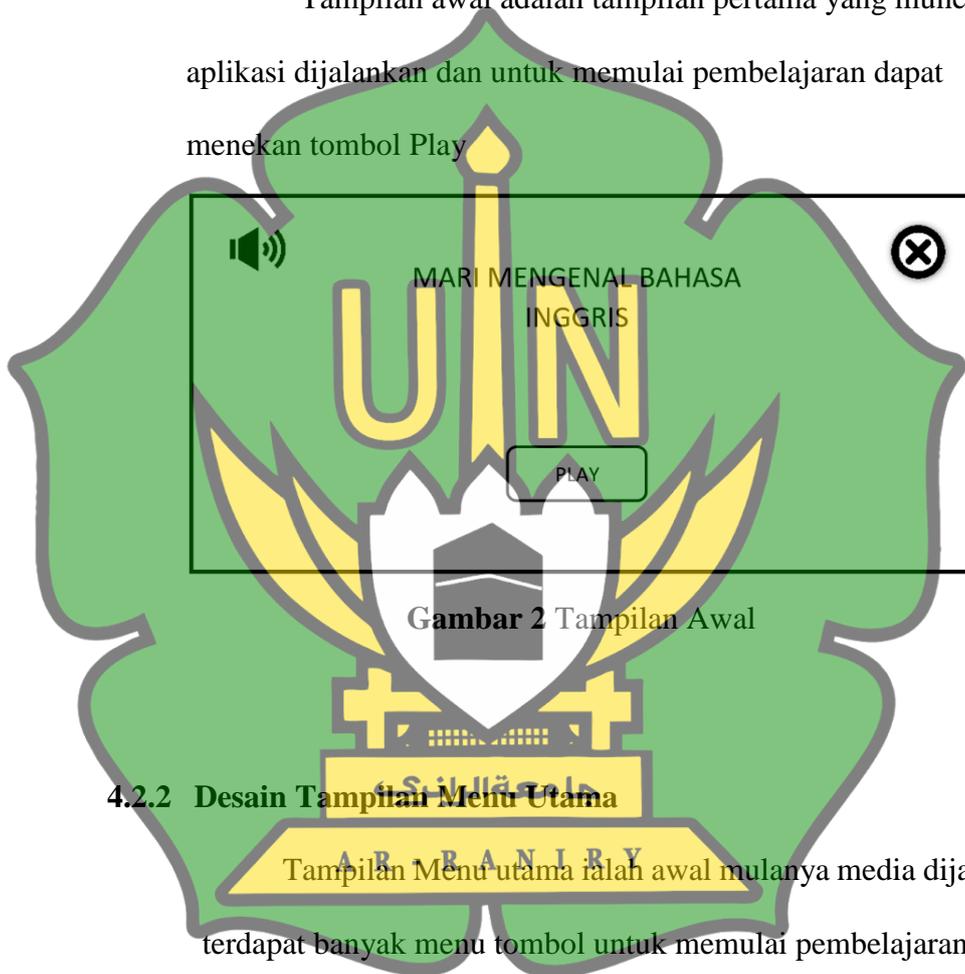
Gambar 1 Flowchart Aplikasi

4.2 Desain Produk

Perancangan Tampilan berfungsi sebagai bentuk awal dari sebuah aplikasi yang akan berinteraksi dengan pengguna.

4.2.1 Desain Tampilan Awal

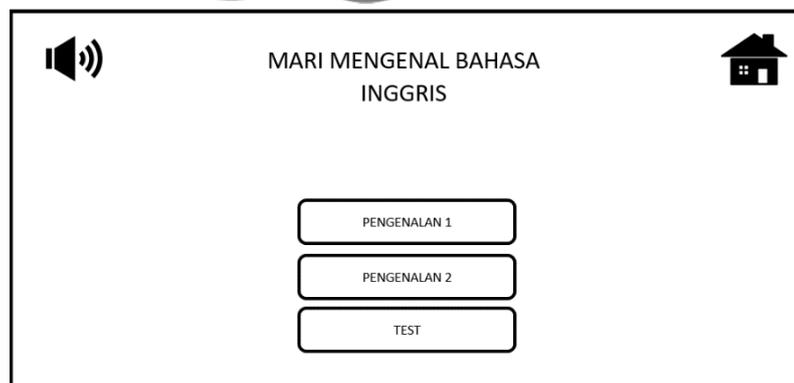
Tampilan awal adalah tampilan pertama yang muncul saat aplikasi dijalankan dan untuk memulai pembelajaran dapat menekan tombol Play



Gambar 2 Tampilan Awal

4.2.2 Desain Tampilan Menu Utama

Tampilan Menu utama ialah awal mulanya media dijalankan terdapat banyak menu tombol untuk memulai pembelajaran.



gambar 3 Tampilan Menu Utama

4.2.3 Desain Tampilan Pengenalan 1

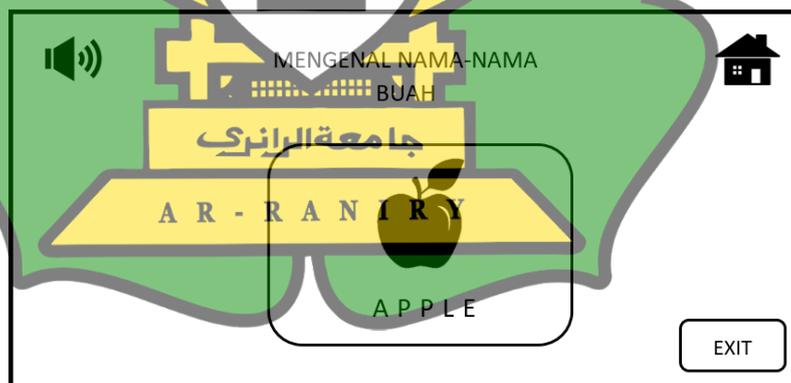
Tampilan Pengenalan 1 adalah tampilan materi yang menjelaskan Tentang nama-nama hewan.



Gambar 4 Tampilan Pengenalan 1

4.2.4 Desain Tampilan Pengenalan 2

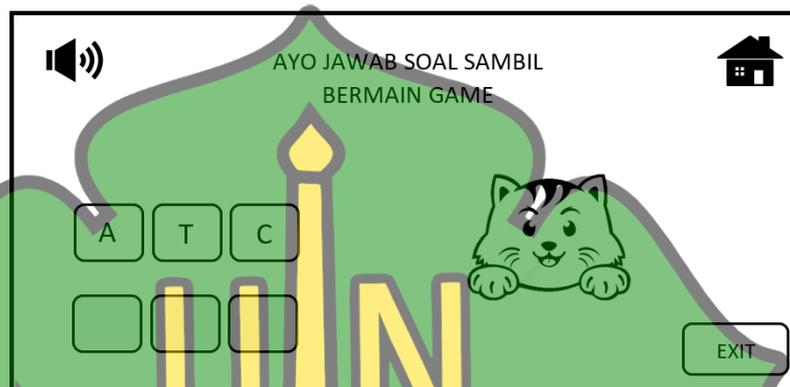
Tampilan pengenalan 2 adalah tampilan materi yang menjelaskan tentang nama-nama buah



Gambar 5 Tampilan Pengenalan 2

4.2.5 Desain Tampilan Test 1

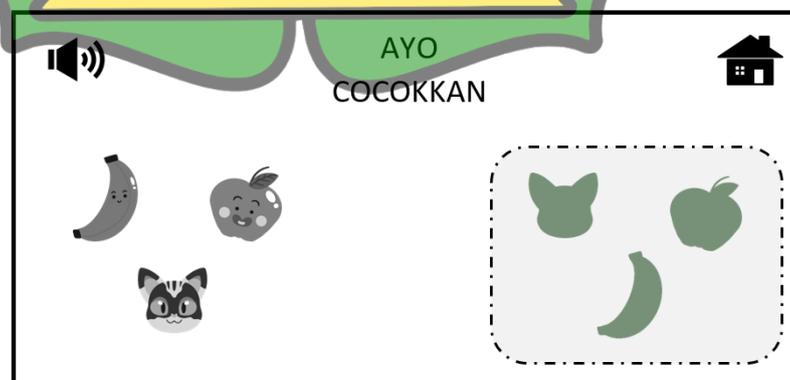
Tampilan Test 1 adalah tampilan kesimpulan berupa game dari hasil belajar siswa. Kesimpulan pada tampilan ini diberi nama menyusun kata.



Gambar 6 Tampilan Test 1

4.2.6 Desain Tampilan Test II

Tampilan Test II adalah tampilan kesimpulan berupa game dari hasil belajar siswa. Kesimpulan pada tampilan ini diberi nama mencocokkan gambar



Gambar 7 Tampilan Test II

4.3 Pembuatan Produk

Tahap perancangan yang telah selesai ini mulanya didesain sketsa oleh flowchart dan siap dikembangkan pada bentuk aplikasi yang sebenarnya, untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut selaras dengan apa yang diperlukan.

a. Tampilan Awal



Gambar 8 Tampilan awal

Pada tampilan awal terdapat tombol play yang mana berfungsi untuk memulai suatu pembelajaran. Memiliki tombol button suara yang berfungsi untuk mengatur besar kecilnya volume suara dan memiliki tombol button exit yang mana berfungsi untuk mengeluarkan aplikasi media pembelajaran tersebut

b. Tampilan menu utama



Gambar 9 Tampilan menu utama

Menu Utama terdiri dari 3 opsi utama pada media pembelajaran Pengenalan bahasa inggris, yakni :

- Pengenalan 1

Memaparkan Materi pengenalan nama-nama hewan

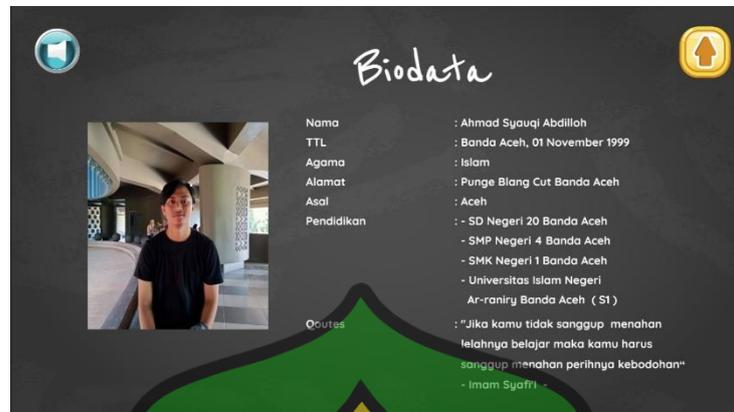
- Pengenalan 2

Memaparkan materi pengenalan nama-nama buah

- Test

Berupa kesimpulan dari pengenalan 1 dan 2 yang berbentuk game

c. Profil



Gambar 10 Profil Pembuat Media Pembelajaran

Pada tampilan profil terdapat biodata dari pembuat media pembelajaran tersebut

d. Tampilan Pengenalan 1



Pada tampilan pengenalan 1 terdapat materi pengenalan nama-nama hewan sebagai materi dari media pembelajaran tersebut

e. Tampilan Pengenalan 2



Gambar 13 Memulai materi nama buah



Gambar 14 Mengenalkan nama-nama buah

Pada tampilan pengenalan 2 terdapat materi pengenalan nama-nama buah sebagai materi dari media pembelajaran tersebut

f. Tampilan Test



Gambar 15 Tampilan Awal Test 1 dan 2

Pada tampilan test terdapat 2 test. Dimana kedua test tersebut merupakan kesimpulan dari materi pengenalan 1 dan 2.

g. Tampilan Test 1



Gambar 16 Tampilan awal game test 1



Gambar 17 Tampilan Selesai Menyusun kata

Di dalam tampilan tes 1 terdapat kesimpulan materi berupa game menyusun kata nama hewan.

h. Tampilan Test 2



Gambar 19 Tampilan awal game test 2

Gambar 18 Tampilan selesai mencocokkan objek

Di dalam tampilan tes 2 terdapat kesimpulan materi berupa game mencocokkan gambar.

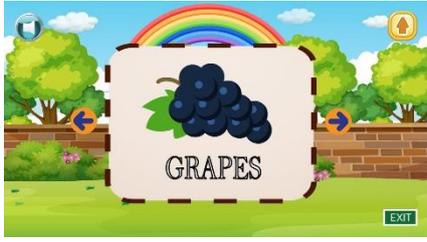
4.4 Validasi Produk

Sesudah media interaktif dirancang maka langkah selanjutnya ialah memvalidasi aplikasi kepada ahli media dan ahli materi. Ahli media mengecek media interaktif yang sudah dibuat, kemudian adanya revisi media interaktif yaitu dengan menambahkan profil pembuat media interaktif tersebut. kemudian divalidasi oleh ahli materi, sesudah dicek oleh ahli materi maka diberi sedikit revisi dalam media interaktif untuk kemudian ditambahkan materi pelajaran.



4.5 Revisi Produk

Revisi produk dilaksanakan sesudah validasi produk kepada ahli materi serta ahli media, dari validasi produk tersebut maka terdapat berbagai perubahan seperti dibawah ini :

No.	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1		
	<p>Tampilan pada menu utama ini tidak banyak yang di revisi hanya saja ada penambahan Profil pembuat media pembelajaran tersebut</p>	
2		
	<p>Pada tampilan pengenalan 1 tidak banyak yang di revisi hanya saja ada penambahan materi nama2 hewan dari 5 menjadi 8 soal</p>	
3		
	<p>Pada tampilan pengenalan 2 juga tidak banyak yang di revisi hanya saja ada penambahan materi nama2 buah dari 5 menjadi 8 soal</p>	

4.6 Uji Coba

Uji coba ini dilakukan setelah validasi dan revisi produk, uji coba dilakukan dengan cara mengimplementasi ke siswa kelas IVb di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh sebagai materi belajar siswa di kelas.

4.7 Pembagian Angket

Sesudah implementasi media pembelajaran kepada siswa, kemudian memberikan angket yang memiliki pertanyaan dan pernyataan mengenai kelayakan media pembelajaran yang sudah ditampilkan. Selesai pembagian angket siswa mengisi pertanyaan yang ada di angket berdasarkan petunjuk kemudian dikembalikan ke peneliti untuk menganalisis hasil dari angket.

4.8 Analisis dan Kesimpulan Produk

Analisis dan kesimpulan media pembelajaran berdasarkan penyebaran angket yang diberikan oleh ahli media, berupa aplikasi media pembelajaran Pengenalan Bahasa Inggris dasar memperoleh nilai rata-rata 3,86 dengan persentase 96,6% dikategorikan sangat bagus, dan bisa digunakan sebagai materi ajar yang dilihat dari berbagai segi aspek yakni aspek desain, dan aspek media. Menurut analisis penyebaran angket yang diberikan oleh ahli materi guru Bahasa Inggris, berupa aplikasi media pembelajaran pengenalan bahasa Inggris dasar memperoleh nilai rata-rata 4 dengan persentase 100% dikategorikan sangat bagus, dan dapat digunakan sebagai sumber belajar yang

dilihat dari beberapa segi aspek yaitu, aspek desain, aspek media, aspek bahasa dan aspek materi. Berdasarkan analisis pembagian angket 24 yang diberikan kepada siswa, berupa aplikasi media pembelajaran Pengenalan Bahasa Inggris Dasar mendapatkan nilai rata-rata 42,3 dengan persentase 96,1% dikategorikan sangat bagus dan dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk meningkatkan minat belajar siswa di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh.

4.9 Pembahasan

Mendesain media pembelajaran Bahasa Inggris dasar dengan memakai metode R&D, dan juga dibantu dengan *software* Construct 2 dan Adobe Illustrator. Langkah utama pada perancangan media pembelajaran ini yaitu dengan membuat alur jalannya media atau flowchart, kemudian membuat sketsa tampilan media pembelajaran, setelah disketsa selanjutnya didesain memakai *software* Adobe Illustrator. Langkah selanjutnya pindahkan semua desain karakter dan tampilan ke dalam Construct 2 untuk digerakkan setiap karakter dan tampilan, diberikan coding agar tampilan media tersebut berbentuk animasi, kemudian diatur dengan rapi berdasarkan rancangan pada alur flowchart dan sketsa. Setelah aplikasi selesai, langkah selanjutnya ialah memvalidasi media pembelajaran ke ahli media serta ahli materi, lalu adanya revisi produk dari hasil validasi.

Untuk menguji hasil kelayakan kedua ahli tersebut dibagikan angket, dan memperoleh persentase 96,6% dengan kategori sangat bagus untuk hasil

persentase ahli media, sedangkan ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat bagus. kemudian untuk mengetahui kelayakan pada siswa juga dibagikan angket kepada 24 siswa untuk mengetahui tanggapannya terhadap media pembelajaran yang telah ditampilkan, dan memperoleh persentase 96,1% dengan kategori sangat bagus. Sesuai dengan penelitian terdahulu memakai metode R&D ini bahwa media pembelajaran dengan memakai *software* Construct 2 juga sangat layak untuk materi ajar di sekolah dengan persentase 84,44% [32]. pada penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan lagi materi serta pertanyaan-pertanyaan, menambahkan level kesulitan pada setiap menu test, Kemudian dibuat juga dalam bentuk link maupun website.



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Kemala Bhayangkari kepada siswa kelas IV maka hasilnya adalah sebagai berikut :

1. Hasil perancangan media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar menggunakan metode R&D dengan *Software Construct 2* di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh, maka kesimpulannya : Mendesain media pembelajaran ini dengan cara membuat flowchart atau alur jalannya aplikasi, pada flowchart tersebut berisi menu pengenalan 1 yang berisi materi nama-nama hewan, pengenalan 2 yang berisi materi nama-nama buah, menu test sebagai evaluasi, dan profil. Merancang sketsa tampilan untuk media pembelajaran sesudah jadi, sketsa tersebut didesain pada Adobe Illustrator. Desain itu dimasukkan kedalam *software Construct 2* menjadi media pembelajaran. Perancangan media pembelajaran telah dilalui beberapa revisi, untuk dijadikan media pembelajaran selaras dengan kebutuhan pada sekolah itu.
2. Hasil analisis dan pembahasan yang sudah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar menunjukkan bahwa minat belajar siswa lebih tinggi daripada memakai media pembelajaran konvensional. Hal ini dibuktikan

dengan tingkat minat belajar siswa menunjukkan skor rata-rata 42,3 dengan persentase 96,1%.

5.2 Saran

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan materi serta pertanyaan-pertanyaan yang mampu menjadikan penilaian saat pembelajaran.
2. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan level kesulitan untuk setiap menu test
3. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat dibuat dalam bentuk link ataupun website, agar tidak sulit untuk digunakan, dan butuh pengembangan lagi untuk media pembelajaran pengenalan bahasa inggris dasar agar semakin baik dan bermanfaat bagi siswa.
4. Bagi peneliti sendiri harus lebih mengkaji lagi mengenai *software* yang terbaru, agar media pembelajaran ini tidak monoton.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afriani ade putri. 2014. *Metode Coloring Cards untuk Meningkatkan Daya Ingat Mata Pelajaran Bahasa Inggris pada Siswa SMA*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- [2] Annisa Anita Dewi. 2019. *Buku Sebagai Bahan Ajar Sebuah Perbandingan Buku Teks Bahasa Inggris di Indonesia & di Thailand*. Jawa Barat : CV Jejak.
- [3] Erna Susilawati. 2017. *Rancangan Pengembangan Metode Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris Melalui Adobe Flash Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal UNIKOM.
- [4] Nurjanah. 2011. *Aplikasi pembelajaran sebagai alat bantu Bahasa Inggris usia 6-8 tahun*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [5] A.M., Sadirman; 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [6] Agustinus Prasetyo Edy Wibowo. 2020. *Penerapan Aplikasi Simpler dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Bagi Taruna Politeknik Perkeretaapian Indonesia*. Jurnal Aghina Stiesnu Bengkulu. Volume 3 Nomor 1, E-ISSN 2621-8348
- [7] Faila Shafa, Mila. 2010. *Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Penguasaan Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- 
- [8] Ridho Wijayanto. 2014. *Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada Mi Nurul Falah Ciater*. Jurnal Evolusi Vol. II Nomor 1.
- [9] Alfath Aridha Tri Derangga. 2021. *Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Sman2 Katingan Hilir Berbasis Web Mobile*. Palangka Raya : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer.
- [10] Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [11] Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [12] Firdausy Armansyah, Sulton, Sulthoni. 2019. *Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol 2 No (3): 224-229.
- [13] Djamarah, Bahari. 2008. *Syaiful Drs. Psikologi Belajar Edisi 2*. Jakarta: Rineka Cipta
- [14] Sudrajat, D (2015). *Studi Tentang Pelaksanaan Pengajaran Bahasa Inggris*. Jurnal CENDEKIA, Vol 9, No 1, April 2015. Pusat Kajian Bahasa dan Budaya, Surakarta, Indonesia.
- [15] Slamemeto. 2003. *Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- [16] Nasution. 1981. *Pemahaman Individu*. Surabaya: Usaha Nasional.
- [17] Barbirin, Raminah. 1990. *Psikologi Belajar*. Bandung: Tarsito.
- [18] Sukmadinata, N. S. 2007. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- [19] Soemanto, Wasty. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- [20] Wina Sanjaya. 2007. *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- [21] Permana, Silver Dian Handy. 2015. *Pembangunan Aplikasi Game Android Pengenalan Pola Warna Pada PAUD Posdaya*. Jurnal Infotel, Vol. 7 No. 2
- [22] Suhendi,Edi,dan Ginanjar Rizki. 2009. *Membuat Desain Profesional Dengan Adobe Illustrator*. Bandung:Imformatika.
- [23] Fifi Novitasari , Yulia Djahir, Siti Fatimah. 2015. Fifi Novitasari , *Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara*. Jurnal Profit Volume2, Nomor 1
- [24] Fakultas Design dan Industri Kreatif.2018.*Modul Pembelajaran Komputer Grafis Design*.Jakarta : Universitas Esa Unggul
- [25] Abdi, Usman Rianse. 2012. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi Teori dan Aplikasi*. Bandung. Alfabeta.
- [26] A. S. Saruman, Suhardi. 2021. *Desain Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Jenis-Jenis Kendaraan*. Jurnal Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komputer 2021.
- [27] Muh. Arif Budiyanto, Abdi Wahab. 2019. *Perancangan aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Sekolah Dasar Kelas 3 Berbasis Multimedia*. Jurnal Ilmiah FIFO.
- [28] Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- [29] Tukiran Taniredja. 2014. Hidayati Mustafidah. *Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Bandung : Alfabeta.
- [30] C. Narbuko and H. A. Achmadi, (2013). *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [31] Lia Yulia, Wiwin Setianingsih. 2020. *Studi Manajemen Marketing Berbasis Online (Penelitian Pada Umkm Produksi Mebel Di Desa Tamansari Babakan Muncang I Kota Tasikmalaya)*. Jurnal Maneksi Vol 9, No. 1 p-ISSN: 2302-9560/e-ISSN: 2597- 4599
- [32] Titon Agung Saputro, Kriswandani, Novisita Ratu. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII*. Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika, Vol. 2 No. 1, p-ISSN 2597-7512



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-2914/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh
Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ahmad sauqi abdillah / 180212099**
Semester/Jurusan : / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Jl. Aji Seni II Punge Blang Cut Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Perancangan Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Dasar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 07 Februari 2023
an. Bekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 27 Maret
2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 2 Surat Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN KEMALA BHAYANGKARI
SD KEMALA BHAYANGKARI
JLN.CUT NYAK DHIEH KECAMATAN JAYA BARU BANDA ACEH
NPSN : 10105490

Banda Aceh, 11 Maret 2023

Kepada
Yth. Pembantu Dekan I
Fak Tarbiyah & Keguruan
(FTK) UIN AR – Raniry Banda Aceh
Di-
Banda Aceh

Nomor : 422./SD/YKB/ 267 / 2023
Prihal : -
Lampiran : -
Hal : Telah Melakukan Pengumpulan Data

Assalamualaikum Wr.Wb

Sehubungan dengan surat saudara Nomor : B- 2914/Un.08/FTK.1/TL.00/02/2023 Perihal pada pokok surat, dengan ini kami sampaikan Bahwa

Nama : Ahmad Sauqi Abdillah
NIM : 180212099
Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Dasar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh

Telah melakukan Penelitian / Pengumpulan Data Pada SD Kemala Bhayangkari Kota Banda Aceh.

Demikian Kami Sampaikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kepala Sekolah
SD Kemala Bhayangkari

A R - R A



Murul Ainie, SE,M.Pd
NIP.19670225 2012122001

Lampiran 3 Hasil Penilaian Ahli Media

Penilaian ahli media

Penilaian terhadap media pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris dasar dilakukan oleh dosen UIN Ar-raniry, yaitu bapak Khairan AR, M.Kom. Penilaian ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dengan melihat hasil tanggapan oleh ahli media. Ada dua aspek yang di nilai yaitu : aspek desain dan aspek media. Dari kedua aspek tersebut menghasilkan 15 pertanyaan yang tersedia, berikut merupakan hasil penilaian media di dalam tabel berikut ini :

No	Pertanyaan	Bobot nilai
1	Pemanfaatan media dengan materi	4
2	Sangat mudah menggunakan aplikasi	4
3	Desain tampilan aplikasi	4
4	Sangat paham dengan aplikasi dan gambar di aplikasi	4
5	Animasinya sangat menarik	4
6	Warna desain aplikasi sangat cocok	4
7	Penggunaan font dan warnanya mudah dilihat	4
8	Suara backsound terdengar sangat jelas	4
9	Animasi yang digunakan sesuai untuk anak SD	4
10	Pemilihan background aplikasi sudah sesuai untuk anak SD	4
11	Desain tombol medianya sudah bagus	4
12	Warna tombol sudah sesuai dengan tampilan medianya	4
13	Media dapat digunakan kapan saja	3
14	Ketepatan reaksi button (tombol)	4
15	Aplikasinya menarik dan dapat digunakan kapan saja maupun dimana saja	3
	Jumlah	58
	Rata-rata	3,86
	Persentase	96,6%
	Katagori	Sangat bagus

Media pembelajaran telah di uji oleh ahli media selama 30 menit, kemudian ahli media diberikan lembar angket yang berisi pertanyaan media yang telah diuji coba, setelah diuji coba mendapatkan persentase 96,6% yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bagus sekali untuk digunakan di dalam pembelajaran dan sebagai sumber belajar siswa.

Lampiran 4 Hasil Penilaian Ahli Materi

Penilaian ahli materi

Penilaian terhadap media pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris dasar dilakukan oleh guru Bahasa Inggris di SD Kemala Bhayangkari, yaitu ibu Rima Asmaul Munawarah, S.Pd. Penilaian ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dengan melihat hasil tanggapan oleh ahli materi. Ada dua aspek yang di nilai yaitu : aspek desain dan aspek materi. Dari kedua aspek tersebut menghasilkan 15 pertanyaan yang tersedia, berikut merupakan hasil penilaian media di dalam tabel berikut ini :

No	Pertanyaan	Bobot nilai
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa	4
2	Materi yang disampaikan relevan dengan objek penelitian	4
3	Bahasa yang di sampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa	4
4	Materi yang disajikan secara teratur dan berurut	4
5	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda	4
6	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami	4
7	Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja	4
8	Materi yang ditampilkan dapat menarik minat belajar siswa	4
9	Materi di dalam media sudah mengikuti perkembangan Teknologi	4
10	Gambar pada quis yang ditampilkan sesuai pada materi yang diajarkan	4
11	Quis yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami	4
12	Quis yang ditampilkan sesuai dengan materi yang di ajarkan dan tujuan pembelajaran	4
13	Quis yang ditampilkan mudah dan menyenangkan	4
14	Warna desain tampilan sudah cocok dan diberikan gambar yang sesuai	4
15	Interaktifitas siswa dengan media	4
Jumlah		60
Rata-rata		4
Persentase		100%
Katagori		Sangat bagus

Media pembelajaran telah di uji oleh ahli materi selama 30 menit, kemudian ahli materi diberikan lembar angket yang berisi pertanyaan media yang telah diuji coba, setelah diuji coba mendapatkan persentase 100% yang dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bagus sekali untuk digunakan di dalam pembelajaran dan sebagai sumber belajar siswa.

Lampiran 5 Hasil Responden Siswa

Hasil tanggapan dari siswa

Penilaian terhadap media pembelajaran pengenalan bahasa Inggris dasar ini dilakukan oleh siswa kelas IVa di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran dengan melihat hasil tanggapan oleh media. Ada 4 aspek yang dinilai yaitu aspek desain, aspek media, aspek bahasa, dan aspek materi. Dari keempat aspek tersebut menghasilkan 15 pertanyaan yang tersedia. Berikut hasil penilaian media di dalam tabel dibawah ini :

No	Pertanyaan	Jumlah	Persentase	Kategori
1	Apakah Media pembelajaran ini mudah di pahami ?	44	100%	Sangat bagus
2	Apakah Media pembelajaran ini menarik untuk digunakan ?	42	95,4%	Sangat bagus
3	Apakah media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar ?	43	97,7%	Sangat bagus
4	Apakah media pembelajaran ini membantu saya mempelajari bahasa Inggris ?	41	93,1%	Sangat bagus
5	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran ini bermanfaat ?	42	95,4%	Sangat bagus
6	Apakah media pembelajaran ini menggunakan bahasa yang sangat mudah di pahami ?	41	93,1%	Sangat bagus
7	apakah media pembelajaran ini membuat saya menyukai pelajaran bahasa Inggris?	39	88,6%	Sangat bagus
8	Apakah quis dari media pembelajaran ini mudah dan menyenangkan ?	44	100%	Sangat bagus
9	Apakah gambar dari media pembelajaran ini menarik ?	44	100%	Sangat bagus
10	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran ini sangat menyenangkan ?	43	97,7%	Sangat bagus
Total akhir		423	961%	Sangat bagus
Rata-rata		42,3	96,1%	

Uji coba media pembelajaran dilaksanakan di SD Kemala Bhayangkari Banda Aceh pada kelas IVa dengan bantuan laptop dan infokus. Durasi waktu uji coba yaitu selama 60 menit. Siswa diberikan lembar angket untuk mengisi penelitian terhadap media yang telah ditampilkan, hasil dari penilaian tersebut mendapat nilai sebesar 96,1%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ini sangat bagus dan bermanfaat untuk digunakan pada saat pembelajaran pengenalan Bahasa Inggris dasar.

Lampiran 6 Form Penilaian Ahli Media

LEMBAR VALIDASI KUESIONER PENGUJIAN MEDIA PEMBELAJARAN KEPADA
AHLI MEDIA

A. Identitas Validator

Nama : *Wahidun . A*
NIP : *4986 9720 1909 2001*

B. Petunjuk Pengisian Validasi

1. Kepada Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
1 : Tidak Baik
2 : Kurang Baik
3 : Baik
4 : Sangat Baik
2. Bila menurut Bapak/Ibu validator kuesioner ini perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian kolom komentar dan saran guna perbaikan.
3. Bapak/Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan centang terhadap hasil akhir penilaian

C. Penilaian

No	Pertanyaan	Bobot nilai			
		4	3	2	1
1	Pemanfaatan media dengan materi	✓			
2	Sangat mudah menggunakan aplikasi	✓			
3	Desain tampilan aplikasi	✓			
4	Sangat paham dengan aplikasi dan gambar di aplikasi	✓			
5	Animasinya sangat menarik	✓			
6	Warna desain aplikasi sangat cocok	✓			
7	Penggunaan font dan warnanya mudah dilihat	✓			
8	Suara backsound terdengar sangat jelas	✓			

9	Animasi yang digunakan sesuai untuk anak SD	✓			
10	Pemilihan background aplikasi sudah sesuai untuk anak SD	✓			
11	Desain tombol medianya sudah bagus	✓			
12	Warna tombol sudah sesuai dengan tampilan medianya	✓			
13	Media dapat digunakan kapan saja		✓		
14	Ketepatan reaksi button (tombol)	✓			
15	Aplikasinya menarik dan dapat digunakan kapan saja maupun dimana saja		✓		

D. Komentor dan Saran

- tambahkan tentang profil pembuat apps
- cara di share juga local host

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas, lembar angket dinyatakan:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 28 Feb 2023

AR-RANIRY
Validator

(
Mira - A
)

Lampiran 7 Form Penilaian Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI KUESIONER PENGUJIAN MEDIA PEMBELAJARAN KEPADA AHLI MATERI

A. Identitas Validator

Nama : Rima Aswaul Munawarah, S. Pd
NIP :

B. Petunjuk Pengisian Validasi

- Kepada Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 : Tidak Setuju
 - 2 : Kurang Setuju
 - 3 : Setuju
 - 4 : Sangat Setuju
- Bila menurut Bapak/Ibu validator kuesioner ini perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian kolom komentar dan saran guna perbaikan.

C. Penilaian

No	Aspek yang di validasi	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa				✓
2.	Materi yang disampaikan relevan dengan objek penelitian				✓
3.	Bahasa yang di sampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa				✓
4.	Materi yang disajikan secara teratur dan berurut				✓
5.	Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				✓
6.	Kalimat yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah dipahami				✓
7.	Materi dapat dipelajari dimana saja dan kapan saja				✓
8.	Materi yang ditampilkan dapat menarik minat belajar				✓

	siswa				
9.	Materi di dalam media sudah mengikuti perkembangan Teknologi				✓
10.	Gambar pada quis yang ditampilkan sesuai pada materi yang diajarkan				✓
11.	Quis yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami				✓
12.	Quis yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran				✓
13.	Quis yang ditampilkan mudah dan menyenangkan				✓
14.	Warna desain tampilan sudah cocok dan diberikan gambar yang sesuai				✓
15.	Interaktifitas siswa dengan media				✓

D. Komentar dan Saran

Sangat baik untuk para siswa yang pemula belajar bahasa Inggris. Tetapi ada untuk grade mudah ke yang lebih susah agar dapat ditambah lagi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian diatas, lembar angket dinyatakan:

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Banda Aceh, 25 Februari 2023

Validator

(Rima Asmaul Munawarah, S. Pd)

Lampiran 8 Form Responden Siswa

RESPONDEN SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas Siswa

Nama Lengkap : Aura Solvia
Kelas : IV A

B. Petunjuk Pengisian

1. Isilah identitas anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan dan pilihlah jawaban yang tersedia
3. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang anda anggap benar

C. Uraian pertanyaan

No	Pertanyaan	Respon	
		Iya	Tidak
1.	Apakah Media pembelajaran ini mudah di pahami ?	✓	
2.	Apakah Media pembelajaran ini menarik untuk digunakan ?	✓	
3.	Apakah media pembelajaran ini meningkatkan minat belajar ?	✓	
4.	Apakah media pembelajaran ini membantu saya mempelajari bahasa inggris ?	✓	
5.	Apakah materi yang ada pada media pembelajaran ini bermanfaat ?	✓	
6.	Apakah media pembelajaran ini menggunakan bahasa yang sangat mudah di pahami ?		✓
7.	apakah media pembelajaran ini membuat saya menyukai pelajaran bahasa inggris ?	✓	
8.	Apakah quis dari media pembelajaran ini mudah dan menyenangkan ?	✓	
9.	Apakah gambar dari media pembelajaran ini menarik ?	✓	
10.	Apakah belajar menggunakan media pembelajaran ini sangat menyenangkan ?	✓	

Lampiran 9 Hasil Pencarian Manual Responden Siswa

Table 6 Hasil Responden Siswa

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
Responden 1	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	15
Responden 2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
Responden 4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 6	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	18
Responden 7	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
Responden 8	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 9	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 21	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 22	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 24	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 25	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 27	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 28	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
Responden 29	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	18
Responden 21	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	17
Responden 22	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
Responden 22	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	18
total	44	42	43	41	42	41	39	44	44	43	

$$p = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Katagori}} \times 100$$

جامعة الرانزي

Pertanyaan 1 = $\frac{41}{44} \times 100 = 93,1$ Pertanyaan 6 = $\frac{41}{44} \times 100 = 93,1$

Pertanyaan 2 = $\frac{42}{44} \times 100 = 95,4$ Pertanyaan 7 = $\frac{39}{44} \times 100 = 88,6$

Pertanyaan 3 = $\frac{43}{44} \times 100 = 97,7$ Pertanyaan 8 = $\frac{44}{44} \times 100 = 100$

Pertanyaan 4 = $\frac{41}{44} \times 100 = 93,1$ Pertanyaan 9 = $\frac{44}{44} \times 100 = 100$

Pertanyaan 5 = $\frac{42}{44} \times 100 = 95,4$ Pertanyaan 10 = $\frac{43}{44} \times 100 = 97,7$

Lampiran 10 foto kegiatan penelitian

**Foto Kegiatan Penelitian di SD Bhayangkari
Banda Aceh**



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Ahmad Syauqi Abdillah
Tempat/Tanggal lahir : Banda Aceh / 1 November 1999
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Alamat Rumah : Jln. Aji Seni II Punge Blang Cut Banda Aceh
Telp/HP : 081262409281
E-Mail institusi : 180212099@student.ar-raniry.ac.id



RIWAYAT PENDIDIKAN

Sekolah Dasar (SD)/Sederajat : SD Negeri 20 Banda Aceh
Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Sederajat : SMP Negeri 4 Banda Aceh
Menengah Atas (SMA)/Sederajat : SMK Negeri 1 Banda Aceh
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh
Fakultas/Program Studi : Tarbiyah dan Keguruan / PTI

RIWAYAT KELUARGA

Nama Ayah : Musdiyasa S.Pd
Pekerjaan Ayah : PNS
Nama Ibu : Ratna Mufidah S.Pd
Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga
Alamat Lengkap : Jln. Aji Seni II Punge Blang Cut Banda Aceh