

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 6 BANJARMASIN**

**SKRIPSI**



Oleh :  
Hariadi Noor Ramadan  
NIM 1710130210005

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 6 BANJARMASIN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana

Pendidikan dalam Jenjang Strata 1

**HARIADI NOOR RAMADAN**

**NIM 1710130210005**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 6 BANJARMASIN**

Disusun Oleh:

Hariadi Noor Ramadan

NIM 1710130210005

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
Dilaksanakan Sidang Skripsi bagi yang bersangkutan:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd  
NIP. 19581111 198403 1 005



Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd  
NIP. 19900804 20170210 1 001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A  
NIP. 19801228 200501 2 003

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 6 BANJARMASIN**

Disusun Oleh:  
**Hariadi Noor Ramadan**  
**1710130210005**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi:  
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Lambung Mangkurat  
Tanggal 1 November 2023

**TIM PENGUJI**

<b>Nama/Pejabat</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd Pembimbing/Ketua Penguji		17-11-2023
Dr. H. Karyono Ibnu Ahmad, M.Pd Penguji Utama		16-11-2023
Agus Hadi Utama, M.Pd Pembimbing/Penguji I		21-11-2023
Adrie Satrio, M.Pd Anggota Penguji II		21-11-2023

Mengetahui, 29-11-2023  
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



**Dr. Nina Permata Sari, S.Psi, M.Pd**  
**NIP. 19800702 200501 2 004**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hariadi Noor Ramadan  
NIM : 1710130210005  
Program Studi : Teknologi Pendidikan  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android  
Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata  
Pelajaran Bahasa Inggris di Smp Negeri 6 Banjarmasin.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, 19 Oktober 2023  
Yang Membuat Pernyataan,



Hariadi Noor Ramadan  
NIM. 1710130210005

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 6 BANJARMASIN**

## **ABSTRAK**

Diperlukannya sebuah media pembelajaran fleksibel bisa digunakan dimana saja dan kapan saja yang dapat menarik perhatian siswa untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media pembelajaran dan menguji kelayakan dari media pembelajaran berbasis android sebagai sumber belajar serta mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMP Negeri 6 Banjarmasin setelah penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D dengan model pengembangan *Waterfall*. Tahapan dalam pengembangan terdiri dari tahap analisis, perancangan, implementasi, pengujian, dan penyebaran. Kelayakan produk media pembelajaran dilakukan melalui uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi oleh ahli materi dan ahli media memperoleh kategori sangat baik. Peningkatan motivasi belajar siswa diukur sebelum penggunaan media dan sesudah penggunaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis android ini sangat layak untuk digunakan sebagai sumber belajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa setelah penggunaan. Pendidik diharapkan untuk memanfaatkan media pembelajaran ini agar fokus siswa bisa lebih tertuju terhadap proses pembelajaran dan jika memungkinkan pendidik juga menambah pengalaman dalam penggunaan serta pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

**Kata kunci: Media Pembelajaran, Android, Bahasa Inggris, Motivasi Belajar, Model *Waterfall***

**DEVELOPMENT OF ANDROID BASED LEARNING MEDIA TO  
INCREASE LEARNING MOTIVATION STUDENTS IN ENGLISH  
COURSES AT SMP NEGERI 6 BANJARMASIN**

**ABSTRACT**

*A flexible learning media is needed that can be used anywhere and anytime that can attract students' attention to enhance learning motivation. This research aims to find out the stages of learning media development and to test the validity of android-based learning media as a learning resource and to find out the enhance student motivation in VII grade English subject at SMP Negeri 6 Banjarmasin after used the learning media. This research uses the type of R&D with the Waterfall development model. The stages consist of the stages of analysis, design, implementation, testing, and deployment. The validity of learning media products is carried out through validation tests by material experts and media experts. The results showed that the validation test by material experts and media experts obtained a very good category. The enhance student learning motivation was measured before the media used and after the media used. The results showed that there was an enhancement in student learning motivation from before the learning media used and after used it. So, this Android-based learning media is very decent to use as a learning resource and can enhance the student learning motivation. Educators are recommended to utilize this learning media so the students' focus can be more focused on the learning process and if possible to the educators increasing the experience in the application and development of technology-based learning media.*

**Keywords: Learning Media, Android, English, Learning Motivation, Waterfall Models**

## MOTTO

“ Perhatikan meskipun hal yang sepele. ”

*“ Pay attention even to trifles. ”*

*~Miyamoto Musashi~*

“ Sulit untuk mengetahui dirimu jika tidak mengetahui yang lain. ”

*“ It's hard to know yourself if you don't know the other things. ”*

*~Miyamoto Musashi~*



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kepada Allah SWT karena pertolongan dan izin-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dalam rangka menyelesaikan pendidikan di Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 6 Banjarmasin”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.
3. Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan, Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan di prodi Teknologi Pendidikan.
4. Dosen pembimbing akademik, Dr. H. Ahmad Sofyan, Drs., M.A. dan Adrie Satrio, M.Pd yang selalu memberikan masukan dan saran bagi mahasiswanya untuk lulus dengan baik.

5. Dosen pembimbing I skripsi, Prof. Dr. Hamsi Mansur, M.M.Pd yang selalu mendorong, membimbing dan membantu mahasiswanya untuk lulus dengan baik.
6. Dosen pembimbing II skripsi, Agus Hadi Utama, M.Pd yang telah memberikan semangat, masukan dan bimbingan selama penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP yang telah memberikan ilmu, motivasi, serta kontribusi besar dalam kelancaran penelitian.
8. Seluruh *staff* dan admin Prodi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran penyusunan skripsi.
9. Guru-guru SMP Negeri 6 Banjarmasin yang sangat membantu kelancaran penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
10. Kedua orang tua dan seluruh sahabat dekat saya yang telah memberikan do'a, motivasi, dorongan, bantuan dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun diharapkan demi penyempurnaan penyusunan skripsi di kemudian hari. Semoga skripsi yang telah disusun dapat bermanfaat bagi penelitian kedepannya.

Banjarmasin, 7 September 2023



Hariadi Noor Ramadan  
NIM. 1710130210005

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>ABSTRACT</b> .....	vi
<b>MOTTO</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I</b> .....	1
<b>PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II</b> .....	14
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	14
A. Kajian Kawasan Teknologi Pendidikan.....	14
B. Kajian Media Pembelajaran.....	20
C. Kajian Media Pembelajaran Berbasis Android.....	27
D. Kajian Game Pembelajaran.....	31
E. Kajian Pengembangan Media Pembelajaran .....	33
F. Kajian Motivasi Belajar Siswa.....	38
G. Kajian Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Peserta Didik SMP .....	41

H. Penelitian yang Relevan.....	44
I. Kerangka Berpikir.....	47
J. Pertanyaan Penelitian.....	51
<b>BAB III.....</b>	<b>52</b>
<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
A. Metode Penelitian .....	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	53
D. Model Pengembangan.....	53
E. Prosedur Pengembangan.....	56
F. Metode Pengumpulan Data Penelitian.....	60
G. Instrumen Penelitian .....	62
H. Teknik Analisis Data.....	65
<b>BAB IV .....</b>	<b>67</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>67</b>
A. Hasil Penelitian .....	67
B. Revisi Hasil Produk .....	93
C. Kajian Produk Akhir .....	95
D. Pembahasan.....	104
<b>BAB V.....</b>	<b>113</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>113</b>
A. Kesimpulan .....	113
B. Saran .....	114
 <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	 <b>115</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	62
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	63
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Motivasi Siswa .....	64
Tabel 4. Interpretasi Skor Skala Likert .....	66
Tabel 5. Storyboard Media Pembelajaran.....	72
Tabel 6. Uji Sistem Media Pembelajaran.....	83
Tabel 7. Hasil Validasi Ahli Materi .....	84
Tabel 8. Hasil Validasi Ahli Media.....	85
Tabel 9. Hasil Kuesioner Sebelum Pembelajaran .....	87
Tabel 10. Hasil Kuesioner Sesudah Pembelajaran.....	88
Tabel 11. Hasil Kuesioner Peningkatan Motivasi Belajar Siswa.....	90

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Klasifikasi Ragam Media .....	24
Gambar 2. Model Waterfall .....	38
Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir .....	47
Gambar 4. Tahapan Model Waterfall.....	54
Gambar 5. Tahapan Modifikasi Waterfall .....	57
Gambar 6. Diagram Flowchart Media Pembelajaran.....	71
Gambar 7. Proses Pembuatan Materi Pertama .....	79
Gambar 8. Proses Pembuatan Dialog Karakter.....	79
Gambar 9. Proses Pembuatan Item Knowledge .....	80
Gambar 10. Proses Pembuatan Materi Terakhir .....	80
Gambar 11. Proses Export Menjadi APK .....	80
Gambar 12. Tampilan Menu Utama.....	81
Gambar 13. Tampilan Dialog Petunjuk Arah .....	81
Gambar 14. Tampilan Materi ke-1 .....	81
Gambar 15. Tampilan Materi ke-2.....	82
Gambar 16. Tampilan Materi ke-3 .....	82
Gambar 17. Tampilan Materi ke-4.....	82
Gambar 18. Tampilan Kredit .....	82
Gambar 19. Diagram Hasil Kuesioner Sebelum Pembelajaran .....	88
Gambar 20. Diagram Hasil Kuesioner Sesudah Pembelajaran .....	89
Gambar 21. Diagram Hasil Peningkatan Motivasi Belajar Siswa .....	91
Gambar 22. Cover DVD .....	92
Gambar 23. Tampilan Awal.....	96
Gambar 24. Tampilan Layar Utama.....	97
Gambar 25. Tampilan Petunjuk Penggunaan.....	97
Gambar 26. Tampilan Map Prolog.....	98
Gambar 27. Tampilan Map Chapter 1 (Snow Town) .....	98
Gambar 28. Tampilan Map Chapter 2 (Labratory) .....	99
Gambar 29. Tampilan Map Chapter 3 (School).....	99
Gambar 30. Tampilan Map Bonus (Seacost) .....	99
Gambar 31. Tampilan Map Chapter 4 (Harbor).....	100
Gambar 32. Tampilan Map Chapter 4 (Ghost Cave) .....	100
Gambar 33. Tampilan Map Chapter 4 (Animal Village) .....	100
Gambar 34. Tampilan Map Evaluasi (Outside) .....	101
Gambar 35. Tampilan Map Evaluasi (Inside) .....	101
Gambar 36. Tampilan Penutup (Kredit).....	102

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus Mata Pelajaran Bahasa Inggris .....	118
Lampiran 2 Angket Validasi Ahli Materi .....	128
Lampiran 3 Angket Validasi Ahli Media.....	137
Lampiran 4 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi .....	146
Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media.....	148
Lampiran 6 Hasil Revisi Ahli Media & Materi .....	150
Lampiran 7 Angket Motivasi Awal Belajar Siswa .....	155
Lampiran 8 Angket Motivasi Akhir Belajar Siswa.....	167
Lampiran 9 Rekapitulasi Motivasi Awal Belajar.....	179
Lampiran 10 Rekapitulasi Motivasi Akhir Belajar .....	182
Lampiran 11 Surat Menyurat .....	171
Lampiran 12 Hasil Wawancara.....	181
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian (Foto).....	185