

**\PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN**

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Teknologi Pendidikan**

**SKRIPSI**



**Muhammad Rezki Fadillah**

**NIM: 1910130210029**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**2023**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK  
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN**

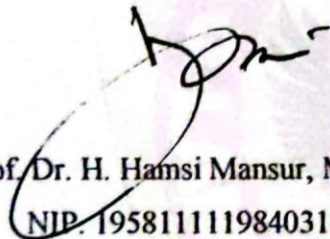
Disusun Oleh:

**MUHAMMAD REZKI FADILLAH**

**NIM. 1910130210029**

Telah Memenuhi Syarat dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Untuk dilaksanakan  
Ujian Sidang Skripsi bagi yang Bersangkutan

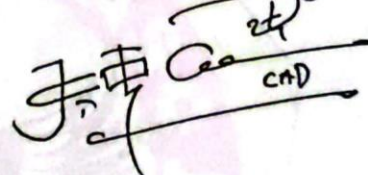
Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd

NIP. 195811111984031005

Dosen Pembimbing II



Zaudah Cyly Arrum Dalu, M. Pd

NIP. 198907302022032004

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd

NIP. 195811111984031005

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN

Disusun Oleh:  
**MUHAMMAD REZKI FADILLAH**  
NIM. 1910130210029

Telah dipertahankan dihadapan Penguji Sidang Skripsi  
Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendiidkan  
Universitas Lambung Mangkurat

Tanggal:  
**Banjarmasin, 5 Juli 2023**


#### TIM PENGUJI

Nama/Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Agus Hadi Utama, S. Pd., M. Pd		26-9-2023
Penguji Utama Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd		26-9-2023
Pembimbing/Anggota Penguji Zaudah Cyly Arrum Dalu, M. Pd		13-8-2023

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



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

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rezki Fadillah

NIM : 1910130210029

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di SMPN 25 Banjarmasin

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia dikenai sanksi pembatalan skripsi ini apabila terbukti melakukan tindakan plagiat (penjiplakan).

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenarnya.

Banjarmasin, 1 Februari 2023



Muhammad Rezki Fadillah  
NIM: 1910130210029

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT. karena atas rahmat, karunia serta kasih sayang-Nya saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir (skripsi) ini dengan sebaik-baiknya.

Penulisan laporan tugas akhir (skripsi) ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan mata kuliah skripsi prodi Teknologi Pendidikan angkatan 2019. Selesainya penulisan laporan tugas akhir (skripsi) ini tidak lain juga dikarenakan berkat arahan dan bimbingan yang diberikan oleh dosen penasehat akademik (PA) dan dosen pembimbing skripsi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Agus Hadi Utama, M. Pd selaku dosen PA, Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi I, dan Ibu Zaudah Cyly Arrum Dalu, M. Pd selaku dosen pembimbing skripsi II yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama penugasan dan penyusunan laporan tugas akhir (skripsi) “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII Di SMPN 25 Banjarmasin”

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dan telah membantu dalam kelancaran penyusunan tugas akhir (skripsi), penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat (ULM).
2. Bapak Dr. Chairil Faif Pasani, M. Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM).
3. Bapak Dr. Ali Rachman, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP ULM.

4. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd., selaku Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM) sekaligus Dosen Pembimbing 1 Tugas Akhir (Skripsi).
5. Ibu Zaudah Cyly Arrum Dalu, M. Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 Tugas Akhir (Skripsi).
6. Bapak Agus Hadi Utama, M. Pd., selaku Dosen Penasehat (PA).
7. Bapak Hairan, S. Pd, M. Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 25 Banjarmasin.
8. Ibu Hj. Saridha Martiningsih, S. Pd., selaku Guru mata pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 25 Banjarmasin yang memberikan data dan informasi penelitian.
9. Seluruh Dewan Guru dan Peserta Didik di SMP Negeri 25 Banjarmasin yang bersedia membantu memberi informasi atau data yang diperlukan penelitian.
10. Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan, do'a dan motivasi dalam menjalankan program ini untuk menyelesaikan laporan tugas akhir (skripsi).
11. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan saran maupun dorongan serta dukungan berupa moril maupun materil demi terselesaikannya program ini untuk laporan tugas akhir mahasiswa (skripsi).

Penulis telah berusaha menyusun laporan tugas akhir (skripsi) ini dengan sebaik-baiknya, namun terlepas dari semua itu penulis tahu bahwa masih banyak kekurangan karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangatlah berarti bagi penulis. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir (skripsi) ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Banjarmasin, 1 Februari 2023

Penulis,



Muhammad Rezki Fadillah  
NIM: 1910130210029

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Spesifikasi Produk .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Kawasan Teknologi Pendidikan .....	8
B. Kajian Pembelajaran Bahasa Inggris .....	10
C. Kajian Media Pembelajaran Interaktif.....	12
D. Kajian Meningkatkan Motivasi Belajar .....	14
E. Penelitian Relevan .....	15
F. Kerangka Berpikir.....	17
G. Hipotesis Penelitian .....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
A. Jenis Penelitian .....	20

B.	Model Pengembangan.....	20
C.	Prosedur Pengembangan .....	21
D.	Setting/Subjek dan Objek Penelitian .....	24
E.	Rancangan/Kerangka Kerja Penelitian .....	24
F.	Metode Pengumpulan Data .....	25
G.	Instrumen Penelitian .....	25
H.	Teknik Analisis Data .....	32
I.	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		38
A.	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran .....	38
B.	Deskripsi Analisis Data.....	53
C.	Analisis Hasil Peningkatan Motivasi Belajar .....	57
D.	Kajian Produk.....	61
E.	Revisi Produk.....	62
F.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	69
BAB V PENUTUP .....		74
A.	Kesimpulan.....	74
B.	Saran .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....		76
LAMPIRAN .....		78



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kawasan Perencanaan.....	6
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	14
Gambar 3.1 Model Pengembangan Media Pembelajaran atau Diklat ADDIE.....	16
Gambar 3.2 Kerangka Kerja Penelitian.....	19
Gambar 4.1 Flowchart Media Pembelajaran Interaktif.....	42
Gambar 4.2 Tampilan Intro.....	46
Gambar 4.3 Petunjuk Aplikasi.....	46
Gambar 4.4 Menu Utama.....	47
Gambar 4.5 Profil Pengembang.....	47
Gambar 4.6 Menu Materi.....	47
Gambar 4.7 Menu Sub Bab Materi.....	48
Gambar 4.8 Menu Isi Materi.....	48
Gambar 4.9 Menu Evaluasi.....	49
Gambar 4.10 Menu Isi Evaluasi.....	50
Gambar 4.11 Menu Hasil Evaluasi.....	50
Gambar 4.12 Menu Konfirmasi Keluar.....	51
Gambar 4.13 Revisi Menu Tujuan Pembelajaran.....	67
Gambar 4.14 Revisi Menu Quiz atau Soal Latihan.....	67

Gambar 4.15 Revisi Materi Audio Suara.....	68
Gambar 4.16 Revisi Warna Latar Belakang dan tombol.....	69
Gambar 4.17 Revisi Unsur Multimedia.....	70
Gambar 4.18 Revisi Tulisan Bacaan Tombol.....	70
Gambar 4.19 Revisi Intro Petunjuk Aplikasi.....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kegiatan Observasi Untuk Guru dan Peserta Didik.....	26
Tabel 3.2 Lembar Angket Validasi Instrumen Penelitian.....	27
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3.5 Lembar Angket Responden Siswa.....	32
Tabel 3.6 Penentuan Skor Skala Likert Validasi Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 3.7 Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-Rata.....	33
Tabel 3.8 Penentuan Skor Skala Likert Kelayakan Produk.....	34
Tabel 3.9 Interval Nilai dan Kategori Kelayakan Produk.....	34
Tabel 3.10 Penentuan Skor Skala Lembar Angket Responden.....	35
Tabel 3.11 Kriteria Kriteria Tingkatan Motivasi Siswa.....	36
Tabel 3.12 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	36
Tabel 4.1 Hasil Data Kelayakan Materi.....	54
Tabel 4.2 Hasil Data Kelayakan Media.....	57
Tabel 4.3 Data Nilai Skor Responden Individu.....	59
Tabel 4.4 Hasil Data Angket Responden Siswa.....	60
Tabel 4.5 Saran dan Revisi Oleh Ahli Materi.....	63
Tabel 4.6 Saran dan Revisi Oleh Ahli Media.....	66

Tabel 4.7 Komentar dan Saran Oleh Responden Siswa ..... 69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian ke Sekolah.....	78
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.....	79
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin.....	80
Lampiran 4 Surat Izin Telah Melakukan Penelitian di Sekolah.....	81
Lampiran 5 Foto Kegiatan Penelitian di Sekolah.....	82
Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	85
Lampiran 7 Hasil Validasi Instrumen Ahli Materi.....	86
Lampiran 8 Hasil Validasi Instrumen Ahli Media.....	89
Lampiran 9 Hasil Penilaian Responden.....	92

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS KELAS VII DI SMPN 25 BANJARMASIN**

Muhammad Rezki Fadillah<sup>1</sup>, Hamsi Mansur<sup>2</sup>, Zaudah Cyly Arrum Dalu<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Lambung Mangkurat

1910130210029@mhs.ulm.ac.id<sup>1</sup>, hamsi.mansur@ulm.ac.id<sup>2</sup>,

zaudah.dalu@ulm.ac.id<sup>3</sup>

## **ABSTRAK**

Seiring dengan perkembangan pendidikan di Era 4.0 evolusi teknologi industri, penggunaan Bahasa Inggris bukan lagi menjadi pilihan tetapi sudah menjadi kebutuhan dalam keseharian terutama ketika mencari pengetahuan melalui internet. Terlebih lagi dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris sangat efektif untuk membantu pengajar menyediakan materi sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Media Pembelajaran Interaktif adalah alat pendukung berbasis multimedia yang dapat menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar ke peserta didik yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 25 Banjarmasin. Model pengembangan yang digunakan ialah model ADDIE dengan lima tahapan pengembangan, yakni analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Adapun metode pengumpulan data penelitian terdiri dari observasi dan angket/kuesioner validasi ahli, dan angket/kuesioner respon peserta didik. Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan rata-rata motivasi belajar siswa menjadi sangat tinggi. Siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat ketika belajar menggunakan media pembelajaran interaktif, sekolah dapat menggunakan media pembelajaran interaktif ini sebagai media pendukung untuk siswa lebih termotivasi dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Motivasi/Minat Belajar, dan Materi Bahasa Inggris.