



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS WEB PADA MATERI THIS IS MY SCHOOL  
UNTUK KELAS VII DENGAN METODE *DRILL AND  
PRACTICE***

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata-1 Pendidikan Komputer

Oleh:

Ilahidah Fah Ngestu

NIM 1810131220011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKAN DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
JULI 2024**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS WEB PADA MATERI *THIS IS MY SCHOOL*  
UNTUK KELAS VII DENGAN METODE *DRILL AND  
PRACTICE***

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana  
Strata-1 Pendidikan Komputer

Oleh:

Ilahidah Fah Ngestu  
NIM 1810131220011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER  
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKAN DAN IPA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
JULI 2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS**  
**WEB PADA MATERI *THIS IS MY SCHOOL* UNTUK KELAS VII**  
**DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE***

Oleh:

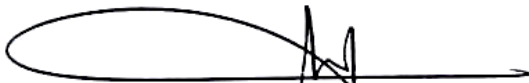
Ilahidah Fah Ngestu

NIM 1810131220011

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal  
23 Juli 2024 dan dinyatakan lulus.

Susunan Dewan Penguji:

Ketua Penguji/Pembimbing I



Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd.  
NIP 19850331 201212 1 002

Anggota Dewan Penguji

1. Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.
2. Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T.

Sekretaris Penguji/Pembimbing II



Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom.  
NIP 19940601 202203 1 007

Program Studi Pendidikan Komputer, Juli 2024  
Koordinator



Dr. Harja Santana Purba, M.Kom.  
NIP 19630705 198903 1 002

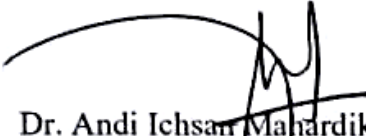
Dr. Syahmani, M.Si.  
NIP 19680123 199303 1 002

## LEMBAR PERSETUJUAN

Untuk menyatakan bahwa Skripsi oleh Ilahidah Fah Ngestu NIM 1810131220011 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi *This is My School* untuk Kelas VII dengan Metode *Drill and Practice*" telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Program Studi Pendidikan Komputer.

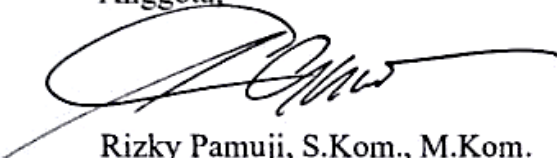
Banjarmasin,  
Ketua,

Tanggal, 4.../10/2024

  
Dr. Andi Ichsan Mahardika, M.Pd.  
NIP 19850331 201212 1 002

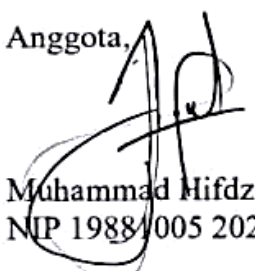
Anggota,

Tanggal, 20/9/2024

  
Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom.  
NIP 19940601 202203 1 007


Anggota,

Tanggal, 14/08/2024

  
Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T.  
NIP 1988/005 202203 1 005

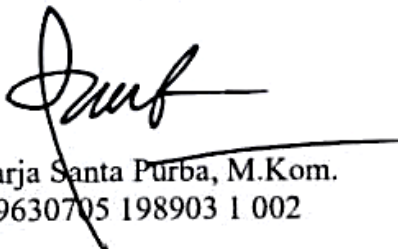
Anggota,

Tanggal, 14/08/2024

  
Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T.  
NIP 19931110 202012 1 008

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer

Tanggal, 2/10/2024

  
Dr. Harja Santa Purba, M.Kom.  
NIP 19630705 198903 1 002

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, 23 Juli 2024



Ilahidah Fah Ngestu  
NIM 1810131220011

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEB PADA MATERI *THIS IS MY SCHOOL* UNTUK KELAS VII DENGAN METODE *DRILL AND PRACTICE* (Oleh: Ilahidah Fah Ngestu; Pembimbing: Andi Ichsan Mahardika, Rizky Pamuji; 2024; 66 halaman)

## ABSTRAK

Sekolah yang hanya mengandalkan penggunaan media buku teks dalam kegiatan belajar mengajar dapat menimbulkan kendala dalam pembelajaran, terlebih lagi dalam mata pelajaran bahasa Inggris yang mana listening termasuk kedalam skill yang harus dicapai dalam tujuan pembelajaran. Guru perlu memanfaatkan teknologi yang disediakan oleh sekolah untuk mendukung pembelajaran agar dapat memperoleh efektifitas dari kegiatan belajar dan mengajar. Salah satu upaya pemanfaatan teknologi adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis web yang dapat mencakup penyajian materi yang lebih variatif seperti gambar, audio, dan video, memberikan kemudahan akses ke sumber pembelajaran dan dapat memudahkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang interaktif juga dapat meningkatkan motivasi siswa dan menghindari penyampaian pembelajaran yang monoton. Untuk itu, dikembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web bertopik "This is My School" dengan metode pembelajaran drill and practice yang menggunakan teknologi HTML, CSS, Javascript, Json, dan Firebase. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and development dengan model ADDIE yang sudah dibatasi (analysis, design, development, and evaluate). Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan angket validasi media yang diisi oleh dua orang validator ahli media dan validasi materi yang diisi oleh satu validator materi dari akademisi dan satu validator materi dari praktisi. Media dinyatakan valid dari segi materi yang memperoleh presentase validasi sebesar 91,67% dengan kriteria kevalidan tinggi dan dari segi media yang memperoleh presentase 77,50%. Oleh karena itu, media interaktif ini dinyatakan dapat digunakan untuk uji coba.

Kata kunci: ADDIE, Media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris, Pemanfaatan teknologi, Pembelajaran berbasis teknologi, Pembelajaran digital.

*DEVELOPMENT OF WEB-BASED INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON THIS IS MY SCHOOL MATERIAL FOR CLASS VII WITH DRILL AND PRACTICE METHOD (By: Ilahidah Fah Ngestu; Supervisor: Andi Ichsan Mahardika, Rizky Pamuji; 2024; 66 pages)*

## **ABSTRACT**

*Schools that only rely on the use of textbook media in teaching and learning activities can cause obstacles in learning, especially in English subjects where listening is included in the skills that must be achieved in learning objectives. Teachers need to utilize the technology provided by schools to support learning in order to gain effectiveness from teaching and learning activities. One of the efforts to utilize technology is to develop web-based learning media that can include a more varied presentation of material such as images, audio, and video, provide easy access to learning resources and can facilitate the teaching and learning process. Interactive learning media can also increase student motivation and avoid monotonous learning delivery. For this reason, a web-based interactive learning media with the topic "This is My School" was developed using HTML, CSS, Javascript, Json, Firebase and Netlify technologies. The research method used is Research and development with the ADDIE model that has been limited (analysis, design, development, and evaluate). Data collection techniques carried out using a media validation questionnaire filled out by two expert validators media and material validation filled by one material validator from academics and one material validator from practitioners. The media was declared valid in terms of material which obtained a validation percentage of 91.67% with high validity criteria and in terms of media which obtained a percentage of 77.50%. Therefore, this interactive media can be used for testing.*

*Keywords: ADDIE, English interactive learning media, Technology utilization, Technology-based learning, Digital learning.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat rahmat dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada *Materi This is My School* untuk Kelas VII dengan Metode *Drill and Practice*”. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi syarat menyelesaikan program Strata-1 Pendidikan Komputer. Saya menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM) Banjarmasin.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM Banjarmasin.
3. Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM Banjarmasin.
4. Dr. Andi Ichsan Mahardika, M. Pd. dan Rizky Pamuji, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam, membimbing, membantu, dan memberikan masukan selama pengerjaan skripsi ini.
5. Muhammad Hifdzi Adini, S.Kom., M.T. dan Novan Alkaf Bahraini Saputra, S.Kom., M.T. selaku penguji dan validator media.
6. Fahmi Hidayat, M. Pd. dan Munawarah, S. Pd. selaku validator materi.
7. Bungan Doko dan Wiyus Astuti selaku orang tua, adapun saudara, dan keluarga yang selalu memberi dorongan, semangat serta doa sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Ahmad Firdaus, Aulia rahmi, Farrah Labita, Jarina Amelia, Mauizhatil Hasanah, Muhammad Maulana, Thari Maulida N.S dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dan ikut serta membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Rasa terimakasih ingin saya sampaikan atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala membalas dengan pahala yang berlipat ganda terhadap pihak yang telah terlibat dengan terselesainya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan serta menjadi acuan dari untuk peneliti selanjutnya. Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa memberikan rahmat dan hidayah bagi kita semua.

Banjarmasin, Juli 2024

Ilahidah Fah Ngestu  
NIM 1810131220011

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
1.6 Penjelasan Istilah dan Batasan Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian dan Pengembangan.....	7
2.2 Materi “ <i>This is My School</i> ” .....	9
2.3 Metode <i>Drill and Practice</i> .....	10
2.4 Media Pembelajaran Interaktif .....	11
2.5 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web.....	12
2.6 Teknologi Media Interaktif Berbasis Web .....	13
2.7 Kriteria Kevalidan Produk.....	16
2.8 Penelitian relevan .....	17
2.9 Kerangka berpikir.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Jenis Penelitian Pengembangan .....	21
3.2 Definisi Operasional Karakteristik.....	23
3.3 Instrumen Pengumpulan Data .....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>27</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	27
4.2 Hasil Validitas .....	56
4.3 Pembahasan.....	57
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>62</b>
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>67</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Materi .....	24
Tabel 3.2 Kisi Kisi Instrumen Validasi Ahli Media .....	25
Tabel 3.3 Pedoman Skor Butir Instrumen .....	25
Tabel 4.1 Hasil Validitas Media.....	29
Tabel 4.2 Teknologi yang Diperlukan.....	31
Tabel 4.3 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	32
Tabel 4.4 Hasil Validitas Materi .....	56
Tabel 4.5 Hasil Validitas Media.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE .....	8
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	20
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> .....	34
Gambar 4.2 <i>Usecase</i> Diagram Guru dan Siswa.....	35
Gambar 4.3 <i>Database</i> Siswa .....	36
Gambar 4.4 <i>Database</i> Nilai.....	37
Gambar 4.5 Rancangan Halaman Login.....	37
Gambar 4.6 Rancangan Halaman Beranda .....	38
Gambar 4.7 Rancangan Halaman Kurikulum Dasar .....	38
Gambar 4.8 Rancangan Halaman Kurikulum Inti .....	39
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Materi .....	39
Gambar 4.10 Rancangan Lembar Kerja Siswa.....	40
Gambar 4. 11 Rancangan Halaman Kuis Dan Evaluasi.....	40
Gambar 4.12 Daftar <i>Database</i> .....	41
Gambar 4.13 Struktur Data Siswa .....	42
Gambar 4.14 Struktur Data Kuis .....	42
Gambar 4.15 Halaman <i>Home</i> .....	43
Gambar 4.16 <i>Login</i> Guru .....	43
Gambar 4.17 <i>Login</i> Siswa.....	44
Gambar 4.18 Pengembangan Halaman Capaian Pembelajaran .....	44
Gambar 4.19 Pengembangan Halaman Tujuan Pembelajaran .....	45
Gambar 4.20 Pengembangan Halaman Materi .....	45
Gambar 4.21 Pengembangan Fitur Terjemahan .....	46
Gambar 4.22 Pengembangan Halaman Latihan .....	46
Gambar 4.23 Pengembangan Tampilan Sebelum Pengerjaan Kuis dan Evaluasi .....	47
Gambar 4.24 Pengembangan Tampilan Proses Pengerjaan Kuis dan Evaluasi .....	47
Gambar 4.25 Pengembangan Hasil Nilai Halaman Kuis .....	47
Gambar 4.26 Pengembangan Halaman Tambah Siswa .....	48
Gambar 4.27 Pengembangan Halaman Data Siswa.....	48
Gambar 4.28 Pengembangan Fitur Edit dan Hapus Data Siswa .....	49
Gambar 4.29 Pengembangan Halaman Hasil Kuis.....	49
Gambar 4.30 Pengembangan Halaman Hasil Evaluasi.....	50
Gambar 4.31 Penerapan <i>Drill and Practice</i> pada Halaman Materi .....	50
Gambar 4.32 Penerapan <i>Drill and Practice</i> pada Halaman Latihan.....	51
Gambar 4.33 Penerapan Latihan Berulang pada Halaman <i>Section 1</i> .....	52
Gambar 4.34 Penerapan Latihan Berulang pada Halaman <i>Section 2</i> .....	52
Gambar 4.35 Penerapan Latihan Berulang pada Halaman <i>Section 3</i> .....	53
Gambar 4.36 Penerapan Tombol Bantuan.....	53
Gambar 4.37 Penerapan Umpan Balik Keterangan Jawaban Benar dan Salah.....	54
Gambar 4.38 Penerapan Umpan Balik Warna Box .....	54
Gambar 4.39 Penerapan Umpan Balik <i>Pop Up</i> .....	55
Gambar 4.40 Umpan Balik Penjelasan Soal.....	55
Gambar 4.41 Kode Program Fitur Terjemahan .....	60
Gambar 4.42 Kode Program Fitur Audio .....	60

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Barcode Modul Pembelajaran .....	68
Lampiran 2. Barcode Media Pembelajaran .....	68
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli Materi 1 .....	69
Lampiran 4. Hasil Validasi Ahli Materi 2 .....	73
Lampiran 5. Hasil Validasi Ahli Media 1 .....	77
Lampiran 6. Hasil Validasi Ahli Media 2 .....	80
Lampiran 7. Kartu Bimbingan .....	83