

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS X DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS X DI SMA NEGERI 3 SINGARAJA
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Teknologi Pendidikan**



**Oleh
NI LUH SUMESARI
NIM. 1411021021**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2021**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN**

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198104142006041001


Pembimbing II





Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815200112 1 001


Skripsi oleh Ni Luh Sumesari ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 05 Januari 2022.

Dewan Penguji,


Prof. Dr. Desak Duta Parmiti, M.S. (Ketua)
NIP. 196012311986012001


Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, Kom., M.Pd (Anggota)
NIP. 198807082014041003


Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd (Anggota)
NIP198104142006041001


Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd (Anggota)
NIP. 19710815200112 1 001

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Univeritas Pendidikan Ganesha

v

v

guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 05 Januari 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,



Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 19710815200112 1 001



Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19720420201121001



Mengesahkan
Fakultas Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi
NIP. 19591231 198403 1 009

PERNYATAAN

Dengan ini saya sampaikan bahwa Karya Tulis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2020/2021” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini.



Singaraja, 05 Januari 2022
Yang membuat pernyataan,



Ni Luh Sumesari
1411021021

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmatNya-lah, dapat diselesaikannya skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas X di SMA Negeri 3 Singaraja”. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, tentu banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ni Ketut Suarni, M.S., Kons., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas berbagai kebijakannya sehingga studi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kesempatan untuk menyusun skripsi ini.
3. Luh Putu Putrini Mahadewi, S.Pd., M.S. pembimbing I yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
4. Dr. I Made Teguh, M.Pd. pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, petunjuk, dan bimbingan yang sangat bermanfaat selama penyusunan skripsi ini.
5. Made Sri Astiti, S.Pd, M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 3 Singaraja yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
6. Ketut Merta, S, Pd, selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas V.
7. Wayan Sukranada dan Luh Ariasih, kedua orangtua yang selalu memberikan semangat, doa, motivasi dan fasilitas selama menempuh kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.

8. Didi Ananda Samarphita, dan Didi Ananda Mohatita, kedua Ibu Asuh yang memberikan semangat, doa, dukungan, biaya dan fasilitas selama menempuh kuliah hingga penyelesaian skripsi ini.
9. Made Herma Adi Saputra, selaku suami yang juga memberi semangat, memberi fasilitas, biaya, dan doa dalam penyusunan skripsi ini.
10. Siswa-siswi Kelas X SMA Negeri 3 Singaraja yang telah dengan tekun berpartisipasi dan mengikuti secara langsung kegiatan pembelajaran dalam rangka penelitian ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa apa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan kemampuan yang penulis miliki. Untuk itu demi kesempurnaan skripsi ini, penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua khususnya bagi pengembangan dunia pendidikan.

Singaraja, 05 Januari 2022

Ni Luh Sumesari
NIM. 1411021021

HALAMAN SAMPUL	i
LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	vi
PRAKARTA	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan	9
1.10 Definisi Istilah	10
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Kajian Teori	11
2.1.1 Penelitian Pengembangan.....	11
2.1.2 Model ADDIE	13
2.1.3 Pengertian Multimedia	14
2.1.4 Mata Pelajaran Bahasa Inggris	19
2.1.5 Lagu.....	21
2.2 Kajian Hasil Penelitian Yang Relevan	22

2.3 Kerangka Berpikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Model Penelitian Pengembangan	25
3.2 Prosedur Pengembangan	26
3.3 Uji Coba Produk	29
3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	31
3.5 Metode dan Teknik Pengumpulan Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Hasil Penelitian.....	42
4.2 Pembahasan.....	60
4.3 Implikasi Penelitian.....	69
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Rangkuman.....	71
5.2 Simpulan.....	74
5.3 Saran.....	75



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1. Storyboard Multimedia Pembelajaran.....	24
Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Isi.....	35
Tabel 3.3. Kisi-kisi Ahli Desain Pembelajaran	36
Tabel 3.4. Kisi-kisi Ahli Media Pembelajaran	36
Tabel 3.5. Kisi-kisi Praktisi (Guru)	37
Tabel 3.6. Tabulasi Silang.....	38
Tabel 3.7. Kreteria Koefisien Validitas Isi.....	38
Tabel 3.8. Penilaian Skala Lima.....	39
Tabel 4.9 Gambaran Storyboard Multimedia Pembelajaran	43
Tabel 4.10 Uji instrument.....	49
Tabel 4.11 Hasil Review oleh Ahli Media Pembelajaran	51
Tabel 4.12 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	52
Tabel 4.13 Hasil Review oleh Ahli Desain Pembelajaran	53
Tabel 4.14 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	54
Tabel 4.15 Hasil Review oleh Ahli Isi Mata Pelajaran	55
Tabel 4.16 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	56
Tabel 4.17 Hasil <i>review</i> uji coba perorangan	57
Tabel 4.18 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	58
Tabel 4.19 Hasil Evaluasi dari Uji Coba Kelompok Kecil	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar
Gambar 3.1. *Flowchart* Multimedia Pembelajaran

Halaman

