

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 1 BANJAR**



**OLEH:
NI LUH ERNA BUDIARTINI
NIM. 1715051056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
BLENDED LEARNING PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 1 BANJAR**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program
Sarjana Pendidikan Teknik Informatika**



**Oleh
Ni Luh Erna Budiartini
NIM 1715051056**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2024**

SKRIPSI

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



Pembimbing I

Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'I Gede Bendesa Subawa'.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Made Susi Lissia Andayani'.

I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.M.Kom.

Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.

NIP. 19931117 201903 1 014

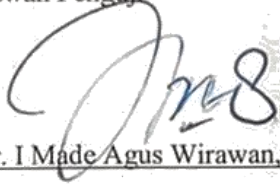
NIP.19901019 202012 2 011

Skripsi oleh Ni Luh Erna Budiartini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 2 Juli 2024

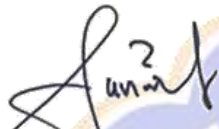
Dewan Penguji



Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs.

(Ketua)

NIP. 19840827 200812 1 001



Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs.

(Anggota)

NIP. 19830725 200801 1 008



I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.M.Kom.

(Anggota)

NIP. 19931117 201903 1 014



Made Susi Lissia Andayani, M.Pd.

(Anggota)

NIP. 19901019 202012 2 011



Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

Pada

Hari

: Kamis

Tanggal

: 25 JUL 2024



Mengetahui,

Ketua Ujian

Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIP. 19821111 200812 1 001

Sekretaris Ujian

Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng.
NIP. 19850215 200812 2 007

Mengesahkan

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.

NIP. 19791201 200604 1 001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Banjar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.



KATA PERSEMBAHAN

PENULIS SKRIPSI INI PERSEMBAHKAN UNTUK

TUHAN YANG MAHA ESA

Atas Berkat dan Rahmat-Nya, Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. atas segala kemudahan dan kelancaran yang diberikan.

ORANG TUA TERCINTA

(Made Putra & Made Sudarmi)

Yang telah membimbing dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang dan keikhlasan serta selalu memberikan penulis semangat, motivasi, dukungan dan doa dalam setiap langkah penulis menempuh jenjang pendidikan.

SODARA TERCINTA

(Kadek Restu Arshana Putra)

Yang selalu menghibur, memotivasi, mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi dan menyemangati penulis ketika mengalami kesusahan saat mengerjakan skripsi. Terimakasih atas segala doa yang terpanjatkan terselip namaku

**DAN JUGA TERIMAKASIH YANG TERAMAT PENULIS UCAPKAN
KEPADA**

SELURUH STAF DOSEN PTI

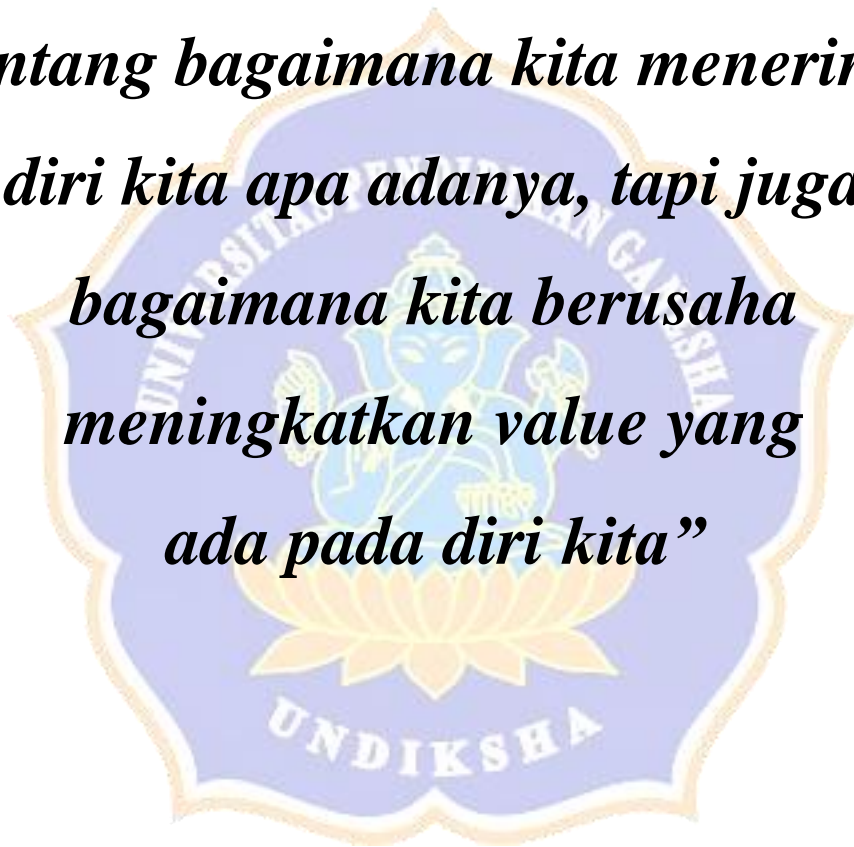
Yang telah membimbing penulis dengan sangat sabar dalam menyelesaikan skripsi ini

REKAN-REKAN SEPERJUANGAN

Yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memotivasi dan mendukung penulis menyelesaikan skripsi ini

MOTTO

“Mencintai diri sendiri bukan hanya tentang bagaimana kita menerima diri kita apa adanya, tapi juga bagaimana kita berusaha meningkatkan value yang ada pada diri kita”



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Model Pembelajaran *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Banjar”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Teknik Informatika di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih serta penghargaan sebagai rasa syukur dan hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan sarana serta prasarana selama penulis mengikuti proses perkuliahan di program studi Pendidikan Teknik Informatika.
2. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan, yang telah memberikan pengarahan dan memfasilitasi mahasiswa baik selama perkuliahan maupun dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom., selaku Pembimbing I yang telah memberikan segala motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau.
5. Made Susi Lissia Andayani, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan waktu yang telah diluangkan di tengah – tengah kesibukan beliau.

6. Dr. I Made Agus Wirawan, S.Kom., M.Cs., selaku Penguji I yang telah banyak memberikan motivasi, saran, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
7. Dr. I Made Gede Sunarya, S.Kom., M.Cs., selaku Penguji II yang telah banyak memberikan motivasi, saran, serta arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh staf dosen di lingkungan Prodi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
9. Siti Aminah, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Banjar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
10. Bernadeth Erlienia Ambarsary, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang telah memberikan bantuan serta kerjasama kepada penulis selama penulis melakukan penelitian.
11. Peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 1 Banjar yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
12. Semua pihak yang membantu penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan kepada penulis sehingga dapat memperlancar proses penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Penulis menyadari dengan sepenuhnya skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang konstruktif dari pembaca guna dapat menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan bagi semua pihak yang membutuhkannya dalam dunia pendidikan terutama pada perkembangan program studi Pendidikan Teknik Informatika di masa yang akan datang.

Singaraja, 09 Mei 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	vii
KATA PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	ix
PRAKATA	x
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	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
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	9
2.1 KAJIAN PUSTAKA	9
2.2 LANDASAN TEORI	11
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif	14
2.1.3 <i>Blended Learning</i>	16
2.1.4 Bahasa Inggris “ <i>Simple Present Tense dan Present Continuous</i> ” ..	17
2.1.5 Kerangka berpikir	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21

3.1	JENIS PENELITIAN	21
3.2	MODEL PENGEMBANGAN PENELITIAN	21
3.2.1	Analisis (<i>Analyze</i>)	23
3.2.2	Desain/ Perancangan (<i>Design</i>)	24
3.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>)	27
3.2.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	28
3.2.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	29
3.3	METODE DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	29
3.4	TEKNIK ANALISIS DATA	35
3.5	JADWAL PENELITIAN	41
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN		42
4.1	HASIL	42
4.1.1	Analisis (<i>Analyze</i>)	42
4.1.2	Perancangan (<i>Design</i>)	44
4.1.3	Development (Pembuatan)	46
4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	82
4.1.5	Hasil Tahap Evaluation	97
4.2	PEMBAHASAN	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		113
5.1	SIMPULAN	113
5.2	SARAN	114
DAFTAR PUSTAKA		116

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1 Bagan Peta Pikiran	25
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 4. 1 Pembuatan Animasi 3d pada Blender	55
Gambar 4. 2 Pembuatan Video Animasi 3d pada CapCut.....	56
Gambar 4. 4 Hasil Pengembangan Video 3d pada materi Simple Present Tense.	57
Gambar 4. 5 Hasil Pengembangan Video 3d pada materi Present Continuous Tense	57
Gambar 4. 6 Hasil Pengembangan Konten Wordwall	58
pada materi Simple Present Tense	58
Gambar 4. 7 Hasil Pengembangan Konten Wordwall	58
pada materi Present Continuous Tense	58
Gambar 4. 8 Hasil Pengembangan Konten Quiziz	59
pada materi Present Continuous Tense	59
Gambar 4. 9 Hasil Pengembangan Konten Quiziz	59
pada materi Simple Present Tense	59
Gambar 4. 10 Proses Pengembangan	61
Media Pembelajaran Interaktif pada articulate storyline 3	61
Gambar 4. 11 Proses Pengembangan	61
Media Pembelajaran Interaktif pada articulate storyline 3	61
Gambar 4. 12 Proses Pengembangan	61
Media Pembelajaran Interaktif pada articulate storyline 3	61
Gambar 4. 13 Proses Pengembangan	62
Media Pembelajaran Interaktif pada articulate storyline 3	62
Gambar 4. 14 Proses Pengembangan	62
Media Pembelajaran Interaktif pada articulate storyline 3	62
Gambar 4. 15 Proses Pengembangan	62
Media Pembelajaran Interaktif pada articulate storyline 3	62

Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Awal	63
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Petunjuk	63
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Masuk	64
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Beranda.....	64
Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Agenda Materi	65
Gambar 4. 21 Tampilan Halaman Menu Tujuan Pembelajaran.....	65
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Menu Tujuan Pembelajaran.....	66
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Menu Daily Activity	66
Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Sub-Menu Materi.....	66
pada Daily Activity	66
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Sub-Menu Mini Quiz.....	67
pada Daily Activity	67
Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Sub-Menu Refleksi.....	67
pada Daily Activity	67
Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Menu Asking For Help.....	67
Gambar 4. 27 Tampilan Halaman Sub-Menu Materi.....	68
pada Asking For Help	68
Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Sub-Menu Mini Quiz.....	68
pada Asking For Help	68
Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Sub-Menu Refleksi.....	68
pada Asking For Help	68
Gambar 4. 31 Tampilan Halaman Menu.....	69
Describing People	69
Gambar 4. 32 Tampilan Halaman Sub-Menu Materi.....	69
Describing People	69
Gambar 4. 33 Tampilan Halaman Sub-Menu Mini Quiz.....	69
Describing People	69
Gambar 4. 34 Tampilan Halaman Sub-Menu Refleksi.....	70
Describing People	70

Gambar 4. 35 Tampilan Halaman Menu Quiz	70
Describing People	70
Gambar 4. 36 Tampilan Halaman Menu Task	70
Describing People	70
Gambar 4. 36 Tampilan Halaman Menu	71
Present Continuous Tense	71
Gambar 4. 37 Tampilan Halaman Sub-Menu Tujuan Pembelajaran	71
Pada Present Continuous Tense	71
Gambar 4. 38 Tampilan Halaman Sub-Menu Tujuan Pembelajaran	72
Pada Present Continuous Tense	72
Gambar 4. 39 Tampilan Halaman Sub-Menu Materi	72
Pada Present Continuous Tense	72
Gambar 4. 40 Tampilan Halaman Sub-Menu Quiz	72
Pada Present Continuous Tense	72
Gambar 4. 41 Tampilan Halaman Sub-Menu Refleksi Pembelajaran	73
Pada Present Continuous Tense	73
Gambar 4. 42 Tampilan Halaman Sub-Menu Task	73
Pada Present Continuous Tense	73
Gambar 4. 43 Tampilan Halaman Sub-Menu Task	73
Pada Present Continuous Tense	73
Gambar 4. 44 Tampilan Halaman Menu Tentang	74
Pada Media Pembelajaran Interaktif	74
Gambar 4. 45 Tampilan Halaman Sub-Menu Profil	74
Pada Media Pembelajaran Interaktif	74
Gambar 4. 46 Tampilan Halaman Sub-Menu Referensi ..Pada Media Pembelajaran Interaktif	75

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Pemetaan Konsep Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	32
Tabel 3.2 Pengumpulan Bahan	33
Tabel 3.3 Penguji Ahli	34
Tabel 3.4 Pemetaan Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil,	35
Uji Coba Lapangan	35
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	38
Tabel 3.6 Tabel Kisi-kisi Angket Observasi awal	39
Tabel 3.7 Aspek Penilaian angket Validasi Ahli Materi.....	40
Tabel 3.8 Aspek Penilaian Validasi Ahli Media.....	40
Tabel 3.9 Aspek Penilaian Angket Respon Pengguna	41
Tabel 3.10. Tabulasi Silang (dalam Candiasa, 2011:24)	42
Tabel 3.11. Kriteria Validitas Isi dan Media.....	43
Tabel 3.12. Kriteria Penilaian Uji Coba Perorangan, Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan.....	44
Tabel 3.13. Kriteria Keefektifan	45
Tabel 3.14. Kriteria Klasifikasi Tingkat Respon Pengguna.....	47
Tabel 3.15. Jadwal Penelitian	49
Penyusunan Bab 4-5.....	49
Tabel 4.1. Respon Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	77
Tabel 4.2. Hasil Tabulasi Silang Respon Uji Ahli Isi Pembelajaran	77
Tabel 4.3. Komentar dan Saran Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	79
Tabel 4.4. Respon Uji Ahli Desain & Media Pembelajaran	81
Tabel 4.5. Hasil Tabulasi Silang Respon Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran (dalam Candiasa, 2011:24).....	82
Tabel 4.6. Komentar dan Saran Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran.....	84
Tabel 4.7. Rata-rata Pengujian Validitas.....	84

Tabel 4.8. Respon Uji Perorangan	87
Tabel 4.9. Respon Uji Coba Kelompok Kecil.....	89
Tabel 4.10. Respon Uji Coba Lapangan	92
Tabel 4.11. Hasil Uji Efektivitas.....	95
Tabel 4.12. Hasil Uji Respon Peserta Didik	97
Tabel 4.13. Kriteria Klasifikasi Tingkat Respon Pengguna.....	100
dalam Arikunto (2022).....	100
Tabel 4.14. Hasil Uji Respon Guru.....	100
Tabel 4.15. Hasil Uji Respon Guru dalam Arikunto (2022).....	103
Tabel 4.16. Hasil Evaluasi Tahap Analisis	104
Tabel 4.17. Hasil Evaluasi Tahap Desain	105
Tabel 4.18. Hasil Evaluasi Tahap <i>Development</i>	106
Tabel 4.19. Hasil Evaluasi Tahap <i>Implementation</i>	107



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Rancangan Materi Pembelajaran	126
Lampiran 2. Flowchart	127
Lampiran 3. Storyboard	128
Lampiran 4. Instrumen Uji Ahli Isi	132
Lampiran 5. Instrumen Uji Ahli Media.....	134
Lampiran 6. Instrumen Uji Respon Perorangan.....	136
Lampiran 7 Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil	140
Lampiran 8. Instrumen Uji Coba Lapangan.....	144
Lampiran 9. Hasil Wawancara	148
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (MODUL AJAR).....	151
Lampiran 11. Silabus	166
Lampiran 12. Hasil Bimbingan Uji Ahli Isi	180
Lampiran 13. Hasil Bimbingan Uji Ahli Media.....	181
Lampiran 14. Detail Angket Uji Coba Perorangan	182
Lampiran 15. Detail Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	184
Lampiran 16. Detail Angket Uji Lapangan.....	188
Lampiran 17. Detail Angket Respon Guru	190
Lampiran 18. Hasil Pretest & Posttest	196
Lampiran 18. Dokumentasi.....	200