

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TAHUN
PELAJARAN 2024/2025 DI SD NEGERI 2
BUNGKULAN**



**OLEH
NI MADE DWITAYANI
NIM 2111021026**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU, PENDIDIKAN, PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V TAHUN
PELAJARAN 2024/2025 DI SD NEGERI 2
BUNGKULAN**

SKRISPSI

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

**OLEH
NI MADE DWITAYANI
NIM 2111021026**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN PSIKOLOGI DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2025**

SKRIPSI

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

Menyetujui:

Pembimbing 1,



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP 198202142008121004

Pembimbing 2,



Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001

Skripsi oleh Ni Made Dwitayani ini telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 5 Juni 2025

Dewan Penguji,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.
NIP. 195605201983031002

(Ketua)



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP 198908082024211004

(Anggota)



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd
NIP 198202142008121004

(Anggota)



Prof. Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 197108152001121001

(Anggota)

Diterima oleh panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan
Ganesha Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

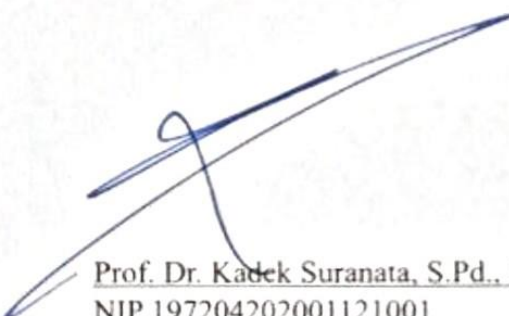
Hari : Kamis

Tanggal : 5 Juni 2025

Mengetahui,

Ketua Ujian

Sekretaris Ujian



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP 197204202001121001



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

Mengesahkan:
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,



Prof. Dr. I Wayan Widian, S.Pd., M.Pd.
NIP 198507052010121007

PRAKATA

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkatnyalah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025 di SD Negeri 2 Bugkulan”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

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

1. Rektor Universitas Pendidikan Ganesha Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd. atas berbagai dan penerimaan saya sebagai mahasiswa Undiksha.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai rencana.
3. Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan dan sebagai pembimbing I atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan, petunjuk dan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Staf dosen di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha yang telah memberikan pelayanan terbaik kepada mahasiswa.
6. Staf pegawai di lingkungan Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha yang telah memberikan pelayanan terbaik kepada mahasiswa.
7. Staf, Guru, dan Kepala Sekolah di SD Negeri 2 Bungkulan yang telah bersedia memberikan data dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.

8. Siswa Kelas V dan VI tahun pelajaran 2024/2025 SD Negeri 2 Bungulan selaku subjek penelitian.
9. Ni Nyoman Sudiani dan I Wayan Lusi selaku orang tua penulis yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan pada setiap proses yang penulis jalani.
10. Ni Luh Adi Setianingsih dan I Kadek Suardana sebagai kakak penulis yang telah berjuang dan memberikan bantuan biaya hidup pada penulis.
11. Sahabat, Teman, dan Dosen di Lingkungan Prodi Teknologi Pendidikan yang telah membantu memberikan arahan kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi.
12. Semua Pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah membantu penyusunan skripsi ini.
13. Peliharaan saya Chanky yang meninggalkan penulis seorang diri sebelum penulis wisuda sekaligus menjadi obat selama penyusunan skripsi dan kuliah.
14. Diri Sendiri yang sudah berani melangkah, sudah mau belajar dari setiap proses yang ada sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

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

Singaraja, 18 Mei 2025

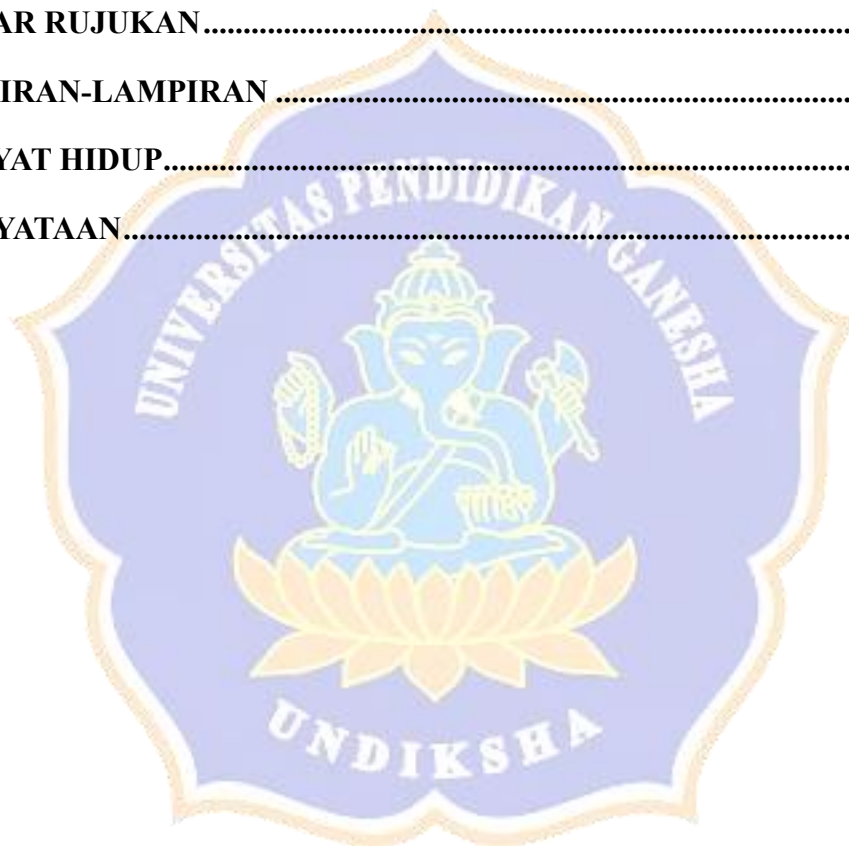
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR LOGO	ii
HALAMAN JUDUL	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	v
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Pengembangan	13
1.6 Manfaat Hasil Pengembangan.....	14
1.6.1 Manfaat Teoretis.....	14
1.6.2 Manfaat Praktis	14
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	15
1.8 Pentingnya Pengembangan	18
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	18
1.10 Definisi Istilah	19

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PERUMUSAN HIPOTESIS.....	21
2.1 Kajian teori.....	21
2.1.1 Media Pembelajaran	21
2.1.2 Multimedia Interaktif	27
2.1.3 Literasi Digital.....	30
2.1.4 Bahasa Inggris Tema <i>Body</i>	35
2.2 Kajian Hasil yang Relevan	38
2.3 Kerangka Berpikir	49
2.4 Perumusan Hipotesis	50
BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	52
3.2 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	53
3.3 Uji Coba Produk	56
3.3.1 Desain Uji Coba	56
3.3.2 Subjek Uji Coba	57
3.3.3 Jenis Data	58
3.3.4 Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	59
3.3.5 Metode dan Teknik Analisis Data	70
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	77
4.1 Hasil Penelitian	77
4.1.1 Penyajian Data Uji Coba.....	77
4.1.2 Hasil Analisis Data	107
4.1.3 Efektifitas Pengembangan Multimedia Interaktif.....	116
4.2 Pembahasan Hasil penelitian	122
4.2.1 Pembahasan Rancang Bangun Multimedia Interaktif.....	123
4.2.2 Pembahasan Validitas Multimedia Interaktif.....	125

4.2.3 Pembahasan Efektifitas Pada Literasi Digital	130
4.2.4 Pembahasan Efektifitas pada Hasil Belajar.....	138
4.3 Implikasi Penelitian	134
BAB V PENUTUP	136
5.1 Rangkuman.....	136
5.2 Simpulan.....	139
5.3 Saran.....	140
DAFTAR RUJUKAN	141
LAMPIRAN-LAMPIRAN	151
RIWAYAT HIDUP.....	198
PERNYATAAN.....	199



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Tabel Nilai rata-rata bahas inggris siswa	10
Tabel 1.2 Tabel <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif “Budli”	16
Tabel 3.1 Kisi-kisi Ahli Materi Pembelajaran.....	60
Tabel 3.2 Kisi-kisi Ahli Desain Pebelajaran	61
Tabel 3.3 Kisi-kisi Ahli Media Pembelajaran	62
Tabel 3.4 Kisi-kisi Uji coba Perorangan, Kelompok kecil, Lapangan....	63
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Pre-test dan Post-test	63
Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Literasi Digital	64
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas	66
Tabel 3.8 Uji Reabilitas tes	67
Tabel 3.9 Uji Tingkat kesukaran tes	68
Tabel 3.10 Uji Daya Beda	69
Tabel 3.11 Kualifikasi Pencapaian	72
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Multimedia Interaktif	81
Tabel 4.2 Hasil <i>Review</i> Ahli Isi Pembelajaran	93
Tabel 4.3 Komentar dan saran Ahli isi Pembelajaran	95
Tabel 4.4 Hasil <i>Review</i> Ahli Desain Pembelajaran	96
Tabel 4.5 Komentar dan Saran Ahli Desain Pembelajaran	97
Tabel 4.6 Hasil <i>Review</i> Ahli Media Pembelajaran	98
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Ahli Media Pembelajaran	99
Tabel 4.8 Hasil Uji Coba Perorangan.....	100
Tabel 4.9 Komentar dan Saran Uji Coba perorangan	103
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Kelompo Kecil	104
Tabel 4.11 Komentar dan Saran Uji Coba kelompok Kecil	107
Tabel 4.12 Hasil Persentase Validitas Pengembangan	107
Tabel 4.13 Komentar dan saran Ahli Isi pembelajaran	109
Tabel 4.14 Komentar dan saran Ahli Desain Pembelajaran	110
Tabel 4.15 Komentar dan saran Ahli Media Pembelajaran	113
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-tets</i> dan <i>Post-test</i> Literasi Digital.	117
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas <i>Pre-tets</i> dan <i>Post-test</i> Hasil Belajar	118

Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas Literasi Digital.....	119
Tabel 4.19 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar	120
Tabel 4.20 Hasil Uji t Literasi Digital.....	121
Tabel 4.21 Hasil Uji t Hasil Belajar	122



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Tahapan Literasi digital	34
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	53
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Awal	86
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	86
Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan Multimedia Interaktif.....	87
Gambar 4.4 Tampilan Profil Pengembang	88
Gambar 4.5 Tampilan Menu.....	88
Gambar 4.6 Tampilan Kompetensi.....	89
Gambar 4.7 Tampilan Materi	90
Gambar 4.8 Tampilan Latihan.....	90
Gambar 4.9 Tampilan Selesai.....	91
Gambar 4.10 Revisi 1 Ahli Isi Pembelajaran	109
Gambar 4.11 Revisi 2 Ahli Isi Pembelajaran	110
Gambar 4.12 Revisi 1 Ahli Desain Pembelajaran.....	111
Gambar 4.13 Revisi 2 Ahli Desain Pembelajaran.....	111
Gambar 4.14 Revisi 3 Ahli Desain pembelajaran	112
Gambar 4.15 Revisi 1 Ahli Media Pembelajaran	113
Gambar 4.16 Revisi 2 Ahli Media Pembelajaran	114
Gambar 4.17 Revisi 3 Ahli Media Pembelajaran	114
Gambar 4.18 Revisi 4 Ahli Media Pembelajaran.....	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 01 Surat Keterangan Observasi	152
Lampiran 02 Surat Izin Penelitian.....	153
Lampiran 03 Surat Keterangan Penelitian	154
Lampiran 04 Surat Izin Uji Ahli Isi.....	155
Lampiran 05 Surat Izin Uji Ahli Desain	156
Lampiran 06 Surat Izin Uji Ahli Media	157
Lampiran 07 Hasil <i>Review</i> Uji Ahli Isi	158
Lampiran 08 Hasil <i>Review</i> Uji Ahli Desain	161
Lampiran 09 Hasil <i>Review</i> Uji Ahli Media	164
Lampiran 10 Surat Keterangan Uji Ahli Isi	167
Lampiran 11 Surat Keterangan Uji Ahli Desain	168
Lampiran 12 Surat Keterangan Uji Ahli Media	169
Lampiran 13 Uji Coba Perorangan di kelas V	170
Lampiran 14 Uji Coba kelompok Kecil	172
Lampiran 15 Uji Coba Soal di Kelas VI	174
Lampiran 16 Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	175
Lampiran 17 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	176
Lampiran 18 Hasil Angket Literasi Digital	178
Lampiran 19 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	184
Lampiran 20 Buku Bahasa Inggris Kelas V	190
Lampiran 21 Nilai Siswa Kelas V SD Negeri 2 Bungkulan	191
Lampiran 22 <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif.....	192
Lampiran 23 Nilai Pretest dan posttest	193
Lampiran 24 Dokumentasi Penelitian.....	196

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Tahun Pelajaran 2024/2025 Di SD Negeri 2 Bungulan” 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 hari ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 18 Mei 2025

Yang membuat pernyataan



Ni Made Dwitayani

NIM 2111021026

