

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PELATIHAN  
BAHASA INGGRIS *SMALL TALK* TINGKAT OPERASIONAL DASAR DI  
PPKD JAKARTA SELATAN  
(2022)**

**SILVA REFLIANI**

**ABSTRAK**

Pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu tantangan pada masa Pandemi Covid-19 dalam kegiatan pembelajaran, terutama dalam pemilihan media untuk memfasilitasi pembelajaran. Multimedia pembelajaran dapat menjadi jawaban dalam mengatasi kendala tersebut. Tujuan penelitian ini adalah 1) menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif yang berjudul “*English for Professional Administration Staff*” dan 2) mengetahui kelayakan produk yang akan digunakan oleh instruktur serta peserta pelatihan bahasa Inggris PPKD Jakarta Selatan. Jenis penelitian ini adalah *R&D* dengan model pengembangan *ADDIE*. Subjek penelitian ini adalah satu instruktur pelatihan dan 10 peserta pelatihan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian ini memiliki dua hasil. Pertama, hasil kegiatan pengembangan yaitu analisis yang menemukan instruktur dan peserta pelatihan membutuhkan media pembelajaran; kegiatan merancang media; pengembangan media; implementasi media dengan kegiatan uji coba di kelas; evaluasi kegiatan. Kedua, multimedia pembelajaran dinyatakan layak dengan skor validitas materi sebesar 4,0 yang berarti kualitas materi berada pada kategori “Sangat Baik” dan skor validitas media sebesar 2,8 yang berarti kualitas tampilan berada pada kategori “Cukup Baik”. Multimedia pembelajaran juga dinyatakan praktis dan efektif berdasarkan hasil rata-rata uji coba pada peserta pelatihan sejumlah 3,2 yang berarti berada pada kategori “Baik” serta didukung dengan data bahwa 100% peserta memperoleh nilai latihan soal di atas KKM dengan perolehan nilai rata-rata 90. Hal-hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang valid dan layak digunakan dalam pelatihan bahasa Inggris.

**Kata kunci: Multimedia, Pembelajaran Interaktif, Pelatihan Bahasa Inggris**

**INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA IN ENGLISH TRAINING ON  
THE CONTENT OF SMALL TALK AT BASIC LEVEL FOR JAKARTA  
SELATAN TRAINING CENTER  
(2022)**

**SILVA REFLIANI**

**ABSTRACT**

*Distance learning is one of challenges in class during the Covid-19 Pandemic, especially when it comes to choosing a media that is suitable for learning. Learning multimedia can overcome the obstacle. Therefore, the objectives of this research are 1) to create an interactive learning multimedia application entitled “English for Professional Administration Staff” and 2) to acknowledge the validity of the application that will be used by the training participants and instructor of Jakarta Selatan Training Center. This research uses R&D method with ADDIE model. The subjects of this study are one instructor and ten training participants. The data collection uses observation, interview, and questionnaire techniques. The data analysis uses quantitative descriptive technique. There are two outcomes of this research. The first outcome is the product development, namely the analysis found that the training instructor and participants are in need of a learning media; the media design; the media development; the media implementation by product trial; the evaluation process. Second, the learning multimedia was declared valid with a content validity score of 4,0, meaning that the media content is categorized as “Excellent” and with a media validity score of 2,8, meaning that the media quality is categorized as “Good”. The learning multimedia was also declared as practical and effective based on the product trial with the participants, by the score of 3,2 meaning that the learning multimedia is categorized as “Very Good”, supported too by the fact that 100% of participants achieved above the passing grade and the average score of 90. In the end, this research produced a learning multimedia that is valid and good for English training.*

**Keywords: multimedia, interactive learning, English skill training**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Silva Refliani

No. Registrasi : 1104618074

Program Studi : Pendidikan Masyarakat

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul “**Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Pelatihan Bahasa Inggris *Small Talk* Tingkat Operasional Dasar di PPKD Jakarta Selatan**” adalah:

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan November 2021 – Agustus 2022
2. bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 02 September 2022

Yang membuat pernyataan,



Silva Refliani

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Pelatihan Bahasa Inggris *Small Talk* Tingkat Operasional Dasar di PPKD Jakarta Selatan”. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari dalam penyusunan proposal ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Wirda Hanim, M.Psi selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Drs. Sri Koeswantono W., M.Si, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
4. Bapak Prof. Dr. Anan Sutisna, M.Pd dan Bapak Drs. Ahmad Tijari, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
5. Segenap Dosen Jurusan Pendidikan Masyarakat, Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
6. Ibu Agustina Sari, S.H, M.M, selaku Kepala PPKD Jakarta Selatan yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
7. Bapak Muhammad Rifki, S.Kom, selaku Kasatlak dan Ibu Rara Candra Dewi, S.Pd, selaku instruktur di PPKD Jakarta, yang telah membantu penelitian penulis.
8. Informan penelitian yang telah bersedia memberikan informasi yang sebenarnya sehingga kegiatan penelitian dan penyusunan skripsi berjalan dengan lancar.
9. Ibu kandung penulis atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang selalu tercurah selama ini.

10. Keluarga besar Universitas Negeri Jakarta, khususnya teman-teman seperjuangan di Program Studi Pendidikan Masyarakat, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang secara langsung maupun tidak langsung memberikan motivasi, bantuan, dan dukungan dalam penelitian dan penyusunan penelitian ini.

Penulis menyadari penelitian ini masih ada kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik supaya penelitian ini bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Jakarta, Agustus 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Fokus Pengembangan .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Ruang Lingkup Pengembangan.....	6
F. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
B. Hakikat Strategi Pembelajaran Interaktif.....	13
C. Hakikat Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	14
E. Hakikat Aplikasi <i>Articulate Storyline</i> .....	16
F. Hakikat Program Pelatihan Bahasa Inggris Tingkat Operasional Dasar .	17
G. Pengembangan Media Pembelajaran .....	18
H. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	18
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	19



J.	Hasil Penelitian yang Relevan .....	19
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>24</b>
A.	Tujuan Penelitian .....	24
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	24
C.	Metode Penelitian .....	25
D.	Teknik Pengumpulan Data .....	28
E.	Validasi Ahli .....	30
F.	Prosedur Penelitian .....	31
G.	Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>		<b>36</b>
A.	Kerangka Model Teoritis .....	36
B.	Hasil Pengembangan dan Uji Coba Produk .....	36
C.	Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	52
D.	Keterbatasan Penelitian .....	55
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>		<b>56</b>
A.	Kesimpulan .....	56
B.	Implikasi .....	57
C.	Saran .....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiii</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>xiv</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.5 Skala Likert .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3.6 Kriteria Penskoran Kuesioner .....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3.7 Kriteria Pengambilan Keputusan.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4.4 Hasil Kuesioner .....</b>	<b>49</b>





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i> .....	16
Gambar 2.2 Tampilan Lembar Kerja.....	17
Gambar 4.1 Uji Coba Pada Peserta.....	45



**DAFTAR BAGAN**

**Bagan 3.1 Model ADDIE .....25**



## LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi.....	62
Lampiran 2 Kisi-Kisi Lembar Kuesioner Peserta .....	63
Lampiran 3 Ruang Lingkup Materi .....	64
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian .....	70
Lampiran 6 Surat Keterangan Uji Ahli Media.....	71
Lampiran 7 Transkrip Wawancara.....	72
Lampiran 8 Dokumentasi.....	75
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli .....	78
Lampiran 10 Kuesioner Peserta Pelatihan .....	83
Lampiran 11 <i>Flowchart</i> .....	120
Lampiran 12 <i>Storyboard</i> .....	121
Lampiran 13 Daftar Riwayat Hidup.....	145