

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
BERBASIS METODE *TOTAL PHYSICAL RESPONSE*
PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS “*LETS EAT MI ACEH*”
KELAS 3 SEKOLAH DASAR ISLAM MAFAZA**



Intelligentia - Dignitas

Disusun Oleh :

Dwi Fenti Yasin Tami

1101618062

SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Total Physical Response* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris *Let's Eat* Mi Aceh Kelas 3 Sekolah Dasar Islam Mafaza

Nama Mahasiswa : Dwi Fenti Yasin Tami

NIM : 1101618062

Program Studi : Teknologi Pendidikan

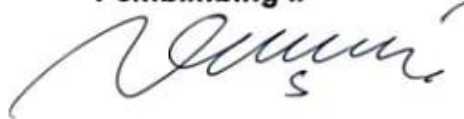
Tanggal Ujian : 14 Juli 2025

Pembimbing I



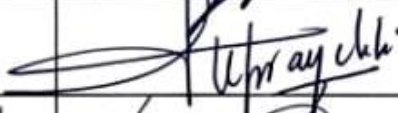
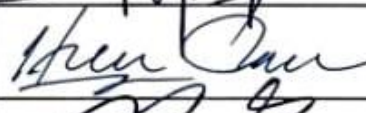
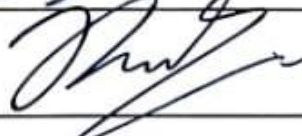
Dr. Khaerudin, M.Pd.
NIP. 196709251994031004

Pembimbing II



Mulyadi, M.Pd.
NIP. 197104032005011002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		
Dra. Suprayekti, M.Pd. (Ketua Penguji)***		30/7 - 2025
Dr. Uwes Anis Chaeruman, M.Pd. (Anggota Penguji I)****		29/7 - 2025
Kunto Imbar Nursetyo, M.Pd. (Anggota Penguji II)*****		29/7 - 2025

Catatan:

- * Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Penguji I
- ***** Penguji II

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Dwi Fenti Yasin Tami

NIM : 1101618062

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Total Physical Response* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris *Let’s Eat Mi Aceh* Kelas 3 Sekolah Dasar Islam Mafaza”** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada Maret 2022-Juli 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.
3. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 10 Juli 2025



Dwi Fenti Yasin Tami



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dwi Fenti Yasin Tami
NIM : 1101618062
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : yasinfentidwi@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode
Total Physical Response Pada Pembelajaran Bahasa
Inggris Lets Eat Mi Aceh Kelas 3 SDI Mafaza.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

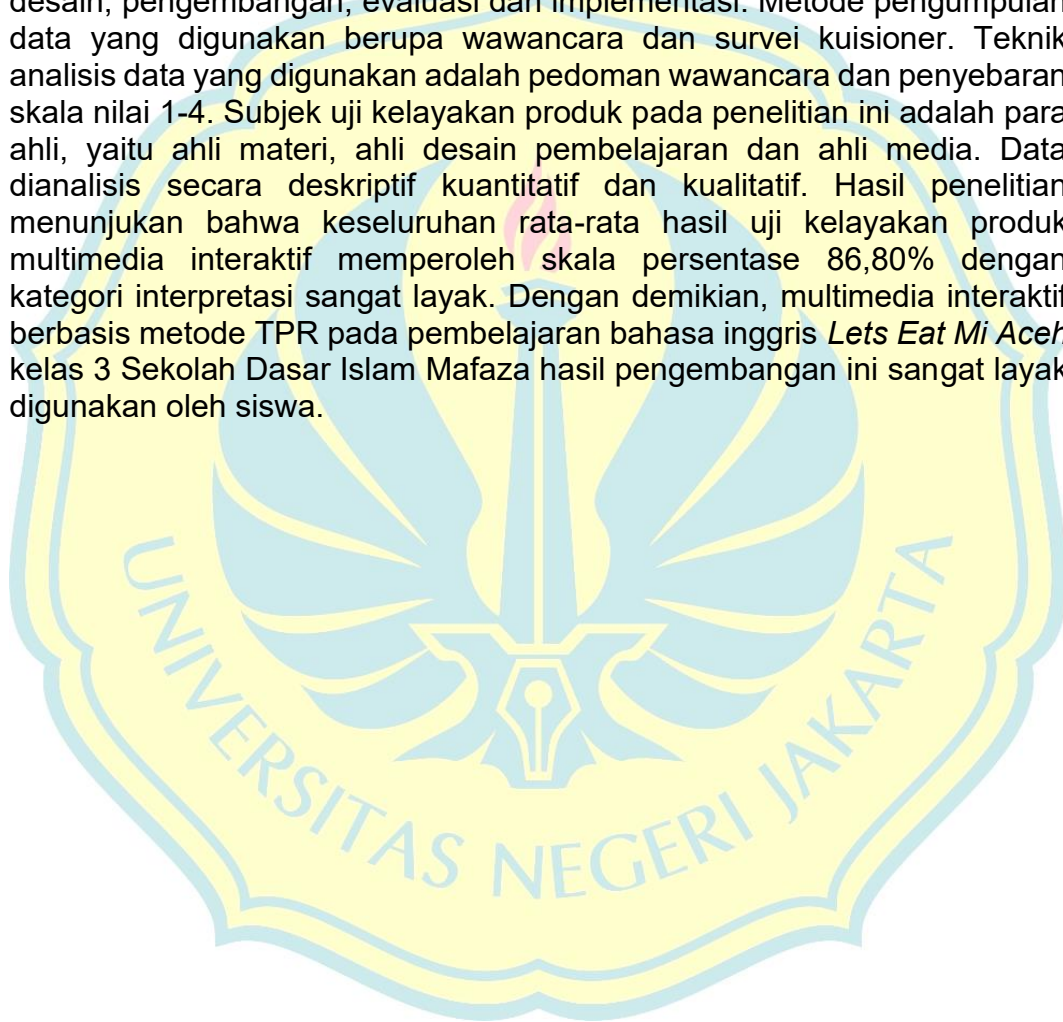
Jakarta, 25 Agustus 2025

Penulis

(Dwi Fenti Yasin -T-)
nama dan tanda tangan

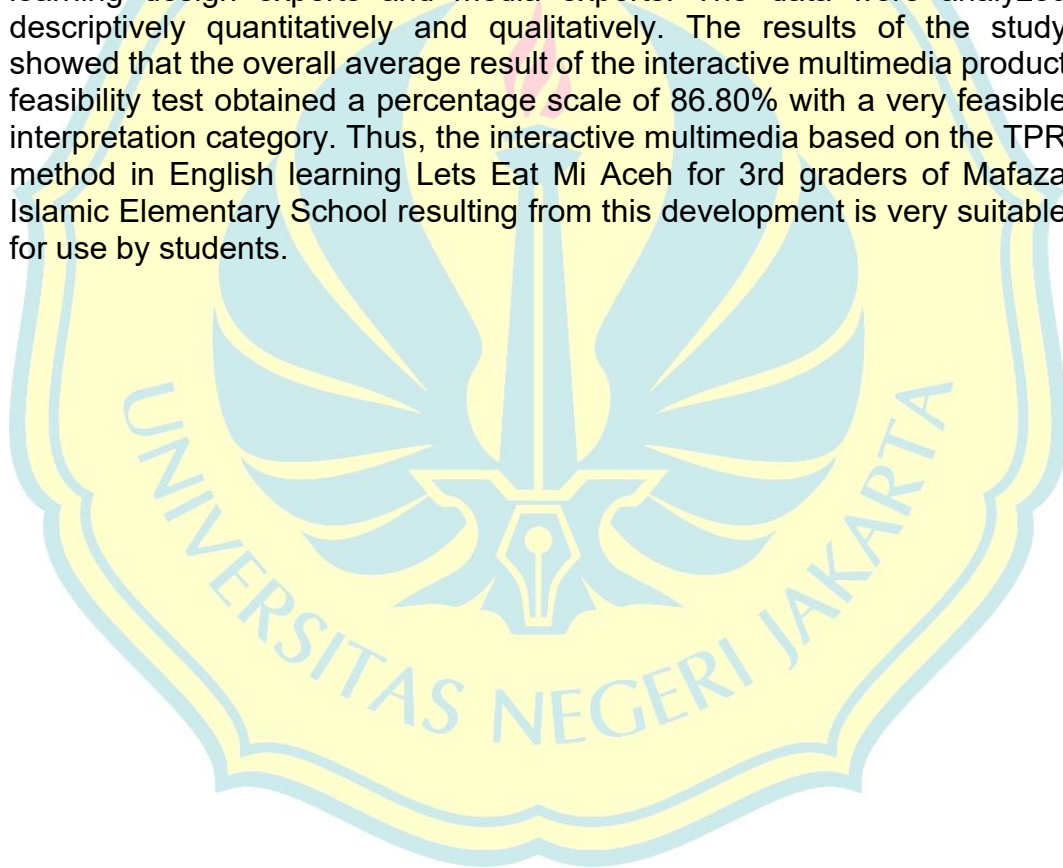
ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Total Physical Response* pada pembelajaran Bahasa Inggris *Lets Eat Mi Aceh* kelas 3 Sekolah Dasar Islam Mafaza. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengajaran bahasa *total physical response* (TPR) dan pengembangan (*research and development*) dengan *interactive multimedia model (IMM)*. Langkah-langkah meliputi analisis, desain, pengembangan, evaluasi dan implementasi. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan survei kuisisioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah pedoman wawancara dan penyebaran skala nilai 1-4. Subjek uji kelayakan produk pada penelitian ini adalah para ahli, yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keseluruhan rata-rata hasil uji kelayakan produk multimedia interaktif memperoleh skala persentase 86,80% dengan kategori interpretasi sangat layak. Dengan demikian, multimedia interaktif berbasis metode TPR pada pembelajaran bahasa inggris *Lets Eat Mi Aceh* kelas 3 Sekolah Dasar Islam Mafaza hasil pengembangan ini sangat layak digunakan oleh siswa.



ABSTRACT

The purpose of this study is to develop interactive multimedia based on Total Physical Response in English learning Lets Eat Mi Aceh for 3rd graders of Mafaza Islamic Elementary School. The method used in this study is the total physical response (TPR) language teaching method and development (research and development) with the interactive multimedia model (IMM). The steps include analysis, design, development, evaluation and implementation. The data collection methods used are interviews and questionnaire surveys. The data analysis techniques used are interview guidelines and the distribution of a 1-4 value scale. The subjects of the product feasibility test in this study were experts, namely material experts, learning design experts and media experts. The data were analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results of the study showed that the overall average result of the interactive multimedia product feasibility test obtained a percentage scale of 86.80% with a very feasible interpretation category. Thus, the interactive multimedia based on the TPR method in English learning Lets Eat Mi Aceh for 3rd graders of Mafaza Islamic Elementary School resulting from this development is very suitable for use by students.



KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Metode *Total Physical Response* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris *Lets Eat Mi Aceh* Kelas 3 Sekolah Dasar Islam Mafaza”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin dapat selesai tanpa adanya bimbingan, dukungan, bantuan, dan nasihat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Dr. Aip Badurjaman, M.Pd, selaku Dekan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D, selaku Wakil Dekan I/ Wakil Direktur I Fakultas Ilmu Pendidikan
3. Bapak Dr. Khaerudin, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi atas segala bimbingan, arahan, masukan dan bantuannya sehingga skripsi ini dapat selesai

4. Bapak Mulyadi, M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi dan pembimbing akademik atas nasihat, bimbingan dan bantuannya sehingga skripsi ini juga dapat selesai
5. Ibu Diana Ariani, S.Pd, M.Pd, selaku koordinator prodi Teknologi Pendidikan dan ahli media pengembangan multimedia interaktif ini
6. Ibu Virzha Aulianna Dhaksietsatsura, M.Pd selaku dosen S1 Teknologi Pendidikan dan ahli desain pembelajaran pengembangan multimedia interaktif ini
7. Ibu Dwi Linda Kusuma, M.Hum, selaku dosen S1 Sastra Inggris dan ahli materi pengembangan multimedia interaktif ini
8. Bapak/ibu dosen teknologi pendidikan yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah memberikan banyak ilmunya kepada penulis sehingga penulis memiliki bekal pengetahuan untuk menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itulah segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembacanya.

Jakarta, 10 Juli 2025
Penulis,



Dwi Fenti Yasin Tami

KATA PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- 1) Ibu Suyatmi dan Bapak M.Yasin, selaku orang tua penulis yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan segala yang terbaik untuk penulis.
- 2) Ahmad Nur Hafid, selaku programmer yang membantu penulis dalam mengembangkan produk multimedia interaktif.
- 3) Viona Yulianti Idrus, selaku partner dalam pencetakan skripsi ini.
- 4) Rahmad Hidayat, selaku orang terkasih yang selalu siap membantu dalam penyusunan skripsi ini.
- 5) Khalishah Salsabila, Wanda Anisa Sabrina, Dwi Maryanti, Ferra Faujiany, Maya Fitriani, temen-teman guru Bimbel Kamaya yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih atas support semangatnya selama ini.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
KATA PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Ruang Lingkup Penelitian	8
1. Rumusan Masalah	8
2. Sasaran Penelitian	9
3. Tempat Penelitian	9
4. Lingkup Materi Penelitian	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian	10
BAB II	11
KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Penelitian Pengembangan	11
1) Pengertian Penelitian Pengembangan	11
2) Karakteristik Penelitian Pengembangan	13
3) Klasifikasi Model Pengembangan	14
4) Ragam Model Pengembangan	18
B. Kajian Multimedia Interaktif	28

1.	Definisi Multimedia	28
2.	Pengelompokkan Multimedia	29
3.	Multimedia Interaktif	31
4.	Konsep Multimedia Interaktif	35
5.	Aspek Multimedia Interaktif	39
6.	Keunggulan dan Kelemahan Multimedia Interaktif	41
C.	Kajian Metode <i>Total Physical Response (TPR)</i>	43
1.	Karakteristik <i>Total Physical Response</i>	45
2.	Manfaat <i>Total Physical Response</i>	46
3.	Kelebihan dan Kekurangan TPR	48
4.	Penerapan TPR	50
D.	Kajian Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas 3 Sekolah Dasar 52	
1.	Hakikat Pembelajaran	52
2.	Komponen-Komponen Pembelajaran	53
3.	Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	55
4.	Tujuan Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	57
5.	Karakteristik Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	59
6.	Kosakata Bahasa Inggris	61
E.	Penelitian Relevan	63
F.	Kerangka Teoritik	69
G.	Rancangan Model	75
BAB III		78
PROSEDUR PENGEMBANGAN		78
A.	Tujuan Khusus Penelitian	78
B.	Prosedur Pengembangan	78
1)	Analisis (<i>analysis</i>)	79
2)	Desain (<i>design</i>)	80
3)	Pengembangan (<i>development</i>)	80
4)	Evaluasi (<i>evaluation</i>)	81
5)	Implementasi (<i>implementation</i>)	94
BAB IV		95
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN		95

A.	Hasil Pengembangan	95
1)	Tahap Analisis	96
2)	Tahap Desain	97
3)	Tahap Pengembangan	100
4)	Tahap Evaluasi	110
5)	Tahap Implementasi	134
B.	Pembahasan	134
C.	Prosedur Pemanfaatan Produk	139
D.	Keterbatasan Pengembangan	141
BAB V		143
KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN		143
A.	Kesimpulan	143
B.	Implikasi	143
C.	Saran	144
DAFTAR PUSTAKA		146
LAMPIRAN 1		155
	(Hasil Wawancara dengan Guru Bahasa Inggris SDI Mafaza)	155
LAMPIRAN 2		162
	(Anggaran Pengembangan Produk, <i>Flowchart</i> TPR, <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif, GBIM, JM, Storyboard dan RPP)	162
LAMPIRAN 3		190
	(Instrumen Validasi Evaluasi Formatif)	190
LAMPIRAN 4		194
	(Instrumen Expert Review dan Uji Kelayakan Ahli Materi, Ahli Media dan Ahli Desain Pembelajaran)	194

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Evaluasi Multimedia Interaktif Berbasis Metode TPR	87
Table 3. 2 Kisi-Kisi Butir Soal Instrumen Evaluasi Multimedia Interaktif Berbasis Metode TPR	89
Table 3. 3 Skala Persentase	93
Table 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan	96
Table 4. 2 Hasil Wawancara Ahli Materi	111
Table 4. 3 Hasil Wawancara Ahli Desain Pembelajaran.....	114
Table 4. 4 Hasil Wawancara Ahli Media.....	117
Table 4. 5 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi.....	130
Table 4. 6 Hasil Uji Kelayakan Ahli Desain Pembelajaran.....	131
Table 4. 7 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	132
Table 4. 8 Rata-rata Hasil Uji Kelayakan	133
Table 4. 9 Skala Persentase Menurut Suharsimi Arikunto	137



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model ASSURE	19
Gambar 2. 2 Model Hannafin and Peck	21
Gambar 2. 3 Model IMM	23
Gambar 2. 4 Model Dick & Carey	25
 Gambar 3. 1 Model Interactive Multimedia (IMM).....	 79
 Gambar 4. 1 Barcode Mengunduh Multimedia Interaktif	 95
Gambar 4. 2 Proses Mendesain Objek dan Background.....	101
Gambar 4. 3 Proses Mendesain Objek dan Background.....	101
Gambar 4. 4 Proses Mendesain Objek dan Background.....	102
Gambar 4. 5 Tampilan Teaser atau Opening	103
Gambar 4. 6 Tampilan Menu	103
Gambar 4. 7 Tampilan Capaian Pembelajaran	103
Gambar 4. 8 Tampilan Tujuan Pembelajaran Umum	104
Gambar 4. 9 Tampilan Tujuan Pembelajaran Khusus.....	104
Gambar 4. 10 Tampilan Pengantar Pembelajaran 1	104
Gambar 4. 11 Tampilan Pembelajaran 1	105
Gambar 4. 12 Tampilan Contoh Latihan 1	105
Gambar 4. 13 Tampilan Contoh Latihan 1	105
Gambar 4. 14 Tampilan Latihan 1.....	106
Gambar 4. 15 Tampilan Pengantar Pembelajaran 2	106
Gambar 4. 16 Tampilan Pembelajaran 2	106
Gambar 4. 17 Tampilan Pembelajaran 2	107
Gambar 4. 18 Tampilan Latihan 2.....	107
Gambar 4. 19 Tampilan Evaluasi	107
Gambar 4. 20 Tampilan Evaluasi	108
Gambar 4. 21 Tampilan Evaluasi	108
Gambar 4. 22 Tampilan Nilai Hasil Evaluasi	108
Gambar 4. 23 Tampilan Pustaka	109
Gambar 4. 24 Tampilan Articulate Storyline.....	109
Gambar 4. 25 Tampilan Website 2 APK Builder.....	110
Gambar 4. 26 Tampilan Nilai Hasil Evaluasi Sebelum Revisi.....	112
Gambar 4. 27 Tampilan Nilai Hasil Evaluasi Setelah Revisi.....	113
Gambar 4. 28 Tampilan Koreksi Soal Evaluasi Jika Benar	113
Gambar 4.28 Gambar 4. 29 Tampilan Koreksi Soal Evaluasi Jika Salah	113
Gambar 4. 30 Tampilan Identitas Pemilik Akun Sebelum Revisi	116
Gambar 4. 31 Hasil Navigasi Identitas Pemilik Akun Setelah Revisi	117
Gambar 4. 32 Tampilan Warna Kerudung Bu Guru Sebelum Revisi	119

Gambar 4. 33 Tampilan Warna Kerudung Bu Guru Setelah Revisi	119
Gambar 4. 34 Tampilan Background Sebelum Revisi	120
Gambar 4. 35 Tampilan Background Setelah Revisi	120
Gambar 4. 36 Tampilan Background Dinding Bawah Sebelum Revisi	121
Gambar 4. 37 Tampilan Background Dinding Bawah Setelah Revisi	121
Gambar 4. 38 Tampilan Warna Button → Sebelum Revisi	122
Gambar 4. 39 Warna Button → dan Background Kosakata Setelah Revisi	122
Gambar 4. 40 Perbedaan Tampilan Ketika Kosakata Diklik	123
Gambar 4. 41 Tampilan Penyapaan Sebelum Revisi	123
Gambar 4. 42 Tampilan Penyapaan Setelah Revisi	124
Gambar 4. 43 Tampilan Selamat Datang Sebelum Revisi	124
Gambar 4. 44 Tampilan Selamat Datang Setelah Revisi	125
Gambar 4. 45 Tampilan Perintah Sebelum Revisi	125
Gambar 4. 46 Tampilan Perintah Setelah Revisi	126
Gambar 4. 47 Tampilan Perintah Setelah Revisi	126
Gambar 4. 48 Tampilan Menu (Tanpa Beranda) Sebelum Revisi	127
Gambar 4. 49 Setelah Memasuki Navigasi Materi Latihan Sebelum Revisi	127
Gambar 4. 50 Tampilan Menu (Beranda) Setelah Revisi	128
Gambar 4. 51 Setelah Memasuki Navigasi Beranda Setelah Revisi	128
Gambar 4. 52 Tampilan Scene Tanpa Keterangan TPK/Pembelajaran	129
Gambar 4. 53 Tampilan Keterangan TPK/Pembelajaran Setelah Revisi	129

