

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “*PRIMARY SIMPLE
TENSES & IMPERATIVE FORM*” PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS KELAS X DI MAN 2 KOTA TANGERANG**



Oleh:

Lidya Dhika Fitria

1101622042

Teknologi Pendidikan

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

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

2026

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF “PRIMARY SIMPLE
TENSES & IMPERATIVE FORM” PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INGGRIS KELAS X DI MAN 2 KOTA TANGERANG**

(2026)

Lidya Dhika Fitria

ABSTRAK

Penelitian ini menghasilkan multimedia *interaktif Primary Simple Tenses & Imperative Form* sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Inggris kelas X di MAN 2 Kota Tangerang. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri atas tiga tahap, yaitu *need assessment*, *design*, serta *development and implementation*. Produk yang dikembangkan memuat materi *Primary Simple Present Tense*, *Primary Simple Past Tense*, dan *Imperative Form*. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner terbuka dan tertutup, serta tes. Evaluasi formatif dilaksanakan melalui penilaian ahli, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*, yang diikuti dengan proses revisi dan penyempurnaan produk pada setiap tahap. Uji efektivitas dilakukan terhadap 30 peserta didik kelas X MAN 2 Kota Tangerang menggunakan desain *pre-test* dan *post-test*. Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan rata-rata nilai peserta didik dari 55,78 pada *pre-test* menjadi 84,44 pada *post-test*. Hasil *paired sample t-test* menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test* ($p < 0,001$). Selain itu, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,691 yang termasuk dalam kategori sedang. Multimedia interaktif yang dikembangkan memperoleh hasil evaluasi yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli dan uji lapangan kepada peserta didik, serta efektif membantu peserta didik dalam mempelajari *Primary Simple Present Tense*, *Primary Simple Past Tense*, dan *Imperative Form*.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Hannafin dan Peck, Bahasa Inggris, *Simple Present Tense*, *Simple Past Tense*, *Imperative Forms*.

**DEVELOPMENT OF “PRIMARY SIMPLE TENSES & IMPERATIVE
FORM” INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR TENTH-GRADE ENGLISH
LEARNING AT MAN 2 KOTA TANGERANG**

(2026)

Lidya Dhika Fitria

ABSTRACT

This study resulted in the development of an interactive multimedia entitled Primary Simple Tenses & Imperative Form as a supporting medium for teaching English to tenth-grade students at MAN 2 Kota Tangerang. The study employed the Research and Development (R&D) method using the Hannafin and Peck development model, which consists of three stages: need assessment, design, and development and implementation. The developed multimedia covers the topics of Primary Simple Present Tense, Primary Simple Past Tense, and Imperative Form. Data were collected through interviews, open-ended and closed-ended questionnaires, and tests. Formative evaluation was conducted through expert reviews, one-to-one evaluation, and small-group evaluation, followed by product revision and refinement at each stage. The effectiveness of the multimedia was examined through a pre-test and post-test involving 30 tenth-grade students at MAN 2 Kota Tangerang. The effectiveness test showed that the students' mean score increased from 55.78 on the pre-test to 84.44 on the post-test. The paired-samples t-test revealed a statistically significant difference between the pre-test and post-test scores ($p < .001$). In addition, the N-Gain score was 0.691, which falls into the moderate category. The developed interactive multimedia received very good evaluation results from expert reviews and field testing with students and was effective in helping students learn Primary Simple Present Tense, Primary Simple Past Tense, and Imperative Form.

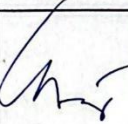
Keywords: Interactive Multimedia, Hannafin and Peck, English Learning, Simple Present Tense, Simple Past Tense, Imperative Forms.

LEMBAR PENGESAHAN

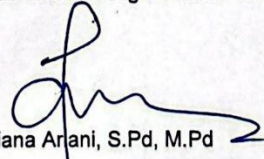
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI

Nama : Lidya Dhika Fitria
NIM : 1101622042
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif "*Primary Simple Tenses & Imperative Form*" pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X MAN 2 Kota Tangerang

Diinformasikan bahwa mahasiswa diatas telah disetujui untuk mengikuti sidang skripsi dengan dosen pembimbing.

Nama Dosen	NIP	Paraf	Tanggal
Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd (Dosen Pembimbing I)	195710161983031002		29/6 16
Greria Tensa Novela, M.Pd (Dosen Pembimbing II)	199210172024062001		30/6 26

Jakarta, 2026
Mengetahui,
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Diana Arani, S.Pd, M.Pd
NIP : 198401232019032009

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Lidya Dhika Fitria
Nomor Induk Mahasiswa : 1101622042
Program Studi : S1-Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya buat dengan judul **"Pengembangan Multimedia Interaktif *Primary Simple Tenses & Imperative Form*" pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di MAN 2 Kota Tangerang"** adalah

1. Dibuat dan diselesaikan oleh Saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada September 2025 – Juni 2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain dan bukan terjemahan hasil karya tulis orang lain.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya dan Saya bersedia menanggung segala akibat yang terjadi jika pernyataan ini tidak benar.

Jakarta, 28 Juli 2026

Yang menyatakan,



Lidya Dhika Fitria

NIM. 1101622042

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : Lidya Ohika Fitria
NIM : 1101622042
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Teknologi Pendidikan
Alamat email : lidyadhika213@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 "Primary Simple Tenses & Imperative Form" pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di MAN 2 Kota Tangerang

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

Penulis


(Lidya Ohika Fitria)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pengembangan Multimedia Interaktif “*Primary Simple Tenses & Imperative Form*” pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X di MAN 2 Kota Tangerang**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, kesehatan, kekuatan, serta kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ayah tercinta, Dhillip Kumar, dan Mamah tercinta, Ikah Atikah, atas doa, dukungan, kasih sayang, serta kepercayaan yang tiada henti kepada penulis. Tanpa semua itu, penulis tidak akan mampu berada pada titik ini.
3. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

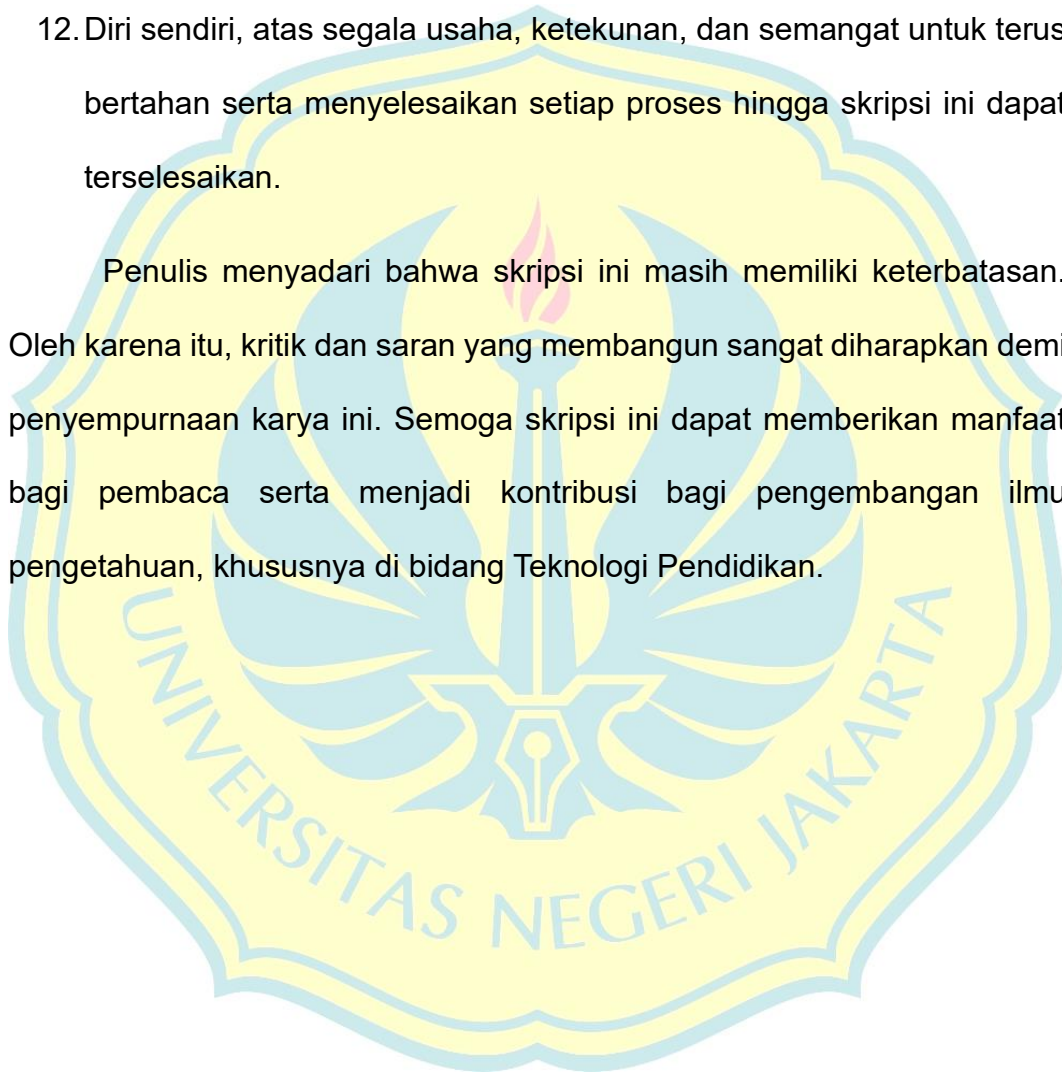
4. Bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.
5. Bapak Prof. Dr. Robinson Situmorang, M.Pd. dan Ibu Greria Tensa Novela, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Tara Mustikaning Palupi, M.Hum., Bapak Dr. Khaerudin, M.Pd., dan Bapak Kunto Imbar Nursetyo, S.Pd., M.Pd., selaku validator ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media yang telah memberikan masukan, saran, serta penilaian yang sangat berarti dalam penyempurnaan multimedia interaktif yang dikembangkan.
7. Ibu Diana Ariani, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan arahan dan dukungan selama penulis menempuh studi.
8. Seluruh guru, staf, dan peserta didik MAN 2 Kota Tangerang yang telah memberikan kesempatan, bantuan, serta meluangkan waktu selama proses pelaksanaan penelitian sehingga penulis memperoleh data yang diperlukan.
9. Seluruh keluarga besar penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas doa, perhatian, dan dukungan yang selalu diberikan kepada penulis.
10. Syumi (Intan, Helsa, Nasywa, dan Robby), teman seperjuangan sejak awal perkuliahan hingga penyelesaian studi, serta seluruh sahabat

penulis yang selalu hadir memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama perjalanan penyusunan skripsi ini.

11. Ananda Ilham Wirnadi, yang senantiasa memberikan doa, dukungan, motivasi, serta menjadi tempat berbagi cerita dan berkeluh kesah.

12. Diri sendiri, atas segala usaha, ketekunan, dan semangat untuk terus bertahan serta menyelesaikan setiap proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Teknologi Pendidikan.



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	15
1.1. Analisis Masalah	15
1.2. Identifikasi Masalah.....	25
1.3. Rumusan Masalah	26
1.4. Ruang Lingkup	26
1.5. Tujuan Pengembangan	27
1.6. Kegunaan Pengembangan.....	27
BAB II KAJIAN PUSTAKA	29
2.1. Kajian Teoritis	29
1. Karakteristik Peserta Didik SMA/MA.....	29
2. Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA/MA	31
a. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Inggris	31
b. Karakteristik Materi Kebahasaan Kelas X (Simple Present Tense, Simple Past Tense dan Imperative Form)	38
c. Pembelajaran Mandiri dalam Pembelajaran Bahasa Inggris SMA/MA	42
3. Kajian Multimedia Interaktif	46
a. Definisi Media Pembelajaran	46
b. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	48
c. Definisi Multimedia Interaktif.....	54

d. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	56
4. Kajian Pengembangan Pembelajaran.....	60
a. Definisi Pengembangan Pembelajaran.....	60
b. Klasifikasi Model Pengembangan Pembelajaran	63
c. Model Pengembangan Pembelajaran Berorientasi pada Produk.....	67
2.2. Penelitian Relevan	81
2.3. Rasional Pengembangan	84
2.5. Model Konseptual	86
2.6. Rancangan Konseptual	86
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	90
3.1. Tujuan Khusus Penelitian.....	90
3.2. Prosedur Pengembangan	91
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	112
4.1. Nama dan Karakteristik Produk.....	112
4.2. Deskripsi Hasil Pengembangan	114
4.3. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	175
4.4. Keterbatasan Pengembangan.....	177
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	178
5.1. Kesimpulan	178
5.2. Saran.....	179
DAFTAR PUSTAKA.....	181
LAMPIRAN.....	189
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	223

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kemampuan Bahasa Inggris per Kelompok Usia	16
Gambar 2. 1 Model Rapid Prototype.....	68
Gambar 2. 2 Model 4D	73
Gambar 2. 3 Model Hannafin & Peck.....	76
Gambar 2. 4 Model Konseptual	86
Gambar 3. 1 Alur Pengembangan Model Hannafin & Peck.....	91
Gambar 4. 1 Data Hasil ASTS Bahasa Inggris Kelas X per Kelas.....	114
Gambar 4. 2 Persentase ASTS Belum Mencapai KKM per Kelas	115
Gambar 4. 3 Persepsi Peserta Didik pada Kemampuan Bahasa Inggris	116
Gambar 4. 4 Rumusan Tujuan Pembelajaran Awal	123
Gambar 4. 5 Rumusan Tujuan Pembelajaran Revisi Expert Review	124
Gambar 4. 6 Pembuatan Aset	133
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Cover Sebelum.....	134
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Cover Sesudah.....	135
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan	136
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Tujuan Pembelajaran.....	137
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Notifikasi Audio	137
Gambar 4. 12 Pengembangan Video Opening.....	138
Gambar 4. 13 Pengembangan Menu Utama.....	139
Gambar 4. 14 Pengembangan Menu Materi dan Exercises.....	141
Gambar 4. 15 Tampilan Antarmuka Materi	142
Gambar 4. 16 Tampilan Antarmuka Sub-Topik	143
Gambar 4. 17 Tampilan Antarmuka Penekanan Topik	144
Gambar 4. 18 Tampilan Antarmuka Opsi Latihan per Sub-Topik	145
Gambar 4. 19 Tampilan Antarmuka Latihan per Sub-Topik	146
Gambar 4. 20 Tampilan Antarmuka Exercises.....	148
Gambar 4. 21 Tampilan Antarmuka Halaman Your English Skill.....	149
Gambar 4. 22 Pengembangan Video Closing	150
Gambar 4. 23 Integrasi Aset dalam Articulate Storyline	151
Gambar 4. 24 Pembuatan Interaktivitas	153
Gambar 4. 25 Tampilan Umpan Balik Sebelum	157
Gambar 4. 26 Tampilan Umpan Balik Sesudah	158
Gambar 4. 27 Tampilan Tujuan Pembelajaran Sebelum	159
Gambar 4. 28 Tampilan Tujuan Pembelajaran Sesudah	159
Gambar 4. 29 Tampilan Video Opening Sebelum.....	160
Gambar 4. 30 Tampilan Video Opening Sesudah.....	161
Gambar 4. 31 Tampilan Menu Materi dan Exercises Sebelum.....	162

Gambar 4. 32 Tampilan Menu Materi dan Exercises Sesudah	163
Gambar 4. 33 Tampilan Sub-Topik Sebelum	164
Gambar 4. 34 Tampilan Sub-Topik Sesudah	165
Gambar 4. 35 Tampilan Latihan per Sub-Topik Sebelum	166
Gambar 4. 36 Tampilan Latihan per Sub-Topik Sesudah	167
Gambar 4. 37 Hasil Uji Normalitas	173
Gambar 4. 38 Hasil Uji paired sample t-test	173
Gambar 4. 39 Infografis Penggunaan	176



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rasional Pengembangan	85
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Butir Soal Instrumen Evaluasi Multimedia Interaktif.	107
Tabel 3. 2 Kriteria Penilaian Kuesioner Tertutup	110
Tabel 3. 3 Tabel Kategori Nilai N-Gain.....	111
Tabel 4. 1 Media Pembelajaran serupa (Video Pembelajaran).....	118
Tabel 4. 2 Media Pembelajaran serupa (Media Cetak)	119
Tabel 4. 3 Perbandingan Karakteristik Media Pembelajaran yang Tersedia	120
Tabel 4. 4 Hasil Small Group Evaluation	171
Tabel 4. 5 Hasil Statistik Deskriptif	172

