

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SMK KELAS XI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Ni Putu Indah Rosita Devy

NIM 10520241005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SMK KELAS XI

Disusun oleh:

Ni Putu Indah Rosita Devy

NIM 10520241005

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan

Yogyakarta, September 2014

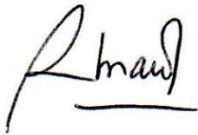
Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Informatika

Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Dr. Ratna Wardani

NIP. 19701218 200501 2 001



Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., M.T., Ph.D

NIP. 19640205 198703 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ni Putu Indah Rosita Devy

NIM : 10520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk SMK Kelas XI

menyatakan bahwa skripsi ini benar – benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, September 2014

Yang menyatakan,



Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SMK KELAS XI




Disusun Oleh :

Ni Putu Indah Rosita Devy

NIM. 10520241005

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 23 Oktober 2014

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Drs.Herman Dwi Surjono, Ph.D Ketua Penguji		12/10/2014
Muhammad Munir, M.Pd Sekretaris Penguji		17/11-14
Dr. Priyanto, M.Kom Penguji Utama		12/11 2014

Yogyakarta, Oktober 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Dr. Moch Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

MOTTO

Don't be afraid being wrong

From that we learn the truth

Something that we called "later"

Can be change to be "never"

So do it now

HALAMAN PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Ayah dan ibu beserta adik dan seluruh keluarga penulis yang telah memberikan semangat dan menjadi pengingat yang baik.

Teman – teman Pendidikan Teknik Informatika Kelas E 2010

Teman – teman KMHD UNY

Para sahabat penulis, terimakasih atas dukungan dan semangatnya

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK SMK KELAS XI

Oleh:
Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Inggris dan mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran tersebut pada siswa kelas XI Multimedia di SMKN 3 Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* sesuai dengan tahapan pengembangan perangkat lunak, yakni analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian. Subjek penelitian yang digunakan adalah ahli media, ahli materi dan para pengguna yakni siswa kelas XI Multimedia di SMK N 3 Yogyakarta dengan instrumen lembar kuisioner. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut : (1) media pembelajaran ini berisikan animasi yang mendukung pembelajaran, materi pembelajaran menyisipkan urutan penyajian materi yang pertama, yakni *warm up*, setiap materi berisikan empat fitur, yakni teori, contoh, mendengarkan, dan latihan, terdapat menu kuis untuk mengevaluasi pembelajaran, dan menu review untuk mengetahui jawaban dari kuis.; (2) Tingkat kelayakan yang didapatkan ialah skor dari perhitungan skala Likert pada penilaian oleh ahli media didapatkan angka 74.2% termasuk dalam kategori layak. Pada penilaian oleh ahli materi didapatkan 69.3% termasuk dalam kategori layak serta pada penilaian yang dilakukan oleh siswa didapatkan hasil nilai 75.6% sehingga dapat dikategorikan layak untuk dijadikan media pembelajaran alternative atau sebagai media pendamping dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Inggris.

Kata Kunci : Multimedia, *Research and Development*, Bahasa Inggris

KATA PENGANTAR



Puja dan puji abhivandana penulis haturkan kehadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa "Tuhan yang Maha Kuasa" karena atas asung kertha waranugrahaNya sehingga Tugas Akhir Skirpsi dalam rangka memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk SMK Kelas XI" ini dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Moch. Bruri Triyono, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Drs. Herman Dwi Surjono, Msc, M.T, Ph.D selaku dosen pembimbing TAS yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Suparman, M.Pd selaku validator instrument penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Bapak Muhammad Munir, M.Pd selaku validator instrument penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

5. Bapak Ponco Wali Pranto, M.Pd dan bapak Adi Dewanto, S.T.,M.Kom. selaku penilai ahli media pada penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
 6. Bapak I Komang Sumaryana, S.S.,M.Hum. , Ibu Jamilah, M.Pd, dan Ibu Dra. Sri Hartayani selaku penilai ahli materi pada penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
 7. Muhammad Munir, M.Pd dan Dr. Ratna Wardhani, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
 8. Drs. Aruji Siswanto, selaku kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 3 Yogyakarta
 9. Bapak Dodot Yuliantoro, S.Pd.,M.T. dan Bapak Drs. Triantoro serta staff SMK Negeri 3 Yogyakarta yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
 10. Teman – teman Informatika E 2010 yang telah menjalani masa studi selama ini bersama – sama.
 11. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini, atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
- Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak

diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan dari Ida Sang Hyang Widhi Wasa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi Informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya

Yogyakarta, September 2014
Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ni Putu Indah Rosita Devy'.

Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan.....	5
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Pengertian Media.....	7
2. Pendidikan.....	8
3. Media Pendidikan.....	9
4. Pembelajaran.....	10
5. Media Pembelajaran.....	11
6. Pengertian Multimedia.....	12
7. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	13
8. Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran.....	14

9. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Interaktif.....	17
10. Karakteristik Sekolah Menengah Kejuruan.....	19
11. Mata Pelajaran Bahasa Inggris.....	20
12. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	21
13. Aplikasi yang dibutuhkan.....	22
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Pertanyaan Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Model Pengembangan.....	27
B. Prosedur Pengembangan.....	28
A. Analisis Kebutuhan.....	28
B. Desain.....	29
C. Implementasi.....	30
D. Pengujian.....	31
C. Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	31
D. Metode dan Alat Pengumpul Data.....	32
E. Teknik Analisis Data.....	33
F. Uji Validitas Instrumen.....	35
G. Instrumen.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
1. Deskripsi Analisis Kebutuhan.....	38
2. Deskripsi Perencanaan.....	39
3. Deskripsi Pengembangan Produk.....	44
B. Pembahasan.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. SIMPULAN.....	81
B. SARAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 1. Pesan dalam Komunikasi.....	7
Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	14
Tabel 3. Interval Skala Likert	33
Tabel 4. Interpretasi Persentase Likert	34
Tabel 5. Penyesuaian Interpretasi Likert	35
Tabel 6. Kisi - Kisi Instrumen Ahli Media.....	35
Tabel 7. Kisi - Kisi Instrumen Ahli Materi.....	36
Tabel 8. Kisi - Kisi Instrumen Pengguna.....	37
Tabel 9. Black box testing Halaman Depan.....	61
Tabel 10. Black box testing Halaman Menu Utama.....	62
Tabel 11. Black box testing Halaman Kompetensi.....	62
Tabel 12. Black box testing Halaman Profile.....	62
Tabel 13. Black box testing Halaman Materi.....	63
Tabel 14. Black box testing Halaman Sub Materi Giving an Advice.....	63
Tabel 15. Black box testing Halaman Theory Giving an Advice.....	64
Tabel 16. Black box testing Halaman Example Giving an Advice.....	64
Tabel 17. Black box testing Halaman Listening Giving an Advice.....	64
Tabel 18. Black box testing Halaman Practice Giving an Advice.....	65
Tabel 19. Black box testing Halaman Sub Materi Giving an Opinion.....	65
Tabel 20. Black box testing Halaman Theory Giving an Opinion.....	65
Tabel 21. Black box testing Halaman Example Giving an Opinion.....	66
Tabel 22. Black box testing Halaman Listening Giving an Opinion.....	66
Tabel 23. Black box testing Halaman Practice Giving an Opinion.....	66
Tabel 24. Black box testing Halaman Sub Materi Expressing Hope/ Wish.....	67
Tabel 25. Black box testing Halaman Theory Expressing Hope / Wish.....	67
Tabel 26. Black box testing Halaman Example Expressing Hope /	67

	Wish.....	
Tabel 27.	Black box testing Halaman Listening Expressing Hope/ Wish.....	68
Tabel 28.	Black box testing Halaman Practice Expressing Hope/ Wish.....	68
Tabel 29.	Black box testing Halaman Sub Materi Writing an Invitation...	68
Tabel 30.	Black box testing Halaman Theory Writing an Invitation.....	69
Tabel 31.	Black box testing Halaman Example Writing an Invitation.....	69
Tabel 32.	Black box testing Halaman Listening Writing an Invitation.....	69
Tabel 33.	Black box testing Halaman Practice Writing an Invitation.....	70
Tabel 34.	Black box testing Halaman Sub Materi Write a Personal Letter	70
Tabel 35.	Black box testing Halaman Theory Write a Personal Letter.....	71
Tabel 36.	Black box testing Halaman Example Write a Personal Letter.....	71
Tabel 37.	Black box testing Halaman Listening Write a Personal Letter.....	71
Tabel 38.	Black box testing Halaman Practice Write a Personal Letter.....	72
Tabel 39.	Black box testing Halaman Kuis.....	72
Tabel 40.	Konversi Skala Likert.....	73
Tabel 41.	Hasil pengujian pada 2 ahli media.....	73
Tabel 42.	Hasil pengujian pada ahli materi.....	75
Tabel 43.	Hasil pengujian pada siswa.....	77

DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 1. Area Kerja Adobe Flash CS6.....	23
Gambar 2. Tahapan dalam pengembangan perangkat lunak.....	28
Gambar 3. Analisis konsep media pembelajaran.....	40
Gambar 4. Mind mapping.....	41
Gambar 5. Storyboard intro.....	42
Gambar 6. Storyboard menu.....	42
Gambar 7. Storyboard profil.....	43
Gambar 8. Storyboard SKKD.....	43
Gambar 9. Storyboard menu materi.....	43
Gambar 10. Storyboard kuis.....	44
Gambar 11. Storyboard exit.....	44
Gambar 12. Tampilan halaman Intro.....	45
Gambar 13. Tampilan halaman Menu.....	46
Gambar 14. Tampilan halaman Profile.....	46
Gambar 15. Tampilan halaman SKKD.....	47
Gambar 16. Tampilan halaman menu materi.....	47
Gambar 17. Tampilan warm up materi 1.....	48
Gambar 18. Tampilan teori materi 1	48
Gambar 19. Tampilan listening materi 1.....	49
Gambar 20. Tampilan contoh materi 1.....	49
Gambar 21. Tampilan latihan materi 1.....	50
Gambar 22. Tampilan warm up materi 2.....	50
Gambar 23. Tampilan teori materi 2.....	51
Gambar 24. Tampilan contoh materi 2.....	51
Gambar 25. Tampilan listening materi 2.....	52
Gambar 26. Tampilan latihan materi 2.....	52
Gambar 27. Tampilan warm up materi 3.....	53
Gambar 28. Tampilan teori materi 3.....	53
Gambar 29. Tampilan contoh materi 3.....	54

Gambar 30.	Tampilan listening materi 3.....	54
Gambar 31.	Tampilan latihan materi 3.....	55
Gambar 32.	Tampilan warm up materi 4.....	55
Gambar 33.	Tampilan teori materi 4.....	56
Gambar 34.	Tampilan contoh materi 4.....	56
Gambar 35.	Tampilan listening materi 4.....	57
Gambar 36.	Tampilan latihan materi 4.....	57
Gambar 37.	Tampilan warm up materi 5.....	58
Gambar 38.	Tampilan teori materi 5.....	58
Gambar 39.	Tampilan contoh materi 5.....	59
Gambar 40.	Tampilan listening materi 5.....	59
Gambar 41.	Tampilan latihan materi 5.....	60
Gambar 42.	Tampilan halaman kuis.....	60
Gambar 43.	Tampilan halaman keluar.....	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, pelajaran bahasa Inggris mulai diajarkan di sekolah sejak usia dini. Ada sekolah yang mulai mengajarkan Sekolah Dasar, bahkan ada yang mengajarkan mulai dari Taman Kanak-Kanak. Namun, setelah ribuan jam belajar bahasa Inggris, muncul pertanyaan mengapa masih saja merasa sangat sulit untuk bercakap-cakap dalam bahasa Inggris. Padahal, jika mendengar percakapan bahasa Inggris di tempat umum atau mungkin di televisi, dapat dengan langsung mengerti maksudnya.

Setiap siswa memiliki kemampuan dan kebutuhan yang berbeda serta unik dalam belajar bahasa Inggris lisan. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan memiliki visi yakni terwujudnya SMK bertaraf internasional, menghasilkan tamatan yang memiliki jati diri bangsa, mampu mengembangkan keunggulan lokal dan bersaing di pasar global. Melihat visi dari SMK tentang terwujudnya SMK bertaraf internasional ini menjadi penyebab mengapa siswa khususnya siswa SMK perlu mempelajari bahasa Inggris.

Masyarakat Indonesia khususnya siswa sudah terlalu nyaman dan merasa mapan dengan Bahasa Indonesia dan Bahasa Daerahnya masing-masing, sehingga tidak terlalu merasa membutuhkan dan merasa penting untuk menguasai Bahasa Inggris. Bahkan di kalangan mahasiswa ada yang menertawakan teman-temannya ketika ada yang berani membuat paper, skripsi, atau tugas akhir dengan menggunakan referensi dalam Bahasa Inggris. Mereka menganggap mahasiswa yang demikian hanya mau gagah-gagahan/sok-sok-an.

Padahal kenyamanan dan kemapanan seperti ini seharusnya dibongkar agar agar para siswa/mahasiswa dibiasakan untuk berani menggunakan dan menerapkan Bahasa Inggris dalam tugas-tugas mereka atau dalam percakapan mereka.

Terdapat ragam cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mendengar dalam Bahasa Inggris. Bahasa Inggris merupakan bahasa yang cukup umum didengar dalam kehidupan sehari-hari. Tidak sulit bagi seseorang untuk belajar meningkatkan kemampuan tersebut, mengingat ekspos Bahasa Inggris yang cukup besar disekeliling kita.

Kemampuan untuk mendengarkan dalam bahasa Inggris perlu dilatih secara rutin karena diperlukan untuk melatih pendengaran yang baik. Ketika seseorang yang berkebangsaan asing berbicara menggunakan bahasa Inggris, yang dilakukan hanya menebak apa yang mereka bicarakan. Oleh sebab itu, perlu latihan secara rutin untuk membiasakan pendengaran kita untuk menangkap kata-kata dalam bahasa Inggris. Jika tak terbiasa untuk berpikir dalam bahasa Inggris, maka seringkali merasa sulit untuk mendengarkan bahasa Inggris walaupun kita tahu banyak sekali kosa-kata bahasa Inggris.

Keadaan pasar bebas sekarang ini menciptakan berbagai peluang untuk mempererat hubungan dengan penduduk bumi terbuka dengan lebar. Untuk dapat menjalankan hubungan tersebut, maka langkah awal yang diperlukan adalah *listening* yang akan membantu dalam bercakap-cakap dalam bahasa Inggris. Di sekolah sering mendapatkan pelajaran bahasa Inggris yang diucapkan oleh orang lokal atau orang Indonesia sendiri, namun apabila kita bertemu dengan orang asing secara langsung, tentu telinga kita tidak dapat menangkap apa yang mereka bicarakan, selain cepat, aksen mereka juga berbeda – beda.

Bahasa Inggris telah menjadi bahasa universal yang digunakan dalam dunia teknologi, pendidikan, politik, perdagangan, dan lain sebagainya. Semakin banyak mendengar percakapan secara lisan, maka semakin familiar dengan kosakata bahasa Inggris yang biasa digunakan oleh penutur asli yang tentunya akan sangat berguna ketika ingin bercakap-cakap dalam bahasa Inggris.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang paling penting, dan suka atau tidak suka, saat ini Bahasa Inggris sudah sangat mendominasi semua aspek komunikasi. Sebagian besar Negara-negara di Asia juga menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua sesudah bahasa nasional mereka. Sebut saja Filipina, Singapura, dan Malaysia. Banyak sekali siswa yang pada dasarnya mengetahui banyak kosakata dalam bahasa Inggris dan juga mengetahui tata bahasa Inggris dengan sangat baik. Akan tetapi, saat ditanya sebuah pertanyaan sederhana dalam bahasa Inggris, mereka tidak bisa menjawab. Hal ini disebabkan karena siswa tidak terbiasa menggunakan bahasa Inggris yang telah dipelajari karena tidak memiliki kesempatan untuk menggunakan bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari. Masyarakat banyak yang tidak mau mempelajari bahasa Inggris dikarenakan malas menggunakan bahasa yang asing di telinga.

SMK N 3 Yogyakarta merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan yang ada di kota Yogyakarta. Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas saat pelajaran Bahasa Inggris hanya terdapat buku LKS (Lembar Kerja Siswa) dan seorang guru. Guru hanya menyampaikan pelajaran secara satu arah. Keadaan seperti ini tentu tidak efektif untuk mengajarkan siswa mengerti bahasa Inggris. Siswa tidak bisa mendengar cara pengucapan yang benar dari penutur asli bahasa

Inggris. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam mendengar pengucapan yang benar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Penyampaian guru yang searah sehingga menyebabkan pemahaman akan bahasa Inggris siswa berbeda-beda.
2. Siswa merasa tidak memerlukan bahasa lain selain bahasa Indonesia dan bahasa daerah.
3. Kurangnya kesadaran siswa untuk mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa umum dunia.
4. Siswa tidak memiliki fasilitas untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan bahasa Inggris dari penutur asli bahasa Inggris.
5. Hanya ada guru dan LKS dalam kelas sehingga diperlukan adanya media pembelajaran interaktif

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dibatasi pada :

1. Siswa tidak memiliki fasilitas untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan bahasa Inggris dari penutur asli bahasa Inggris.
2. Hanya ada guru dan LKS dalam kelas sehingga diperlukan adanya media pembelajaran interaktif

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Bagaimana menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 3 Yogyakarta yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar?
2. Bagaimana kinerja dari media tersebut pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 3 Yogyakarta yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 3 Yogyakarta yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar?

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menciptakan sebuah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 3 Yogyakarta yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
2. Mengetahui kinerja dari media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 3 Yogyakarta yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.
3. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SMKN 3 Yogyakarta yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan penulis kembangkan ialah media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dengan ActionScript 2.0 berisikan materi yang disesuaikan dengan silabus Bahasa Inggris kelas XI kurikulum 2013. Pengembangan media ini disertai dengan adanya fasilitas *listening* dari sehingga pengguna dapat lebih jelas mengetahui bagaimana cara mengucapkan dan menggunakan kata tersebut. Media ini dapat dijalankan apabila komputer yang digunakan sudah memasang Adobe Flash Player.

G. Manfaat

1. Secara teoritis
 - a. Membantu tenaga pendidik (guru) dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Inggris sesuai dengan silabus kurikulum 2013.
 - b. Memberikan pengetahuan lebih pada siswa dalam mendengarkan bahasa Inggris serta bagaimana menjawab dari lawan bicara.
2. Secara praktis
 - a. Mempermudah siswa dalam berlatih mendengarkan bahasa Inggris beserta pengucapannya dengan benar dari penutur asli bahasa Inggris.
 - b. Membawa siswa bisa mempelajari bahasa Inggris dengan mengenal perbedaan cara pembacaan yang digunakan oleh penutur asli bahasa Inggris.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan ataupun sikap. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat – alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual ataupun verbal (Azhar Arsyad,2011:3)

Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya memanfaatkan semua alat inderanya. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan disimpan dalam ingatan siswa. Cara pengolahan pesan oleh guru dan murid dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 6. Pesan dalam Komunikasi

Pesan diproduksi dengan	Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan
menyanyi, berbicara, memainkan alat music	Mendengarkan
Memvisualkan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan nonverbal.	Mengamati
Menulis atau mengarang	Membaca

(sumber: Azhar Arsyad,2011:8)

Media pembelajaran ada 2 jenis, yaitu media jadi dan media rancangan dimana media jadi adalah media yang merupakan komoditi perdagangan yang terdapat dipasaran luas dalam keadaan siap pakai (*media utilization*) dan media rancangan yaitu Media yang perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (*media by design*) (Sadiman,2003:81)

2. Pendidikan

Pendidikan menjadi suatu proses yang tidak akan pernah berakhir sampai kapanpun. Pendidikan tidak hanya selalu didapat dari sekolah, dari luar sekolah pun bisa mendapatkan pendidikan, misalnya pengalaman atau dari berdasarkan pengalaman orang terdekat. Menurut Imam Bernadib(2002), pendidikan adalah fenomena utama dalam kehidupan manusia dimana orang yang telah dewasa membantu pertumbuhan perkembangan peserta didik menjadi dewasa.

Pendidikan identik dengan tingkat kecerdasan seseorang, ketika seseorang yang memiliki pendidikan tinggi, orang-orang sekitar mengasumsikan bahwa ia adalah orang yang cerdas dan tinggi kemampuannya. Akan tetapi, pada kenyataannya tidak menjamin semua yang tinggi pendidikannya itu cerdas. Pendidikan akan memberikan bekal untuk pemiliknya yang akan berguna pada saat diperlukan.

Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional No.2 tahun 2003 dalam buku Metode Pendidikan Anak (Teori dan Praktik) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

3. Media Pendidikan

Media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik (Sudarwan Danim, 2010:7). Alat bantu tersebut disebut media pendidikan sedangkan komunikasi adalah penyampaian. Media pendidikan dan teknologi pendidikan memiliki perbedaan, yakni media pendidikan lebih bervariasi dan banyak, sedangkan teknologi pendidikan lebih kearah pendekatan teknis dalam mengelola pendidikan. Yusufhadi Miaro (1980) menyatakan seperti berikut :

“Teknologi komunikasi pendidikan adalah suatu spesifikasi dalam bidang teknologi pendidikan, yaitu lebih banyak merupakan prinsip dan konsep ilmu komunikasi, serta lebih memperhatikan penggunaan sumber belajar berupa media komunikasi massa dan elektronis”

Menurut *Commission on Instructional Technology* (1972) mengidentifikasikan beberapa keuntungan media teknologi pendidikan, yaitu media teknologi pendidikan membuat pendidikan lebih produktif , lebih menunjang pengajaran individual atau memungkinkan penerapan individualisasi dalam kegiatan pengajaran, membuat kegiatan pengajaran lebih ilmiah, membuat pengajaran lebih '*powerfull*' , membuat kegiatan belajar mengajar lebih '*immediate*' , membuat percepatan pendidikan lebih '*equal*'.

4. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Sugihartono,dkk (2007:81) adalah kegiatan yang disengaja oleh pengajar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode pembelajaran yang mengakibatkan anak didiknya melakukan proses atau kegiatan belajar yang efektif dan efisien dengan optimal. Menurut Biggs(1985) ada tiga pengertian konsep pembelajaran, yaitu Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif, pembelajaran dalam pengertian institusional dan pembelajaran dalam pengertian kualitatif.

b. Metode Pembelajaran

Menurut Sugihartono,dkk,(2007:81) dalam pembelajaran ada berbagai cara atau metode untuk mengajar. Masing-masing metode ini memiliki kelemahan dan kelebihan sendiri. Berbagai metode yang dapat dipilih sendiri oleh guru agar tepat dalam kegiatan pembelajarannya. Berikut lima metode yang dapat dipilih oleh guru, yaitu:

- a) Metode Latihan yang lebih mengarah pada sebuah aksi. Biasanya guru menanamkan kebiasaan tertentu pada siswanya.
- b) Metode Tanya Jawab yang dapat digunakan guru secara langsung ataupun dengan persiapan sebelumnya. Hal yang ditanamkan kepada siswa yakni mengamati, membuat kesimpulan, menerapkan, dan komunikasi.

- c) Metode Demonstrasi dapat dilakukan guru apabila hendak menjelaskan sebuah proses atau kejadian tertentu agar pemahaman siswa dapat langsung diserap.
- d) Metode Eksperimen dengan siswa sepenuhnya terlibat dalam rencana percobaan, pengumpulan data fakta, pengendalian nilai variable, dan usaha dalam menghadapi masalah nyata.
- e) Metode Proyek mencakup sebuah penyampaian pembelajaran kepada siswa yang mengacu pada sebuah masalah, kemudian dibahas dari sudut pandang lain yang mirip agar tercapainya pemecahan.

5. Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman dalam buku Media Pendidikan, karakteristik beberapa jenis media yang lebih sering dipakai dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu media grafis dimana media grafis termasuk media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Indera penglihatan digunakan sebagai penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Selain sederhana dan mudah, pembuatan media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Media kedua yakni media audio yang berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang disampaikan berupa pesan auditif, baik verbal, maupun non verbal. Media ketiga, media proyeksi diam yang menyajikan rangsangan visual. Media proyeksi diam terkadang disertai oleh rekaman audio, namun ada pula yang hanya gambar saja. Beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran

yakni tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan, mutu teknis.

Menurut Richard E Mayer (2009:285) media pembelajaran memiliki tujuan yakni selalu *meaningful learning*, dimana kita harus menggunakan ukuran peka terhadap pemahaman orang yang sedang belajar.

6. Pengertian Multimedia

Menurut Richard E. Mayer (2009:3) multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Pengertian Richard ini dimaksudkan pada 'kata' yang materinya disajikan dalam bentuk verbal, dan 'gambar' yang materinya disajikan dalam bentuk gambar. Multimedia pada saat digunakan sebagai kata benda, pengertiannya akan merujuk pada teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual. Sebagai kata keterangan, multimedia dapat berarti *multimedia learning*, *multimedia message*, *multimedia instructional message*.

Fokus penulis dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah desain *multimedia instructional message* atau desain pesan-pesan instruksional multimedia yang melibatkan kata-kata dan gambar-gambar yang ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran multimedia

Presentasi multimedia berbasis komputer paling efektif adalah *Concise Narrated Animation* (CNA) dimana diberikan penjelasan bahwa fitur multimedia meliputi animasi dan narasi yang saling terkait, bukannya narasi saja.

7. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran seperti buku dan komputer atau *laptop* dapat dengan mudah ditemukan di sekitar kita. Buku merupakan suatu media pembelajaran satu arah, yakni kita hanya dapat membaca apa yang telah ada di dalam buku tersebut. Akan menjadi menarik apabila kita dapat merubah apa yang ada di buku tersebut dengan melihat kenyataan. Menjadi sebuah dasar pemikiran yang akhirnya menciptakan sebuah alat yang dapat digunakan untuk mengubah isi dari konten buku tersebut, menggantinya dalam arti mengubah buku menjadi digital dan bisa dengan mudah di bawa.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata "interaktif" berarti melakukan aksi atau antarmubungan atau saling aktif. Media pembelajaran interaktif dapat dimaknai dengan media yang bersifat aktif dalam arti media di rancang sedemikian rupa agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas. Media pembelajaran interaktif ini merupakan kombinasi dari audio, text, gambar, grafik, dan video. Media pembelajaran interaktif tidak seperti bahan ajar cetak yang hanya pasif dan tidak dapat melakukan kendali kepada penggunanya. Media pembelajaran interaktif ini, pengguna (siswa) terlibat interaksi dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari. Telah banyak orang yang memanfaatkan media pembelajaran interaktif, karena disamping menarik, media ini juga memudahkan pengguna (siswa) dalam mempelajari materi.

Media pembelajaran interaktif ini berbasis komputer dimana dimaksudkan memudahkan siswa untuk mempelajarinya di sekolah karena siswa belajar lebih efektif di sekolah daripada di rumah.

Berikut ini kekurangan dan kelebihan media pembelajaran interaktif berbasis komputer :

Tabel 7. Kelebihan & Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Kelebihan	Kekurangan
Dapat menayangkan informasi dalam bentuk teks dan grafik	Memerlukan komputer dan pengetahuan program
Interaksi dengan peserta didik	Membutuhkan hardware khusus untuk proses pengembangan dan penggunaannya.
Dapat mengelola laporan atau respon peserta didik	Resolusi untuk image grafik sangat terbatas pada sistem <i>microprocessor</i>
Dapat mengontrol <i>hardware</i> media lain	Tidak kompatibel antar jenis yang ada.
Dapat dihubungkan dengan video untuk mengawasi kegiatan belajar peserta didik.	-
Dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik	Hanya efektif jika digunakan untuk penggunaan seseorang atau beberapa orang dalam kurun waktu tertentu

(Andi Prastowo,2011:332)

8. Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Dalam web (www.m-edukasi.web.id) terdapat enam (6) karakteristik media dalam multimedia pembelajaran, yakni tulisan, suara, gambar, animasi, simulasi, dan video.

a. Tulisan

Tulisan merupakan media yang digunakan oleh manusia dalam menyampaikan informasi, yang memiliki kelebihan yakni dapat menyampaikan informasi yang padat, digunakan sebagai penjelasan suatu proses yang panjang atau materi yang rumit seperti matematika, sederhana dan cocok sebagai media input maupun *feedback*. Tulisan juga memiliki kekurangan dimana masih kurang kuat jika digunakan sebagai media motivasi serta membuat mata cepat lelah.

b. Suara

Suara adalah imitasi terbaik bagi pikiran maka suara adalah media terbaik untuk menyampaikan informasi. Suara memiliki keunggulan, yakni sangat cocok sebagai media untuk memberikan motivasi karena mendekati keadaan asli dari materi, membantu pembelajar fokus pada materi yang dipelajari. Suara bukanlah media terbaik, sebab memerlukan tempat penyimpanan yang besar di dalam komputer dan memerlukan *software* dan *hardware* yang spesifik agar suara dapat disampaikan melalui komputer.

c. Gambar

Penggunaan gambar di dalam pembelajaran mampu menjelaskan banyak hal bila dibandingkan dengan media tulisan. Gambar dapat lebih mudah dalam mengidentifikasi dan mengklasifikasikan objek serta membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.

d. Animasi

Animasi adalah salah satu daya tarik utama di dalam suatu program multimedia interaktif. Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga memotivasi pengguna untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. Animasi memiliki keunggulan dalam menunjukkan obyek dengan idea serta menjelaskan konsep yang sulit, dapat menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, dan menunjukkan dengan jelas suatu langkah.

e. Simulasi

Media simulasi mirip dengan animasi. Perbedaannya adalah bila dalam animasi, kontrol dari pengguna hanyalah sebatas memutar ulang maka di

dalam simulasi kontrol pengguna lebih luas lagi. Simulasi memiliki manfaat yakni menyediakan suatu tiruan yang bila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal atau berbahaya serta menunjukkan suatu proses abstrak di mana pengguna ingin melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut.

f. Video

Video dapat kita lihat sebagai media yang berisikan gambar bergerak atau rekaman suatu kejadian yang dapat dilihat oleh mata. Video memiliki kelebihan seperti memaparkan keadaan nyata dari suatu proses, fenomena atau kejadian. Pengguna dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. Apabila video disampaikan melalui media televisi, kita tidak dapat mengaturnya. Video sangat cocok untuk mengajarkan materi psikomotor. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural. Tak hanya kelebihan, video tetap memiliki kekurangan dimana video dapat menghilangkan inti dari materi karena siswa secara tidak langsung berusaha mengingat semua *scene*, belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui text sehingga pengguna kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi.

Peran media dalam pembelajaran merupakan suatu hal yang tidak dapat dipisahkan, tanpa media, seorang guru akan kesulitan dalam menjelaskan materi kepada murid. Media pembelajaran membutuhkan seorang guru yang professional, dalam arti guru yang bersangkutan diharapkan menguasai materi pembelajaran yang akan diberikan kepada

siswanya dan mampu mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran agar pencapaian prestasi belajar akan sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang harus dicapai.

9. Kriteria Penilaian Media Pembelajaran Interaktif

Kriteria penilaian sangat perlu dipertimbangkan oleh ahli media dan ahli materi. Menurut Sungkono (2008:3) kriteria penilaian perangkat lunak (*software*) media pendidikan dibagi menjadi dua bagian, yakni kriteria penilaian yang menyangkut fisik perangkat lunak (media) dan kriteria penilaian yang menyangkut isi perangkat lunak (materi). Kriteria fisik media pembelajaran disertai dengan buku petunjuk pemakaian, disertai lembar evaluasi, diberikan label yang berisikan judul, sasaran, bidang studi, dan durasi. Kriteria penilaian isi dari perangkat lunak dari segi materi menurut Sungkono (2008:6) yakni materi sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan, mudah dimengerti, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa, bahan yang disajikan berurutan tingkat kesulitannya, dan tidak banyak memberikan kata – kata sulit. Sungkono juga memberikan pendapat dari segi narasi yang harus dipertimbangkan yakni dari sisi volume suara, intonasi, gaya bahasa, kejelasan ucapan, dan tempo ucapan. Dari segi visualiasi terdapat penilaian tentang ukuran gambar, komposisi, warna, ketajaman gambar, pencahayaan, ilustrasi, kemudahan pembacaan huruf, dan grafis menarik. Melihat dari segi musik, Sungkono menambahkan media harus mempertimbangkan ilustrasi musik dan efek suara yang mendukung program serta volume yang tidak terlalu keras. Terakhir dari segi penyajian terdapat nilai sistematis dan pergantian gambar yang tidak terlalu cepat.

Pendapat lain tentang aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran menurut Romi Satria Wahono(2006) yakni terdapat tiga aspek, yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Aspek rekayasa perangkat lunak mencakup tentang efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran, *reliable* (handal), dapat dikelola dengan mudah, sederhana dalam pengoperasiannya, mudah digunakan, ketepatan dalam pemilihan jenis aplikasi, media dapat dijalankan di berbagai *hardware* dan *software* yang ada, pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi, dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap (petunjuk instalasi, *trouble shooting*, desain program), dan *reusable* (dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain). Aspek desain pembelajaran mencakup kejelasan, relevansi, kedalaman tujuan pembelajaran, ketepatan strategi pembelajaran, interaktivitas, pemberian motivasi, kontekstualitas dan aktualitas, kelengkapan dan kualitas bahan materi, kesesuaian materi dengan tujuan, kedalaman materi, kemudahan pemahaman, sistematis, kejelasan uraian, konsistensi evaluasi dengan tujuan, ketepatan dan ketetapan alat evaluasi, serta pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi. Aspek terakhir yakni aspek komunikasi visual yang mencakup komunikatif, kreatif, sederhana dan menarik, audio, visual, media bergerak, dan layout interaktif.

Kriteria pemilihan media menurut Rudi Susilana & Cepi Riyana (2009:70-73) terdapat enam kriteria, yakni kesesuaian dengan tujuan (melihat kurikulum 2013, pemilihan media didasarkan atas kesesuaiannya dengan standar kompetensi, kompetensi standar, dan indikator), kesesuaian dengan

fasilitas (pembuatan media harus telah didukung oleh fasilitas yang memadai), kesesuaian dengan gaya belajar (didasarkan atas kondisi psikologis siswa), kesesuaian dengan materi (sejauhmana kedalaman materi harus dicapai), kesesuaian dengan karakteristik siswa (media harus sudah familiar dengan guru maupun siswa atau dapat dikatakan media tepat sasaran), sesuai dengan teori (guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran).

Media pembelajaran interaktif menjadi efektif menurut Richard E. Mayer (2009:281-286) yakni pertama, tampilan harus terdiri dari narasi dan animasi. Kedua, narasi dan animasi disajikan bersamaan dalam satu waktu. Ketiga, isi harus padat. Keempat, kata-kata harus disajikan sebagai narasi daripada tulisan. Kelima, terstruktur dimana animasi bernarasi menggambarkan langkah – langkah kunci suatu proses. Multimedia berbasis komputer yang paling efektif adalah *Concise Narrated Animation* (CNA).

10. Karakteristik Sekolah Menengah Kejuruan

Sekolah menengah kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. SMK sering disebut juga STM (Sekolah Teknik Menengah). Di SMK terdapat banyak sekali Program Keahlian. SMK menjadi sebuah wadah atau lingkungan belajar yang mengarahkan anak didiknya untuk siap menghadapi kenyataan di dunia kerja yang sebenarnya. Mereka disiapkan dengan sematang-matangnya agar benar-benar siap bekerja.

SMK N 3 Yogyakarta menjadi tempat penelitian penulis terutama pada jurusan Multimedia yang memiliki tujuan :

1. Mendidik peserta didik dengan keahlian dan ketrampilan dalam program keahlian Multimedia, agar dapat bekerja baik secara mandiri atau mengisi pekerjaan yang ada di DUDI (Dunia Usaha Dunia Industri) sebagai tenaga kerja tingkat menengah.
2. Mendidik Peserta didik agar mampu memilih karir, berkompetisi dan mengembangkan sikap professional dalam program keahlian Multimedia.
3. Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan dan keterampilan sebagai bekal bagi yang berminat untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi.

Kondisi sekolah yang sebagian besar telah terfasilitasi oleh komputer memudahkan anak – anak untuk belajar di sekolah.

11. Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Silabus bahasa Inggris SMK untuk kelas XI tahun 2013, materi pokok mempelajari bahasa Inggris terdapat dua belas, namun penulis hanya akan mengambil lima dari mereka, yaitu :

1. Mempelajari bagaimana memberikan saran dan menawarkan serta respon yang harus diberikan.
2. Mempelajari bagaimana menyatakan pendapat serta pikiran dan respon yang harus diberikan.
3. Mempelajari bagaimana menyatakan doa/harapan dan respon yang harus diberikan.

4. Mempelajari bagaimana membuat/menulis sebuah undangan yang resmi dan sederhana. Siswa akan mempelajari ejaan dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi.
5. Mempelajari bagaimana membuat surat pribadi yang sederhana untuk menjalin hubungan dan memberikan kabar pribadi kepada teman secara tertulis.

12. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* dimana masing – masing akan membentuk suatu media pembelajaran yang diinginkan. *Concept* atau konsep disini dimaksudkan dengan memikirkan konsep dari media yang akan dikerjakan. Seperti apa nantinya media ini akan dikembangkan. *Design* atau merancang serta mewujudkan konsep menjadi kesatuan. Dalam media pembelajaran, tentu berisikan materi. Materi sangat penting karena menjelaskan materi yang menjadi tujuan dalam pembuatan media pembelajaran, maka dari itu *media collecting* sangat diperlukan. Setelah mengumpulkan materi yang diperlukan, maka langkah selanjutnya adalah *assembly* atau pemasangan. Menaruh materi yang telah dikumpulkan pada media pembelajaran dengan berurut sesuai dengan konsep. Apabila semua telah dilakukan, berikutnya yakni *testing* atau uji coba media pembelajaran yang telah didesain sedemikian rupa dan memperhatikan apakah sudah layak untuk dipasarkan. *Distribution* adalah langkah terakhir yang dilakukan jika *testing* telah dinyatakan layak.

13. Aplikasi yang dibutuhkan

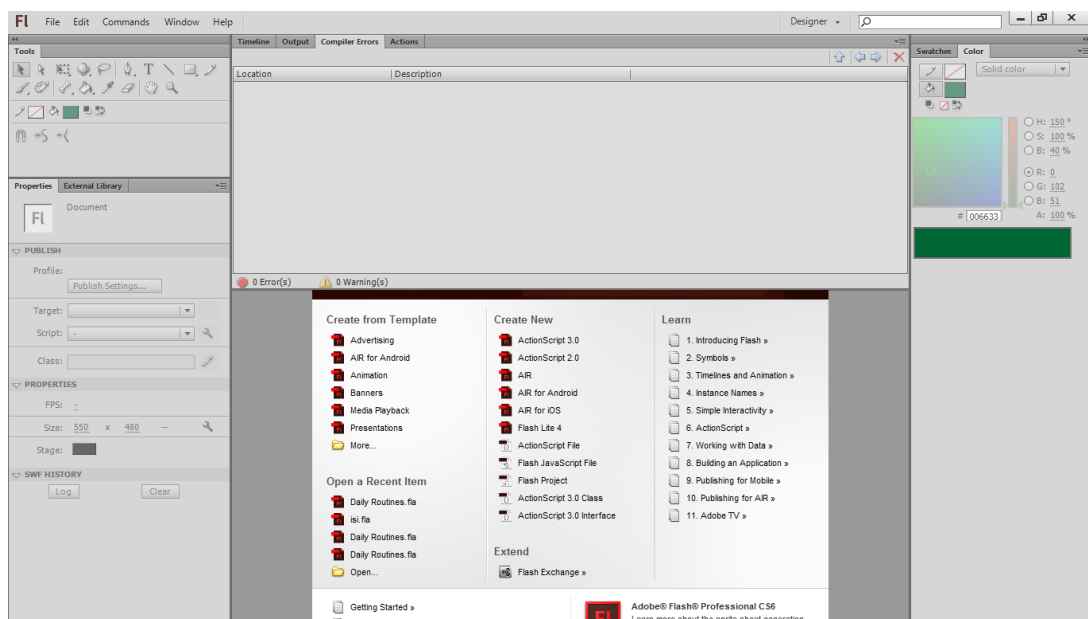
a. Adobe Flash Professional cs6

Adobe Flash Professional cs6 adalah sebuah aplikasi yang sangat baik untuk membuat animasi dan *multimedia*. *Software* ini sering digunakan *animator* untuk membuat animasi interaktif maupun interaktif. Seperti animasi pada halaman web, animasi kartun, presentasi, portofolio sebuah perusahaan, game, dan beberapa media animasi. Keunggulan aplikasi ini yakni :

- a) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek.
- b) Dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*.
- c) Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- d) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
- e) Dapat dikonversikan dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe, diantaranya adalah .swf, .html, .gif, .jpg, .exe, .mov.

Jika dahulu mengenal aplikasi Macromedia Flash, kini telah menjadi Adobe Flash karena macromedia telah dibeli oleh Adobe. Perbedaan antara adobe cs6 dan sebelum – sebelumnya yang ada yakni apabila adobe cs3 tidak memiliki fitur *bone tools* , maka di Adobe cs4 dan cs5 punya ,Adobe cs44 tidak memiliki fitur *CS Live* dan di Adobe cs5 ada fitur *CS Live*. Tidak hanya CS Live saja yang baru di adobe, seperti adanya *Text Engine* , *Deco drawing tools* , dan *Code Snippets*. Adobe flash cs6

profesional lebih mudah di gunakan, tampilan dapat disesuaikan dengan pengguna, dalam arti apabila pengguna terbiasa dengan tampilan macromedia, dapat merubah ke mode *classic*. Untuk fitur motion tween, di cs3 namanya masih motion tween, tetapi di cs4/cs5/cs6 namanya berubah menjadi classic tween. Keunggulan dari aplikasi ini tergantung dari pengembangan fasilitas yang tersedia oleh para animator. Area kerja Adobe Flash Proffesional cs 6 yaitu seperti berikut ini :



Gambar 2. Area Kerja Adobe Flash CS6

b. Adobe Flash Player

Hasil kerjaan dari Adobe Flash cs6 yang akan ekstension file *.swf* . memerlukan sebuah software bernama Adobe Flash Player. Software ini juga dapat digunakan untuk membuat game sederhana, animasi, dan juga slide presentasi yang lebih menarik dan lebih hidup. Adobe flash player ini juga ada yang terintegrasi dengan *browser* seperti IE dan Firefox. Fungsi mengintegrasikan dengan browser adalah untuk

memainkan file streaming, contohnya video dari youtube, iklan dan *banner*.

c. Action Script 2.0

Merupakan bahasa pemrograman yang terdapat dalam flash. Action Script 2.0 dirancang khusus untuk programmer untuk membuat aplikasi berbasis flash yang memiliki keuntungan, yaitu :

- a) Sistem navigasi pada suatu situs atau presentasi
- b) Menghemat ukuran file
- c) Membuat hal - hal yang bersifat interaktif

Variabel yang terdapat dalam Action Script 2.0 dimaksudkan sebagai penampung data dan dalam penulisannya, variabel ini memiliki beberapa aturan, yaitu :

- a) Tidak boleh menggunakan variabel yang sama dengan keyword atau literal dari *Action Script* sendiri, contohnya *true*, *false*, *null*, dll.
- b) Variabel harus unik, dalam arti nama variabel satu dengan yang lainnya harus berbeda, contoh : saya1, saya2, saya3, dll.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan disini penulis mengambil sebuah penelitian yang mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif.

1. Media pembelajaran bahasa Inggris bernama 'Daily Activity' pada tingkat SMP di SMP Ma'Arif Imogiri oleh Wahyu Yuli Fatmawati dan Yuliningsih (2010) yang menghasilkan sebuah aplikasi multimedia untuk memudahkan para guru dalam menjelaskan materi pelajaran bahasa

inggris dan para siswa dapat dengan mudah belajar dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran Bahasa Inggris ini dibuat dalam bentuk Multimedia Interaktif yang dilengkapi dengan animasi multimedia yang dapat merangsang minat para siswa untuk belajar , sehingga lebih menarik dan mudah dipahami oleh para siswa.

2. Aplikasi Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Bahasa Inggris untuk Usia 6-8 Tahun oleh Nurjanah (2011). Peneliti mengembangkan aplikasi pembelajaran sebagai alat bantu belajar bahasa Inggris dengan menggunakan Macromedia Flash MX. Perancangan sistem dijabarkan melalui IMSDD (*Interactive Multimedia System Design & Development Cycle*) dimana aplikasi ini dilakukan berdasarkan empat tahap, yaitu kebutuhan sistem, pertimbangan perancangan, implementasi, dan evaluasi. Para orang tua siswa sebanyak 80% mengatakan aplikasi ini sangat membantu anak dalam belajar bahasa Inggris baik di sekolah maupun di rumah. Pengenalan huruf, angka, warna, sapaan, game disajikan secara interaktif.
3. Rancang Bangun Animasi Pengenalan Warna dalam Bahasa Inggris pada anak usia dini menggunakan Macromedia Flash Professional 8 oleh Balian Al Farabi (2013). Penelitian ini menggunakan empat prosedur kerja, yakni Analisa sistem, Desain perangkat lunak, Implementasi dan terakhir pengujian. Media pembelajaran berisikan intro sebagai halaman pembuka dan tiga menu pada halaman Home yaitu menu belajar, menu bermain, dan menu tes.

C. Kerangka Berpikir

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk membantu anak / siswa dalam mempelajari bahasa Inggris dengan lebih menyenangkan dan mudah. Adapun dalam media pembelajaran ini termuat materi yang sesuai dengan silabus kurikulum 2013 yang sekarang ini sedang berlangsung. Media ini dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, *desain*, pembuatan model media pembelajaran, dan uji kelayakan model media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menentukan materi media pembelajaran, yaitu mempelajari bagaimana berinteraksi dengan orang ketika bertemu di jalan atau memperkenalkan diri kepada teman – teman di kelas dan di luar kelas. Tergabung di dalamnya berisikan materi penjelasan bagaimana struktur dan susunan kalimat yang baik dan benar. Media ini berbasis multimedia yang menggabungkan suara, tulisan, gambar, animasi, dan *video*.

D. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah media pembelajaran berbasis multimedia ini dapat bekerja?
2. Apakah media pembelajaran ini sudah memenuhi kriteria layak?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk SMK Kelas XI ini menggunakan kerangka penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Endang Mulyatiningsih (2013:161), metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Dalam hal ini penelitian *research and development* merupakan suatu proses dalam mengembangkan suatu produk dan melakukan pengujian terhadap validitas produk yang dikembangkan. Penelitian R&D pada dasarnya ialah mengembangkan sebuah produk, baik produk baru maupun pengembangan atau penyempurnaan dari produk yang telah ada agar menjadi lebih efektif.

Peneliti melakukan pengembangan perangkat lunak berupa media pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMK kelas XI. Proses penelitian ini dilakukan pengembangan produk dan dilakukan uji validitas. Serupa dengan penelitian *research & development*, proses pengembangan perangkat lunak mengacu pada kaidah *software engineering*, Pressman (2002 : 37) menjelaskan tahapan dalam pengembangan perangkat lunak, yaitu : (1) analisis kebutuhan, (2) desain sistem, (3) pengkodean, dan (4) pengujian.

Setelah melalui tahapan pengembangan perangkat lunak, produk yang dihasilkan akan dilakukan tahap pengujian. Model sekuensial linier mengusulkan pendekatan pada perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem (Pressman, 2002: 36-37).

B. Prosedur Pengembangan

Penelitian yang dilakukan berdasarkan *Research and Development* atau metode penelitian dan pengembangan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam mengembangkan perangkat lunak, penelitian ini menggunakan model sekuensial linier atau sering disebut dengan model air terjun (*waterfall*) seperti pada diagram pada gambar 2.



Gambar 3. Tahapan dalam pengembangan perangkat lunak

1. Analisis Kebutuhan

Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai macam kebutuhan yang diperlukan dalam proses perancangan dan implementasi sistem. Tahapan ini meliputi :

- a. Analisis Spesifikasi Teknik, yaitu analisis mengenai perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat model media pembelajaran.
- b. Analisis Tujuan dan Isi Program berisikan analisis mengenai tujuan dari pembuatan media pembelajaran dan analisis mengenai materi yang perlu ditampilkan pada animasi media pembelajaran

1) Tujuan

Tujuan dari pembuatan media ini adalah untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang mengusung bahasa Inggris sebagai materi pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran mengenai cara memberikan nasehat, memberikan pendapat sesuai

dengan keadaan, menyampaikan suatu harapan, mempelajari bagaimana membuat sebuah undangan dan sebuah surat pribadi.

2) Isi Program

Materi yang dimasukkan meliputi mengenai cara memberikan nasehat, memberikan pendapat sesuai dengan keadaan, menyampaikan suatu harapan, mempelajari bagaimana membuat sebuah undangan dimana dapat membuat undangan ulang tahun, undangan perpisahan dan sebuah surat baik surat pribadi maupun surat resmi.

2. Desain

Desain disini sebagai kerangka berfikir kreatif dalam perancangan sebuah produk atau perancangan sebuah media, sehingga produk yang diciptakan mempunyai nilai-nilai fungsional yang tepat guna dan menjadi solusi yang dihadapi oleh pelajar atau pengguna dengan tidak meninggalkan aspek kenyamanan pengguna melalui strategi dan teknik tertentu. Tujuan desain ini adalah untuk mengidentifikasi tujuan utama yang ingin dicapai dari media pembelajaran. Langkah dalam perancangan desain produk :

a. Desain Materi

Desain materi ini berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan yang berisikan materi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam media. Desain materi yang disajikan masih berupa gambaran umum.

b. Desain Diagram Alir

Diagram ini menggambarkan urutan pengerjaan program dengan memanfaatkan simbol – simbol tertentu. Diagram digunakan untuk menjelaskan setiap langkah pembuatan media secara logika.

c. Desain Tampilan Layar

Desain tampilan ini digunakan guna mempermudah penyusun untuk mengimplementasikannya ke dalam bahasa pemrograman. Desain media bisa disampaikan sebagai *Storyboard* yang merupakan pemikiran yang disampaikan dan disampaikan melalui tulisan, dan direncanakan dalam musik dan efek suara. Hasil dari pembuatan *storyboard* akan digunakan sebagai dasar pembuatan program multimedia sehingga proses pembuatan media lebih terstruktur dan teratur.

3. Implementasi

Tahapan implementasi adalah proses penerjemahan rancangan desain ke dalam tampilan sebenarnya. Pengembangan yang digunakan adalah multimedia berbasis komputer. Kegiatan pada tahap ini yaitu merubah materi aplikasi media pembelajaran bentuk *hardcopy* menjadi *softcopy*.

Langkah – langkah yang harus dilakukan dalam implementasi yaitu :

- a) Implementasi gambaran latar dan tombol untuk menambah daya tarik dari media pembelajaran ini dan dibuat sesuai dengan rencana sesuai dengan letak materi, animasi, dan keterangan.
- b) Pembuatan animasi objek beserta keterangannya. Pembuatan ini dilakukan sesuai dengan *storyboard* sebelumnya dan ditambahkan gerakan animasi guna menjelaskan proses, identifikasi, deskripsi, maupun spesifikasi objek yang telah dibuat.

- c) Pengisian Suara dengan cara meng-*import* data suara ke dalam animasi yang diharapkan dapat menambah daya tarik.
- d) Penentuan Navigasi untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media pembelajaran.
- e) Mengumpulkan dan memilih bagian bagian yang akan diterjemahkan ke bahasa pemrograman.
- f) Menentukan program yang akan dibutuhkan sebagai pendukung program yang telah dirancang.
- g) Menterjemahkan prosedur, sub-rutin, dan fungsi – fungsi dari bagian yang telah dibuat ke dalam kesatuan program.

4. Pengujian

Tahapan selanjutnya adalah tahapan pengujian. Tahapan ini merupakan tahapan dimana media pembelajaran ini diperiksa. Tahapan ini lebih mengarah ke pemeriksaan tombol navigasi apakah sudah berjalan sesuai dengan perintah atau terdapat kesalahan pemberian perintah, ketidakmampuan mengakses navigasi, pengecekan interface, kesalahan pada materi, maupun kesalahan pada penulisan. Tahapan ini diperiksa secara keseluruhan oleh pembuat secara manual dan nantinya akan diperiksa kembali oleh ahli media atau ahli materi pada tahap validasi media pembelajaran.

C. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Teknik UNY, Fakultas Bahasa dan Seni UNY, dan kelas XI Multimedia SMK Negeri 3 Yogyakarta.

2. Waktu Pelaksanaan

Penelitian dilaksanakan mulai bulan Mei 2014 sampai dengan bulan Oktober 2014.

D. Metode dan Alat Pengumpul Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data mengenai tanggapan dari siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yakni menggunakan kuisisioner. Kuisisioner merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Menurut Suharsimi Arikunto (2009:28-31) menggolongkan kuisisioner sebagai berikut :

- a. Ditinjau dari segi siapa yang menjawab dibedakan menjadi dua, yaitu kuisisioner langsung dan tidak langsung. Kuisisioner dikatakan langsung jika diisi langsung oleh orang yang dimintai jawaban tentang dirinya. Kuisisioner tidak langsung adalah kuisisioner yang diisi oleh bukan orang yang diminta keterangannya.
- b. Ditinjau dari segi cara menjawab, dibedakan menjadi enam, yaitu kuisisioner tertutup, kuisisioner terbuka, *check list*, wawancara, pengamatan, dan riwayat hidup.

Dalam penelitian ini, kuisisioner yang digunakan adalah jenis kuisisioner tertutup dimana pilihan jawaban sudah disediakan sehingga responden tidak memiliki peluang untuk menambahkan keterangan lain. Kuisisioner yang dipergunakan dirancang dengan jenis skala jawaban yaitu skala Likert dimana responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu

pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia dengan skala penilaian 1-4. Pada skala 1 "Sangat Setuju", pada skala 2 "Setuju", pada skala 3 "Tidak Setuju", dan pada skala 4 "Sangat Tidak Setuju".

E. Teknik Analisis Data

Skala yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan skala likert dimana skala Likert merupakan skala pengukuran yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan gejala sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2009: 134).

Interval pada skala Likert dibagi menjadi dua untuk pernyataan positif dan pernyataan negatif. Contoh dari interval skala Likert untuk kedua pernyataan tersebut seperti berikut ini :

Tabel 8. Interval Skala Likert

Pernyataan Positif		Pernyataan Negatif	
Sangat Setuju (SS)	5	Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	4	Setuju (S)	2
Netral (N)	3	Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2	Tidak Setuju (TS)	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	Sangat Tidak Setuju (STS)	5

Skala Likert digunakan untuk mendapatkan data pada uji validitas perangkat lunak. Skala Likert nantinya akan digunakan untuk menguji faktor usabilitas. Data kuantitatif pada penelitian ini nantinya akan dirubah menjadi data kualitatif dengan menggunakan analisis Likert. Berdasarkan hasil analisis instrumen yang nantinya akan didapatkan skor dari instrumen usabilitas, kemudian akan dihitung rata – rata dari instrumen dengan menggunakan rumus (Riduwan, 2011: 28):

(1) Rumus perhitungan rata-rata data instrumen:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan : \bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Skor total item

n = Jumlah Item

(2) Rumus perhitungan persentase skor ditulis dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan}(\%) = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah didapatkan hasil presentasi dari perhitungan sebelumnya, kemudian data dikonversi ke dalam pernyataan predikat. Untuk melakukan konversi dari hasil perhitungan data ke dalam pernyataan predikat digunakan skala Likert. Konversi persentase ke pernyataan seperti dalam tabel seperti berikut (Riduwan, 2011: 23):

Tabel 9. Interpretasi Persentase Likert

No	Persentase	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat Lemah
2	21% - 40%	Lemah
3	41% - 60%	Cukup
4	61% - 80%	Kuat
5	81% - 100%	Sangat Kuat

Skala konversi persentase di atas disesuaikan interpretasinya agar konversi persentase dalam pernyataan sesuai dengan penelitian yang dilakukan. Penyesuaian interpretasi tersebut dikarenakan penelitian ini melakukan uji kelayakan perangkat lunak yang dikembangkan. Skala konversi persentase disesuaikan menjadi seperti berikut ini:

Tabel 10. Penyesuaian Interpretasi Likert

No	Persentase	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Tidak Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

F. Uji Validitas Instrumen

Pengecekan instrument penelitian dilakukan dengan cara menggunakan pendapat dari ahli (*judgement experts*). Validitas instrument dalam penelitian ini adalah validitas isi. Cara ini dilakukan dengan meminta pertimbangan kepada para ahli untuk memeriksa dan mengevaluasi media pembelajaran.

G. Instrumen

Instrumen digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran Bahasa Inggris yang dibuat oleh peneliti. Pada penelitian ini, peneliti memberikan aspek-aspek penilaian kepada ahli materi, ahli media, dan pengguna.

Berikut ini kisi-kisi instrumen untuk masing-masing responden :

1. Instrumen untuk Ahli Media

Kisi-kisi instrument untuk ahli media dapat ditinjau dari aspek (1) Keefektifan dan keefisienan, (2) Kehandalan, (3) Kemudahan, (4) Kelayakan, (5) Desain, (6) Suara, (7) Animasi, (8) Gambar, dan (9) Umpan balik.

Tabel 11. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

NO	Aspek	Indikator	No.Butir
1	Keefektifan dan keefisienan	a. Kecepatan proses respon	1
		b. Keefisienan penggunaan <i>resource</i> (CPU, RAM, dan <i>harddisk</i>)	2
2	Kehandalan	a. Kemampuan media berjalan (tidak mudah <i>hang</i>)	3
		b. Kemampuan penanganan kesalahan pengoperasian	4
3	Kemudahan	a. Kemudahan penggunaan	5
		b. Kejelasan aturan main	6
		c. Kejelasan bentuk navigasi	7
		d. Kejelasan fungsi navigasi	8
		e. Konsistensi bentuk navigasi	9
		f. Konsistensi letak navigasi	10
4	Kelayakan	a. Kesesuaian tema media pembelajaran dengan pengguna	11
		b. Kreativitas tema media pembelajaran	12
		c. Ketepatan pemilihan tema materi media pembelajaran	13
5	Desain	a. Kesederhanaan desain	14
		b. Kreativitas desain	15
		c. Kebenaran desain	16
		d. Komposisi warna	17
		e. Ketepatan penempatan konten	18
		f. Ketepatan perbandingan ukuran antara konten	19
6	Suara	a. Kejelasan suara	20
		b. Ketepatan pemilihan suara	21
7	Animasi	a. Kejelasan animasi	22
		b. Ketepatan bentuk animasi	23
		c. Kreativitas animasi	24
8	Gambar	a. Kejelasan gambar	25
		b. Ketepatan bentuk gambar	26
		c. Kreativitas gambar	27
9	Umpan balik	a. Kesesuaian umpan balik	28
		b. Kejelasan umpan balik	29

2. Instrumen untuk Ahli Materi

Kisi-kisi instrument untuk ahli media dapat ditinjau dari aspek : (1)

Tujuan Pembelajaran, (2) Kualitas Materi, (3) Metode Penyampaian, dan

(4) Manfaat.

Tabel 12. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

NO	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Kedalaman tujuan pembelajaran c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1 2 3
2	Kualitas Materi	a. Kebenaran materi b. Kejelasan materi c. Keterkinian materi d. Kelengkapan materi	4 5 6 7
3	Metode Penyampaian	a. Efektivitas metode penyampaian b. Kreativitas metode penyampaian c. Ketepatan metode penyampaian d. Kemudahan untuk dipahami e. Sistematika penyampaian f. Konsistensi penyampaian	8 9 10 11 12 13
4	Manfaat	a. Pemberian motivasi belajar b. Alternatif belajar c. Pemberian umpan balik	14 15 16

3. Instrumen untuk Pengguna

Kisi – kisi instrument untuk ahli media dapat ditinjau dari aspek : (1)

Manfaat, (2) Tampilan, dan (3) Kemudahan.

Tabel 13. Kisi - Kisi Instrumen Pengguna

NO	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Manfaat	Rasa senang Memberi umpan balik <i>Alternative</i> belajar Motivasi belajar Menimbulkan rasa puas Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris	1 2 3 4 5 6
2	Tampilan	Keterbacaan tulisan/teks Komposisi warna Kekreatifan desain Kejelasan gambar Kejelasan animasi Kejelasan dan ketepatan suara Ketepatan tata letak	7 8 9 10 11 12 13
3	Kemudahan	Kejelasan navigasi Kemudahan penggunaan Kejelasan penggunaan media Kejelasan interaksi	14 15 16 17

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan yakni mengumpulkan referensi materi pelajaran yang dipilih serta melakukan pemantauan kegiatan lapangan dimana berupa pengumpulan informasi tentang kondisi siswa/siswi SMK N 3 Yogyakarta dalam mempelajari Bahasa Inggris di sekolah. Kegiatan observasi dilakukan dengan seorang guru pengampu pelajaran Bahasa Inggris yang bertujuan untuk mengenal karakteristik siswa, kemampuan pencapaian siswa, pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Hasil pemantauan kegiatan lapangan ialah sebagai berikut.

- a. Siswa apabila diberikan soal yang sama dan berurutan terus, maka akan membuat siswa cenderung menghafalkan dan tidak berkembang.
- b. Siswa tidak akan mau mengerjakan sendiri soal – soal latihan maupun soal ujian apabila urutan soal sama dengan sebelumnya.
- c. Dalam satu kelas ada beberapa anak yang level bahasa Inggrisnya sudah melebihi teman – temannya.
- d. Siswa selalu meminta guru untuk mengajarkan hal yang sama lebih dari satu kali karena kekurangan pemahaman apabila hanya diberikan sekali.
- e. Tidak adanya media interaktif yang digunakan, hanya ada guru dan LKS (Lembar Kerja Siswa)

Setelah pemantauan kegiatan lapangan pada siswa/siswi SMK N 3 Yogyakarta, kegiatan selanjutnya ialah mengumpulkan referensi atau studi pustaka yang meliputi kurikulum, silabus mata pelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMK, buku – buku yang berkaitan dengan materi, buku – buku yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran seperti buku Adobe Flash CS6, serta hal – hal yang dibutuhkan dalam media pembelajaran seperti gambar, suara, dan animasi.

2. Deskripsi Perencanaan

Tahapan ini meliputi menyusun perencanaan dalam pembuatan media pembelajaran.

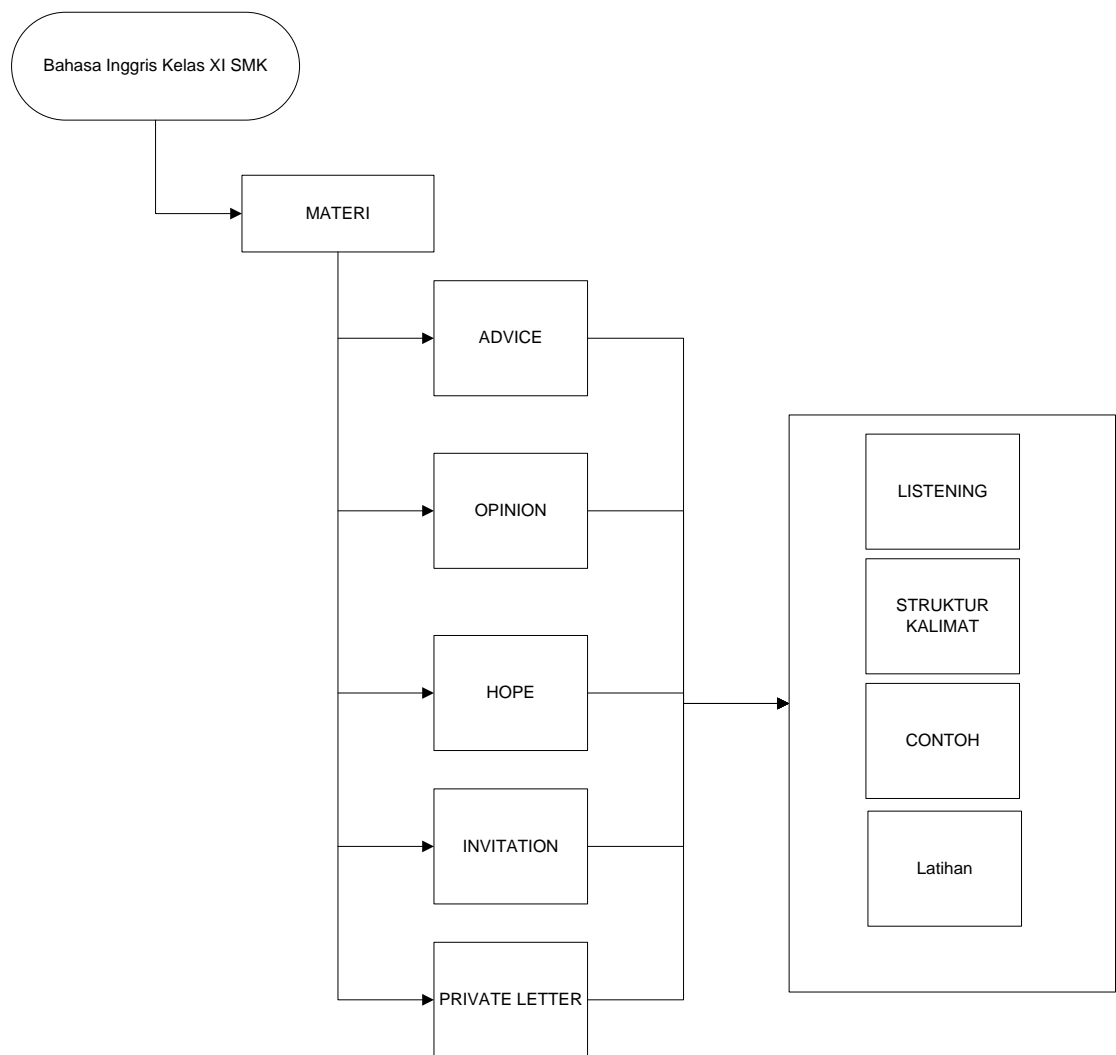
a. Menentukan tujuan pembuatan media pembelajaran

Tujuan dari media pembelajaran ini ialah menghasilkan media pembelajaran yang interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris, menguji tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Inggris, dan mengetahui motivasi siswa pada pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

b. Membuat rancangan media pembelajaran

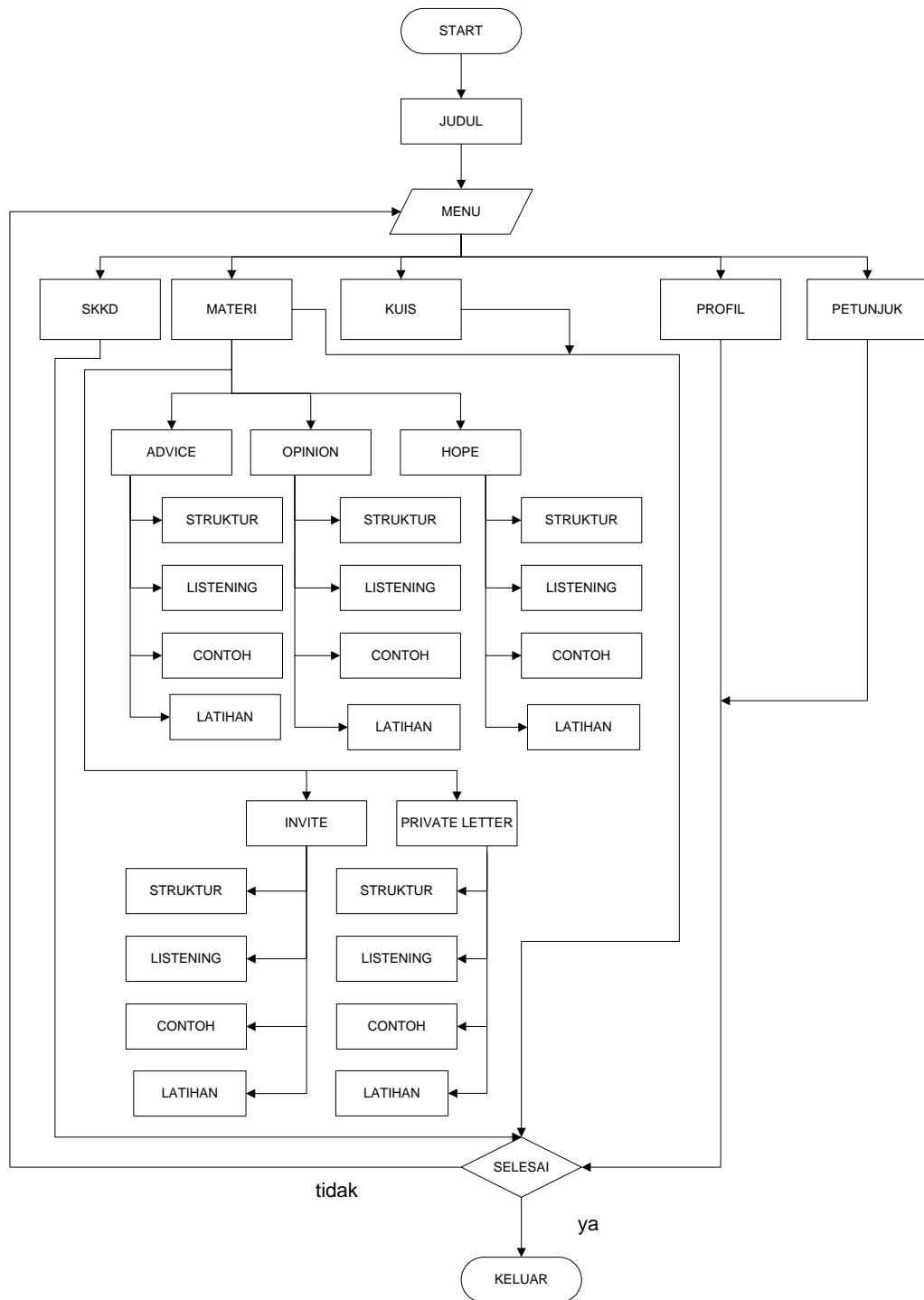
Dalam membuat media pembelajaran dibutuhkan beberapa tahapan, yakni

- 1) Analisis konsep dengan cara menyiapkan semua bahan ajar yang berkaitan dengan materi pokok yang dipilih dalam silabus pelajaran Bahasa Inggris kelas XI SMK dalam kurikulum 2013.



Gambar 4. Analisis Konsep Media Pembelajaran

2) Membuat *Mind Mapping*



Gambar 5. Mind Mapping

3) Membuat *storyboard*

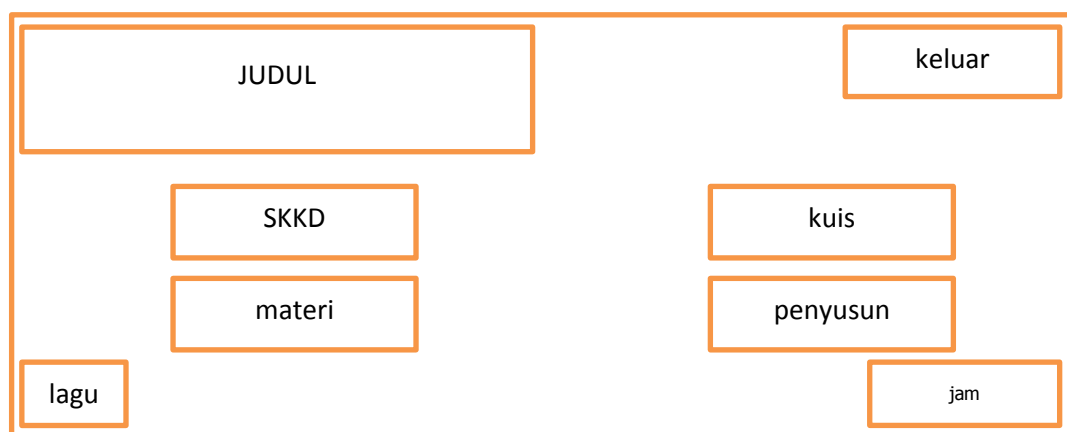
Storyboard ini digunakan guna mempermudah penyusun untuk mengimplementasikannya ke dalam bahasa pemrograman. Desain media bisa disampaikan sebagai *Storyboard* yang merupakan pemikiran yang disampaikan dan disampaikan melalui tulisan, dan direncanakan dalam musik dan efek suara. Hasil dari pembuatan *storyboard* akan digunakan sebagai dasar pembuatan program multimedia sehingga proses pembuatan media lebih terstruktur dan teratur.

1) Tampilan Intro



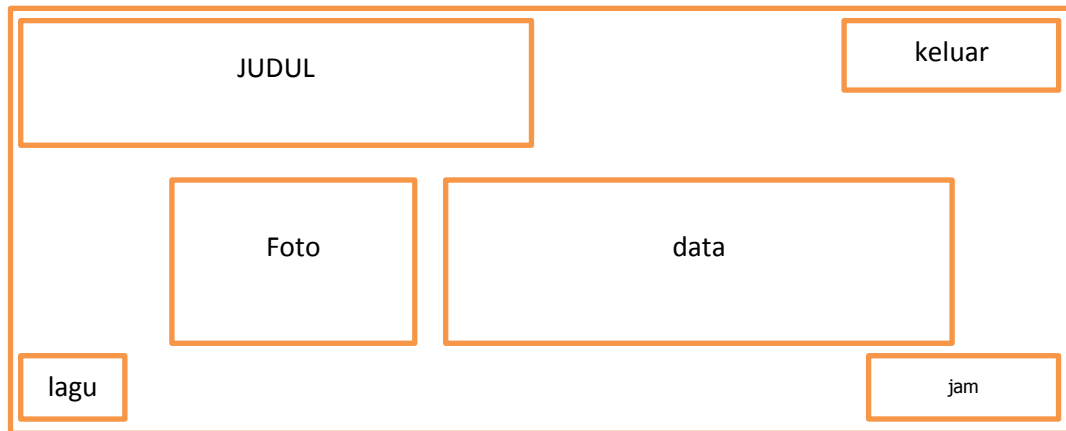
Gambar 6. Storyboard intro

2) Tampilan Menu



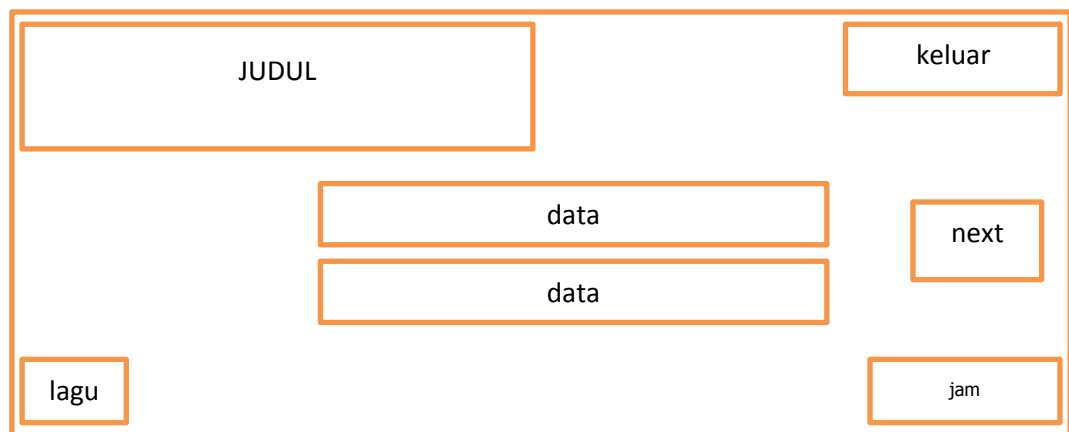
Gambar 7. Storyboard menu

3) Tampilan Profil Penyusun



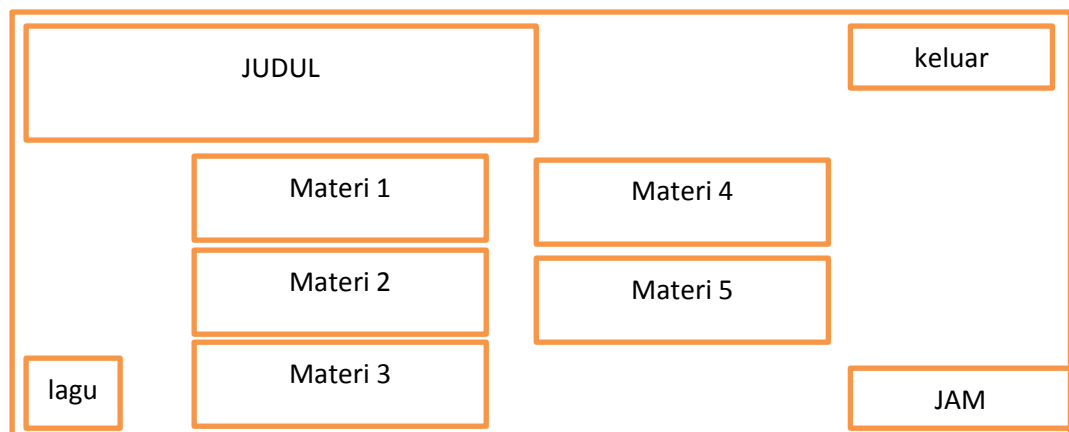
Gambar 8. Storyboard Profil

4) Tampilan Standar Kompetensi



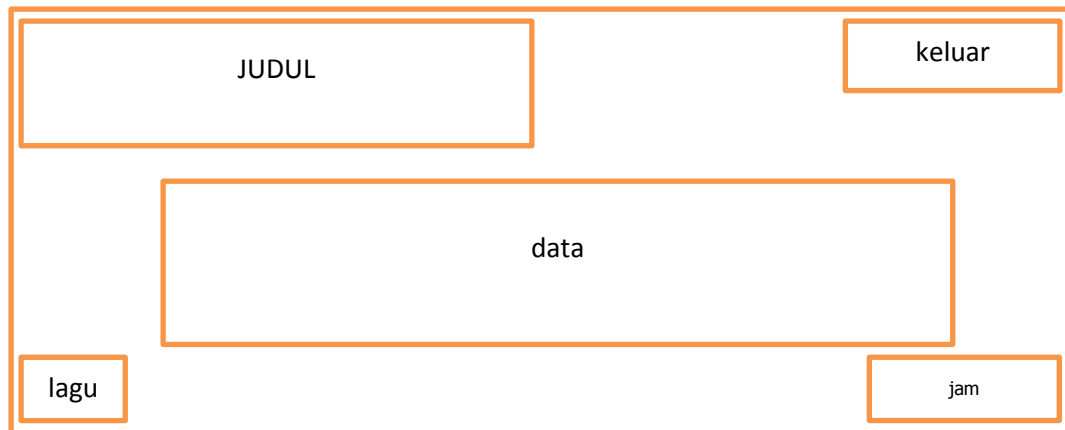
Gambar 9. Tampilan SKKD

5) Tampilan Menu Materi



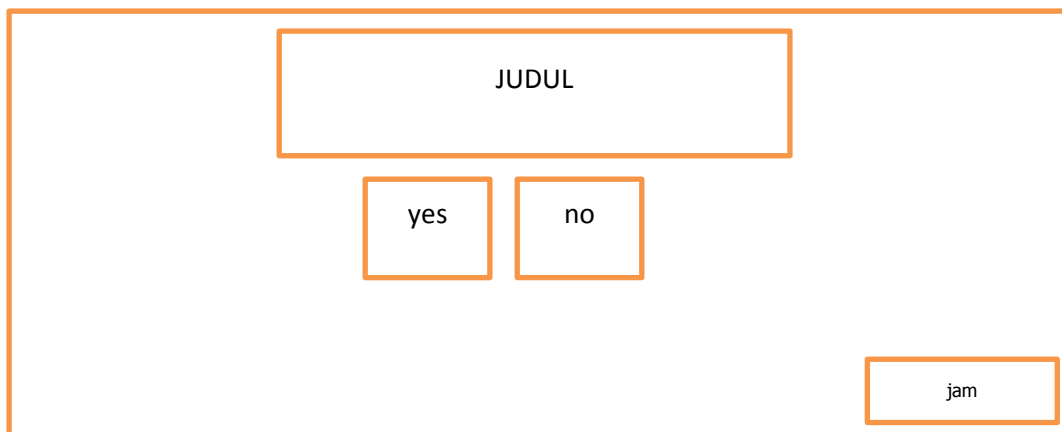
Gambar 10. Storyboard menu materi

6) Tampilan Kuis



Gambar 11. Storyboard kuis

7) Tampilan Exit



Gambar 12. Storyboard exit

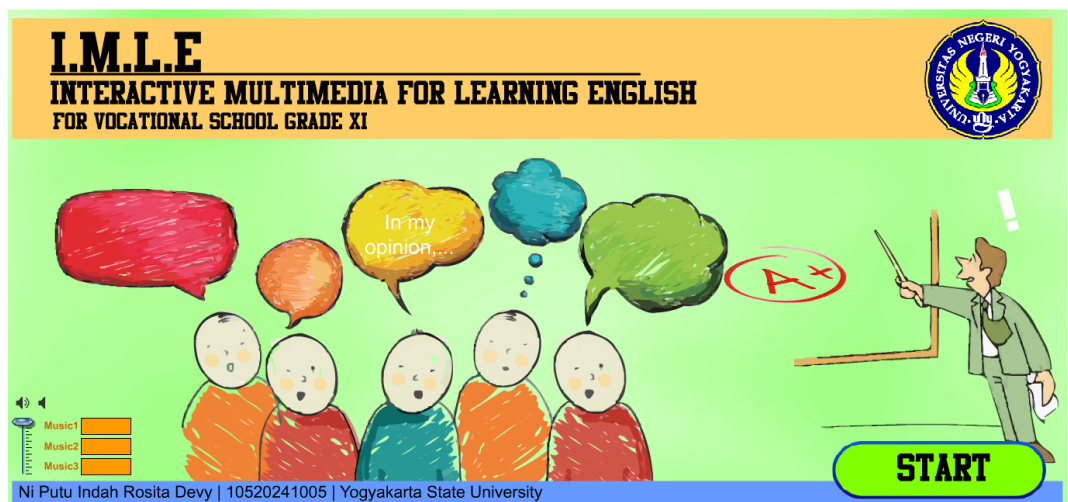
3. Deskripsi Pengembangan Produk

Media pembelajaran yang interaktif diperlukan dalam upaya meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, seperti halnya Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif yang ditujukan untuk siswa SMK Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. Media pembelajaran ini digunakan sebagai alat bantu siswa untuk mempelajari bahasa Inggris. Tahapan pengembangan produk meliputi :

a. Membuat media pembelajaran Bahasa Inggris

Hasil akhir yang diperoleh pada tahap ini adalah sebuah *software* media pembelajaran yang membahas bahasa Inggris yang bertujuan meningkatkan kemampuan mendengar bahasa Inggris melalui rekaman suara asli dari *penutur asli bahasa Inggris* dan meningkatkan pemahaman bahasa Inggris lebih jauh.

a) Hasil implementasi tampilan halaman intro



Gambar 13. Tampilan halaman Intro

Halaman intro berisikan judul media pembelajaran, logo UNY, identitas penyusun, dan tombol untuk menu selanjutnya.

b) Hasil implementasi tampilan halaman Menu



Gambar 14. Tampilan halaman Menu

Tampilan menu utama ini berisikan empat tombol, yakni *competence*, *contents*, *evaluation*, dan *profile*

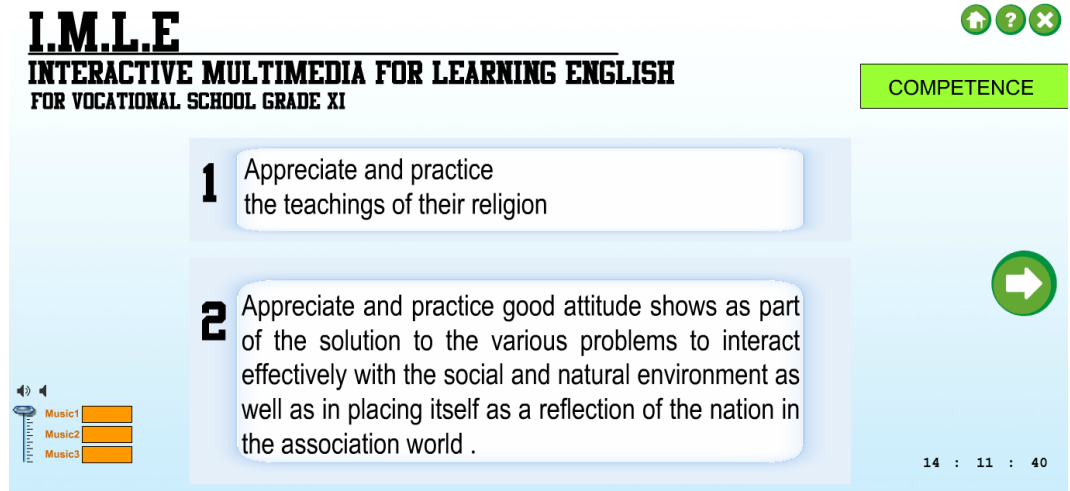
c) Hasil implementasi tampilan halaman penyusun



Gambar 15. Tampilan halaman Profile

Halaman ini berisikan identitas tentang penyusun.

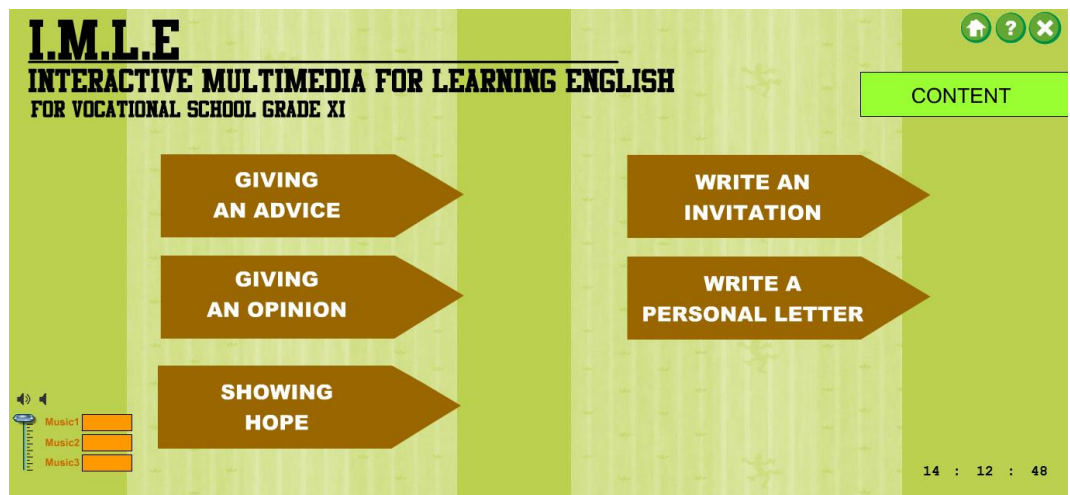
d) Hasil implementasi tampilan halaman SK & KD



Gambar 16. Tampilan halaman SKKD

Halaman ini berisikan tampilan tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar sesuai dengan silabus SMK kelas XI kurikulum 2013.

e) Hasil implementasi tampilan halaman *menu materi*

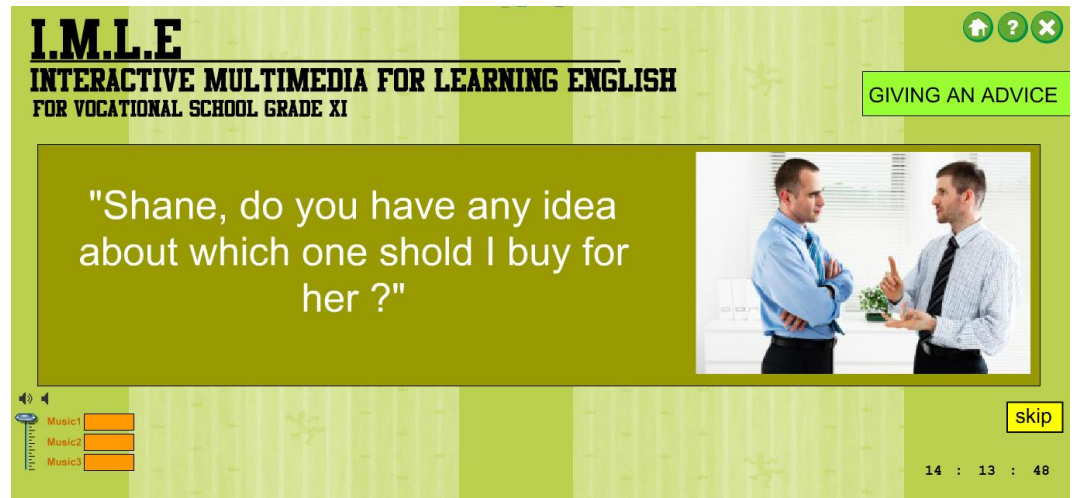


Gambar 17. Tampilan halaman menu materi

Halaman ini berisikan lima materi yang dipelajari pada media pembelajaran ini.

f) Hasil implementasi tampilan halaman materi Giving an Advice

1. Intro

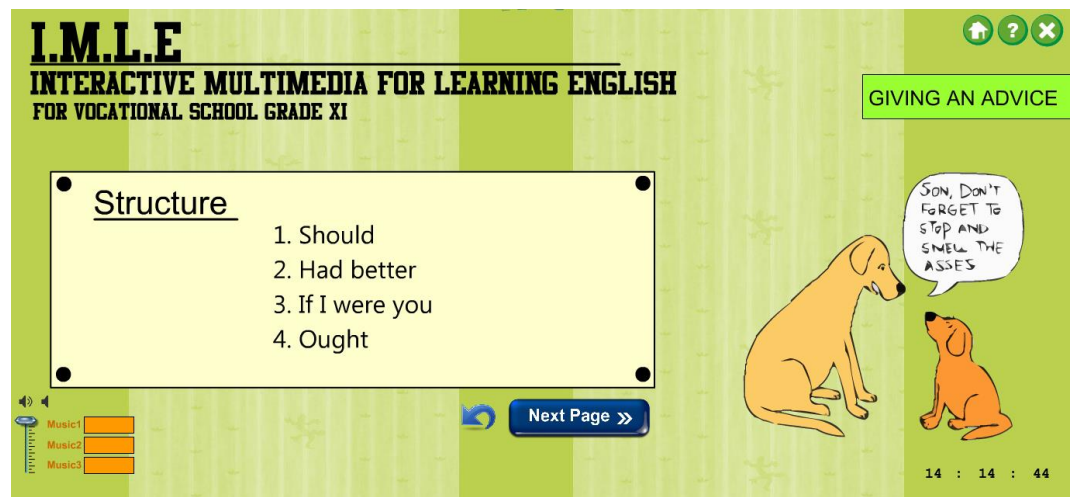


Gambar 18. Tampilan warm up materi 1

Tampilan awalan sebagai pemanas dalam media pembelajaran

materi *advice*

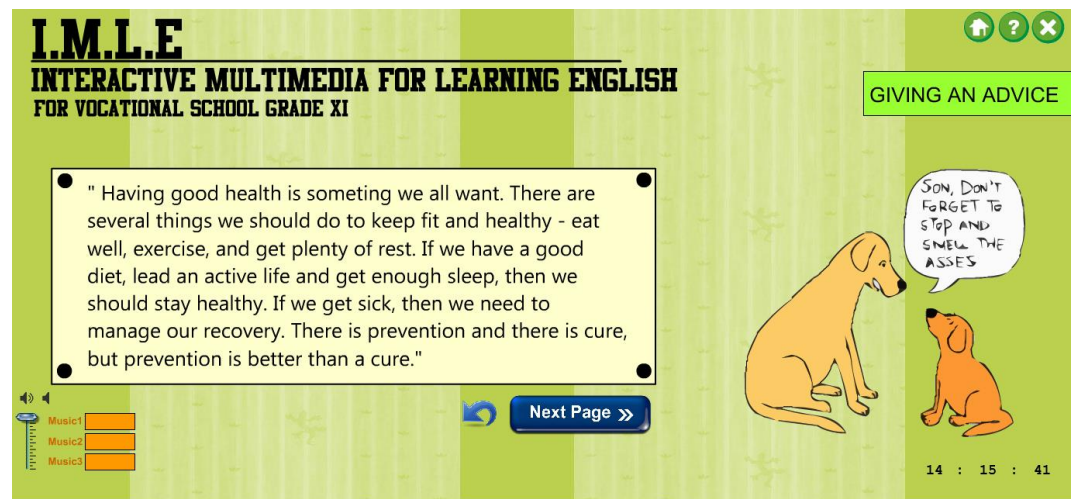
2. Teori



Gambar 19. Tampilan teori materi 1

Halaman ini merupakan bagian dari teori sebuah materi

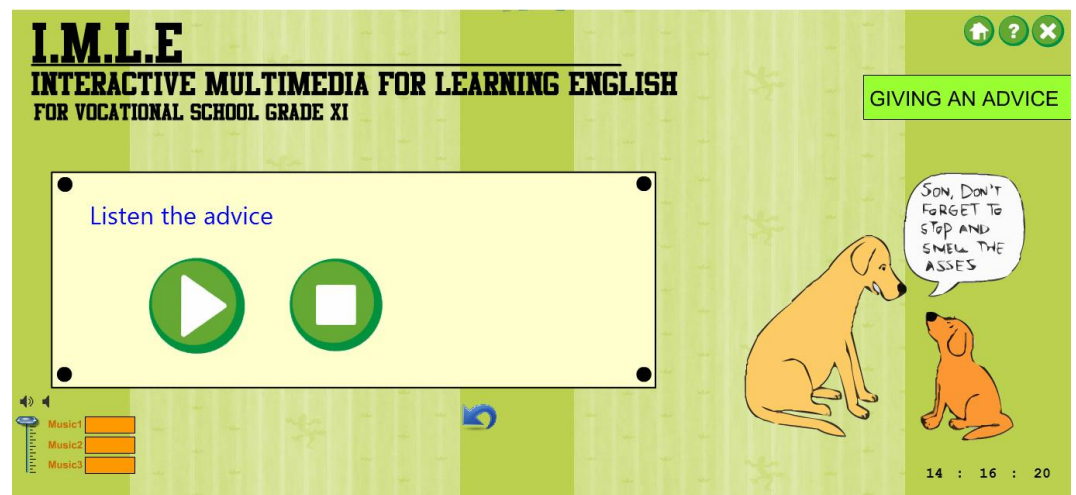
3. Contoh



Gambar 20. Tampilan contoh materi 1

Halaman ini berisikan contoh kalimat pada materi *advice*.

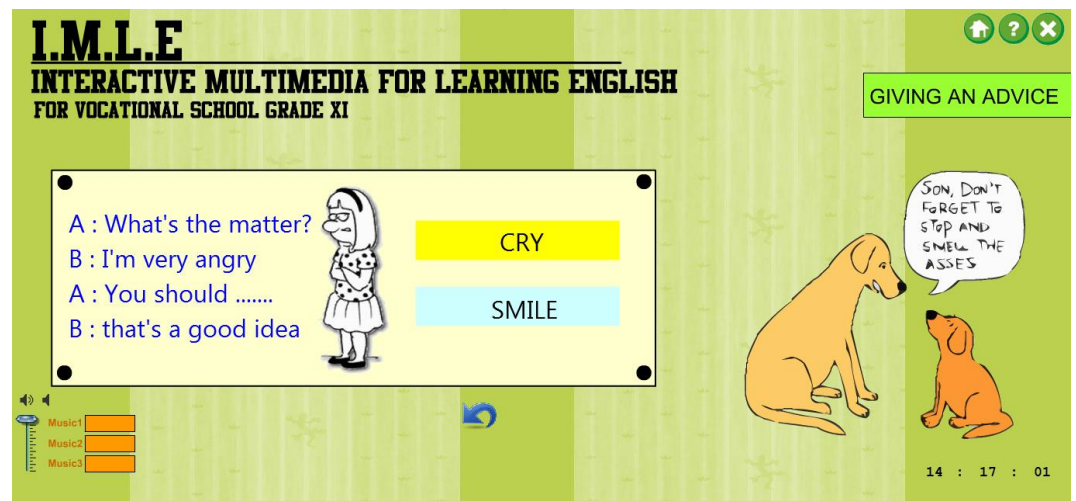
4. Listening



Gambar 21. Tampilan listening materi 1

Halaman ini berisikan suara yang akan di dengar siswa berkaitan dengan materi *advice*

5. Latihan

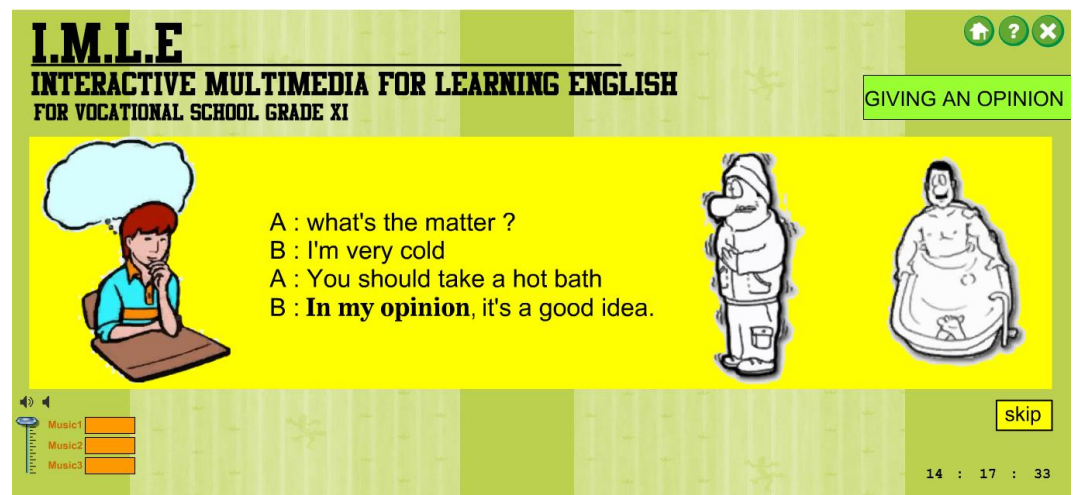


Gambar 22. Tampilan latihan materi 1

Halaman ini berisikan latihan mengenai materi sebelumnya. Latihan selalu berkaitan dengan materi.

g) Hasil implementasi tampilan halaman materi Giving an Opinion

1. Intro



Gambar 23. Tampilan warm up materi 2

Tampilan awalan sebagai pemanas dalam media pembelajaran materi *opinion*.

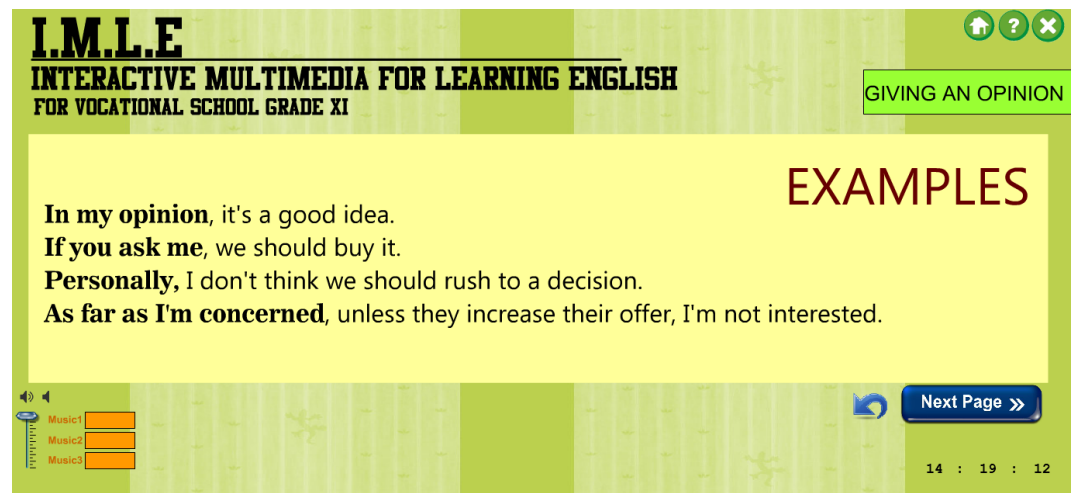
2. Teori



Gambar 24. Tampilan teori materi 2

Halaman ini merupakan bagian dari teori sebuah materi.

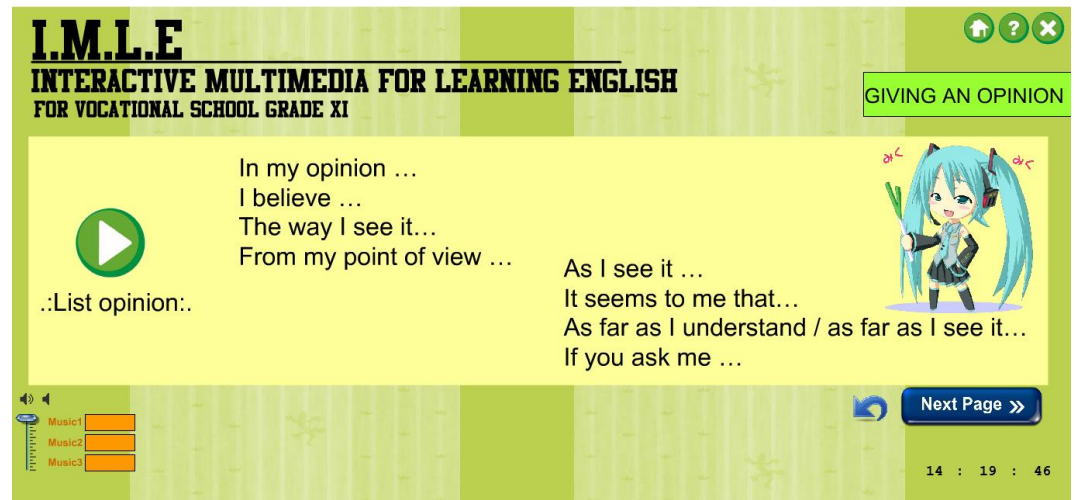
3. Contoh



Gambar 25. Tampilan contoh materi 2

Halaman ini berisikan contoh kalimat pada materi *opinion*.

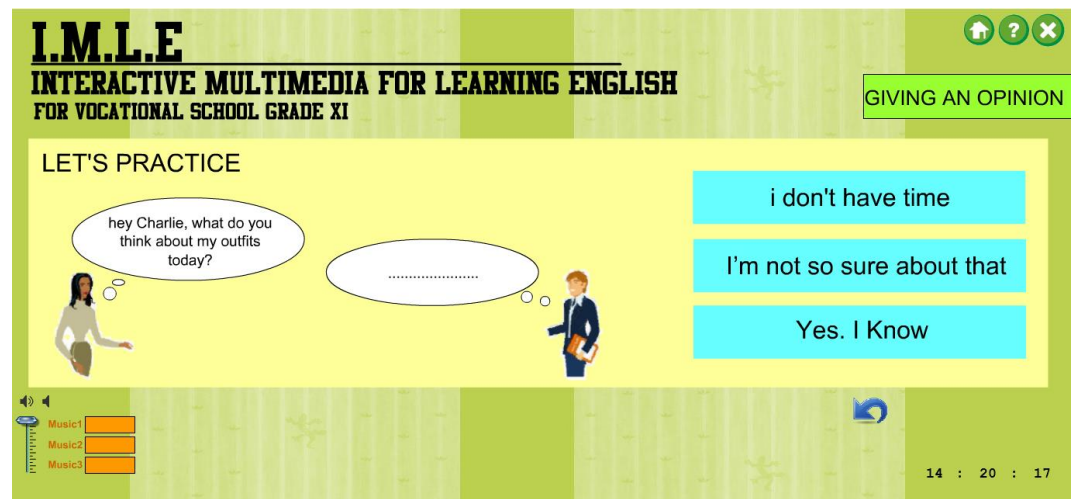
4. Listening



Gambar 26. Tampilan listening materi 2

Halaman ini berisikan suara yang akan di dengar siswa berkaitan dengan materi *opinion*

5. Latihan

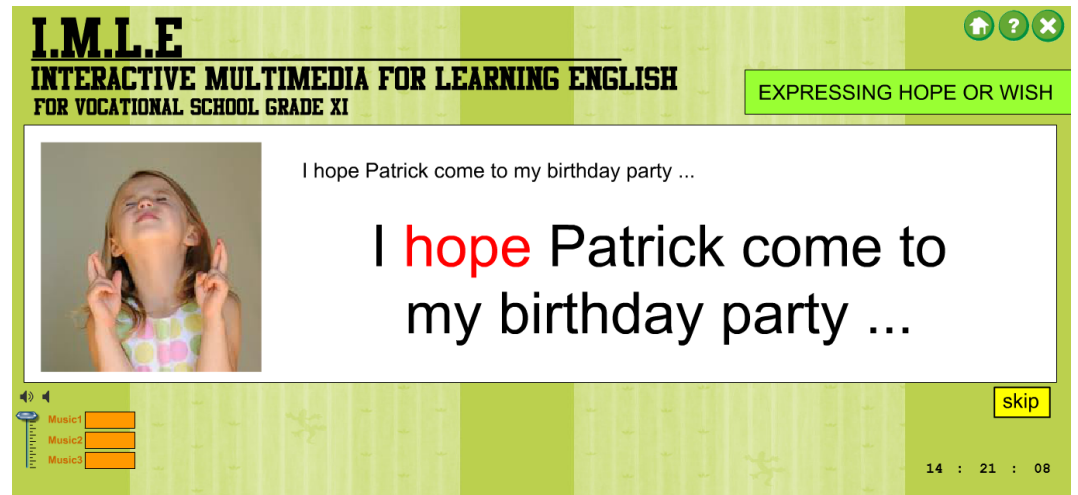


Gambar 27. Tampilan Latihan Materi 2

Halaman ini berisikan latihan mengenai materi sebelumnya. Latihan selalu berkaitan dengan materi.

h) Hasil implementasi tampilan halaman materi Expressing Hope or Wish

1. Intro

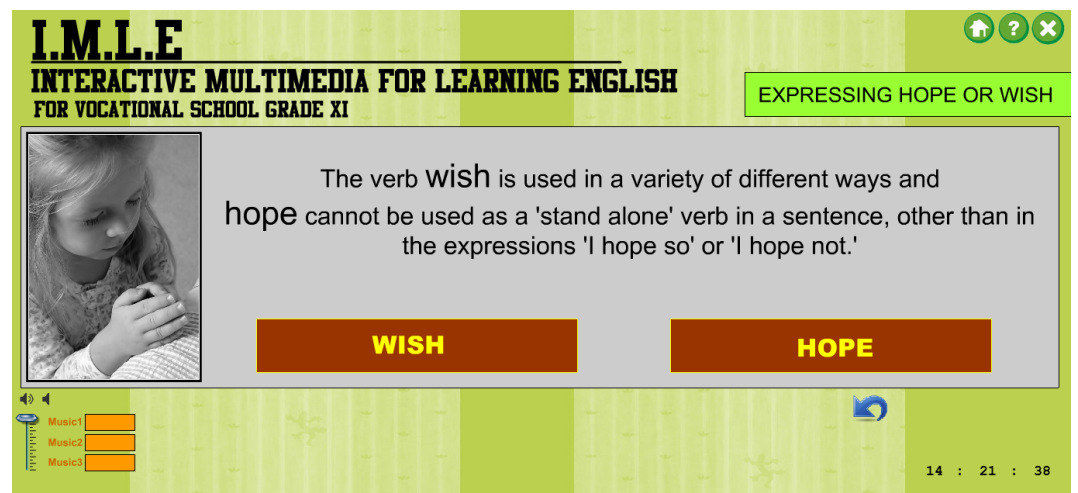


Gambar 28. Tampilan warm up materi 3

Tampilan awalan sebagai pemanas dalam media pembelajaran materi

Hope or wish

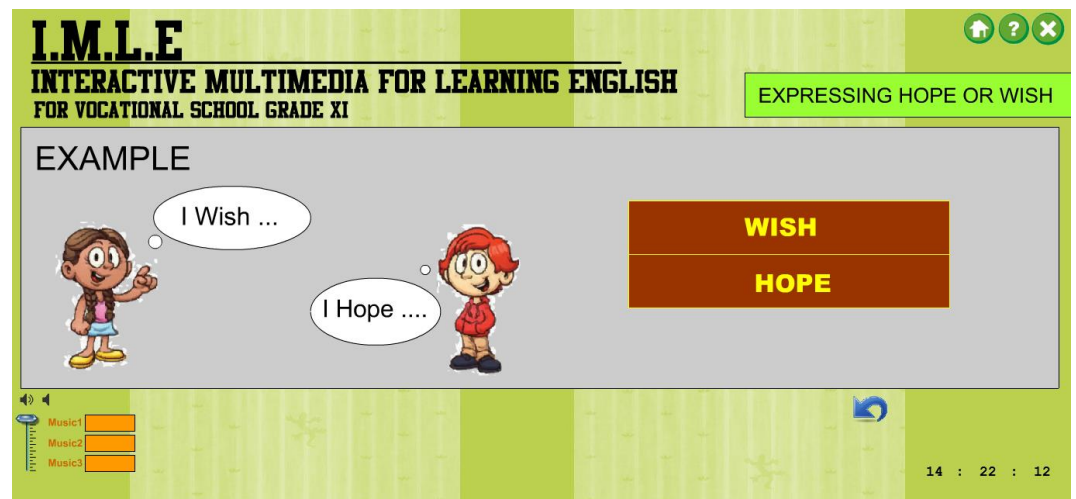
2. Teori



Gambar 29. Tampilan teori materi 3

Halaman ini merupakan bagian dari teori sebuah materi.

3. Contoh



Gambar 30. Tampilan contoh materi 3

Halaman ini berisikan contoh kalimat pada materi *hope or wish*.

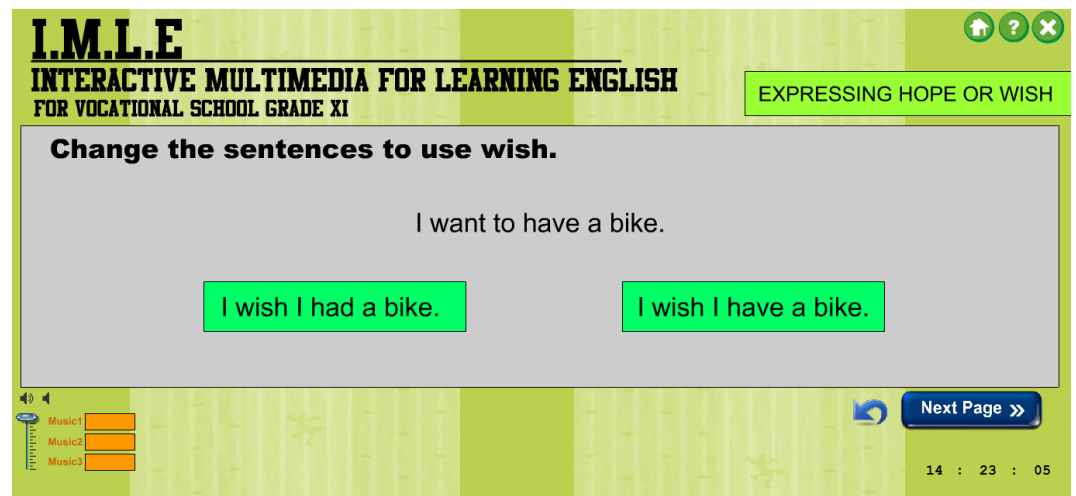
4. Listening



Gambar 31. Tampilan listening materi 3

Halaman ini berisikan suara yang akan di dengar siswa berkaitan dengan materi *hope or wish*.

5. Latihan

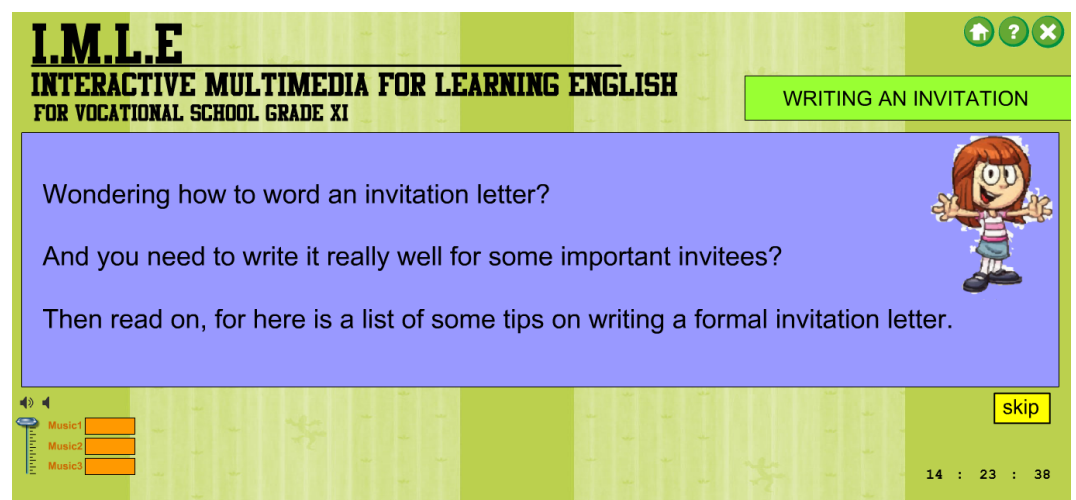


Gambar 32. Tampilan latihan materi 3

Halaman ini berisikan latihan mengenai materi sebelumnya. Latihan selalu berkaitan dengan materi.

i) Hasil implementasi tampilan halaman materi Writing an Invitation

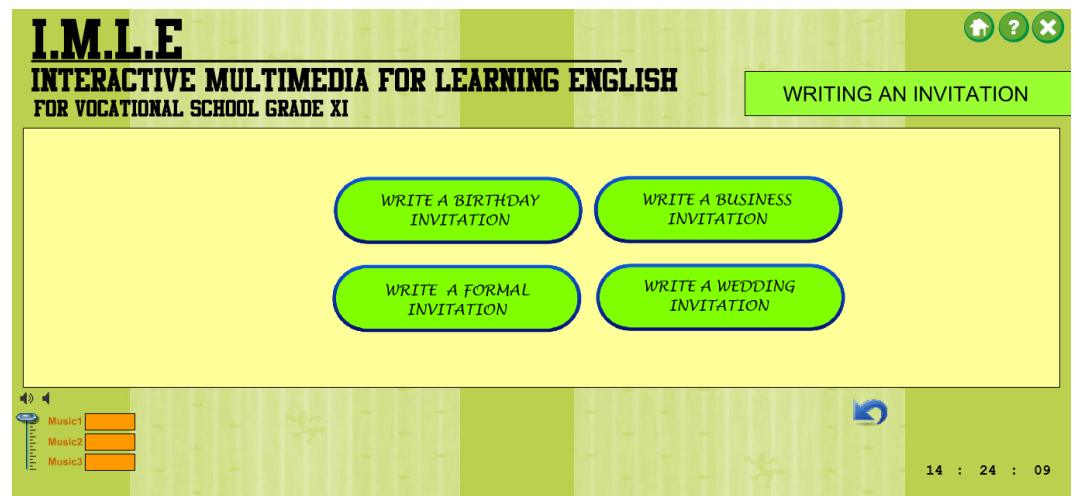
1. Intro



Gambar 33. Tampilan warm up materi 4

Tampilan awalan sebagai pemanas dalam media pembelajaran materi *write an invitation*.

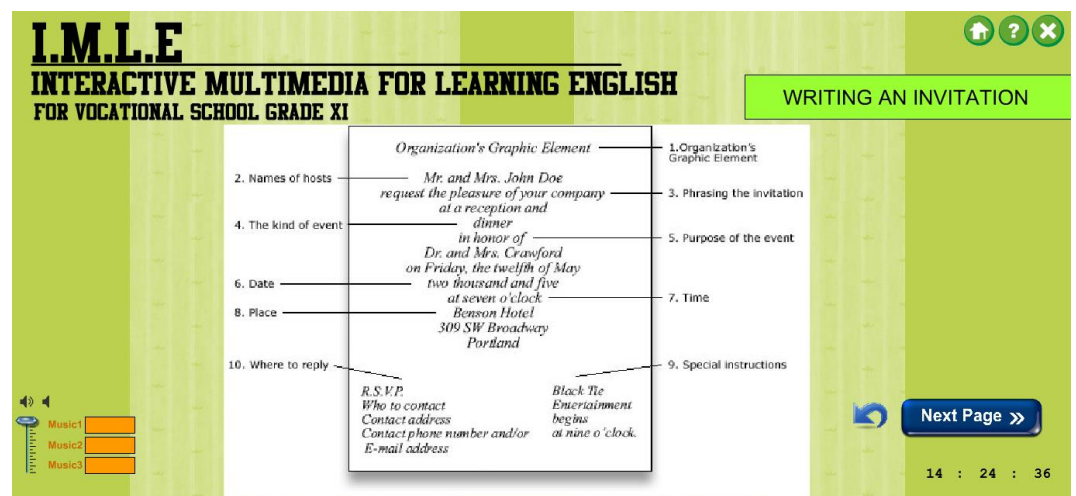
2. Teori



Gambar 34. Tampilan teori materi 4

Halaman ini merupakan bagian dari teori sebuah materi.

3. Contoh



Gambar 35. Tampilan contoh materi 4

Halaman ini berisikan contoh penggunaan materi pada sebuah surat undangan.

4. Listening

The screenshot shows the I.M.L.E. (Interactive Multimedia for Learning English) interface for Vocational School Grade XI. The title bar includes a home icon, a question mark, and a close button. The main content area is titled "WRITING AN INVITATION". It features a cartoon illustration of a yellow rotary phone with a green play button and a green square button next to it. To the right of the phone, the text reads: "This is an example of make a call to invites someone by phone". Below this, a sample invitation text is displayed: "Hello this is Rosemary for Nathan. I'm calling about the invitation to the Equal Justice USA House Party that Anna Faris is hosting on 17 at Baltimore. You should have received an invitation recently. If you have any questions about the event, or would like to RSVP, feel free to give me a call at 1-855-396-2500. I hope to see you there!". At the bottom left, there are three music selection buttons labeled "Music1", "Music2", and "Music3". At the bottom right, a blue arrow icon and a timer "14 : 25 : 02" are visible.

Gambar 36. Tampilan listening materi 4

Halaman ini berisikan suara telepon yang akan di dengar siswa berkaitan dengan materi *write an invitation*.

5. Latihan

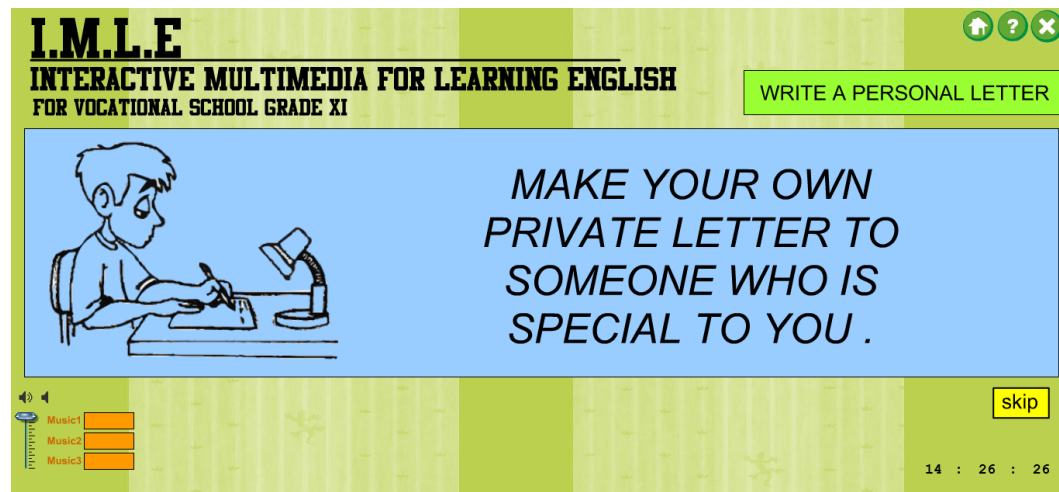
The screenshot shows the I.M.L.E. (Interactive Multimedia for Learning English) interface for Vocational School Grade XI. The title bar includes a home icon, a question mark, and a close button. The main content area is titled "WRITING AN INVITATION". It features a cartoon illustration of two girls. The girl on the left says, "I'm afraid I ____ your invitation." and the girl on the right responds, "Oh, that's a pity! I'm so sorry." To the right of the girls, a list of options is provided: "a. can't accept", "b. shouldn't to accept", and "c. might not accept". At the bottom left, there are three music selection buttons labeled "Music1", "Music2", and "Music3". At the bottom right, a blue arrow icon and a timer "14 : 25 : 52" are visible.

Gambar 37. Tampilan latihan materi 4

Halaman ini berisikan latihan mengenai materi sebelumnya. Latihan selalu berkaitan dengan materi.

j) Hasil implementasi tampilan halaman materi Write a Personal Letter

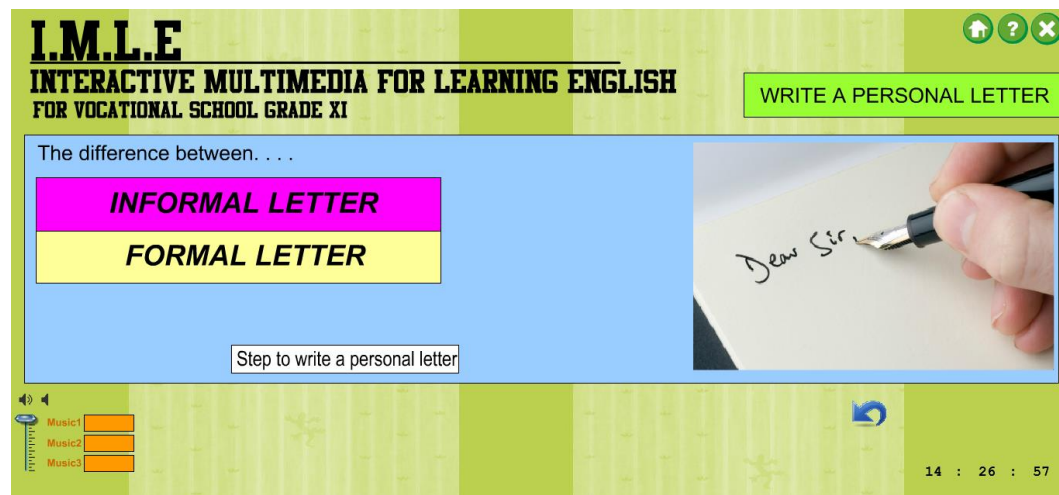
1. Intro



Gambar 38. Tampilan warm up materi 5

Tampilan awalan sebagai pemanas dalam media pembelajaran materi *write a personal letter*.

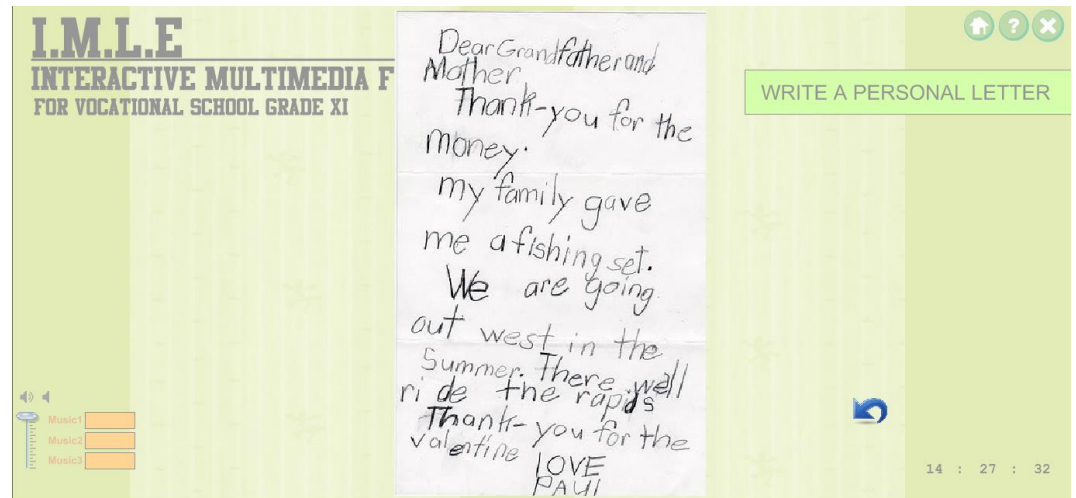
2. Teori



Gambar 39. Tampilan teori materi 5

Halaman ini merupakan bagian dari teori sebuah materi

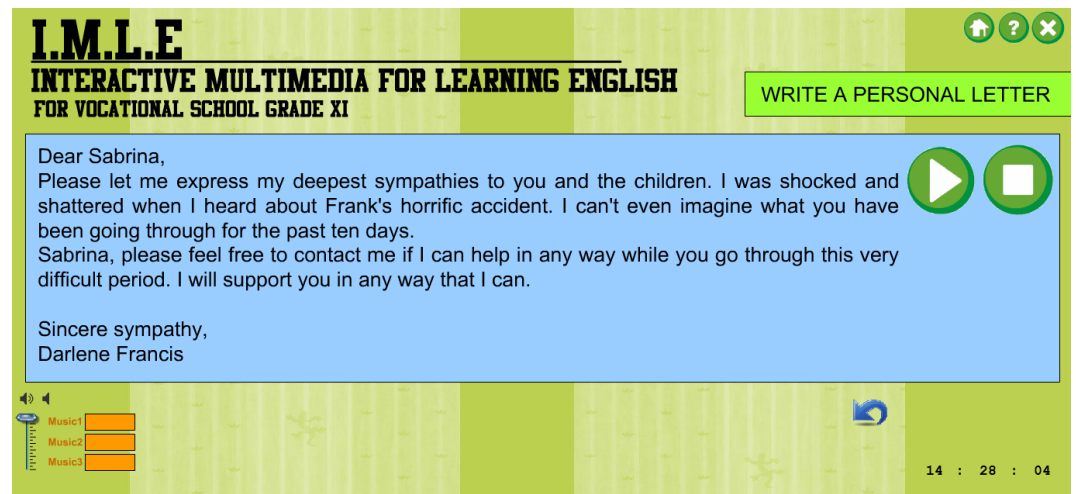
3. Contoh



Gambar 40. Tampilan contoh materi 5

Halaman ini berisikan contoh penggunaan teori pada materi yang dituangkan dalam sebuah kertas.

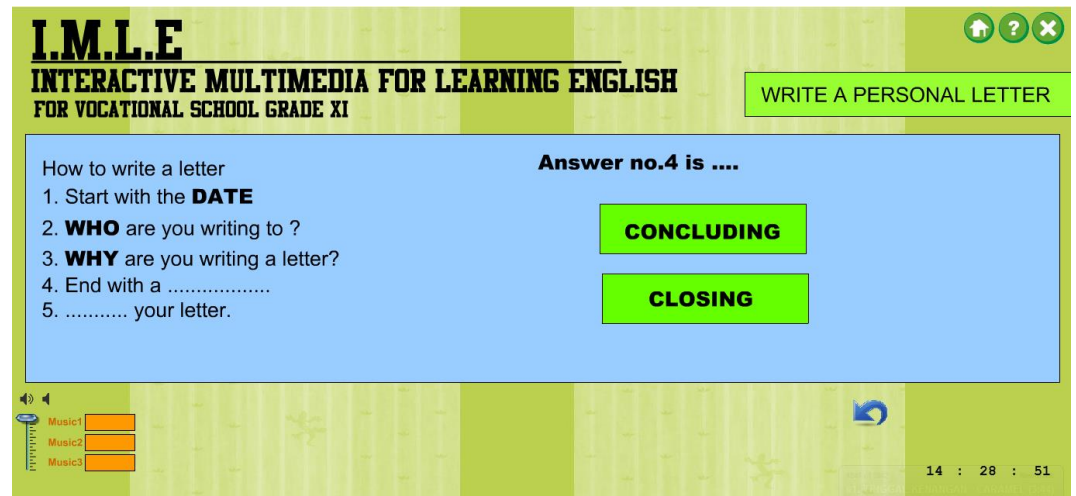
4. Listening



Gambar 41. Tampilan listening materi 5

Halaman ini berisikan suara dari pembacaan sebuah surat yang akan di dengar siswa berkaitan dengan materi.

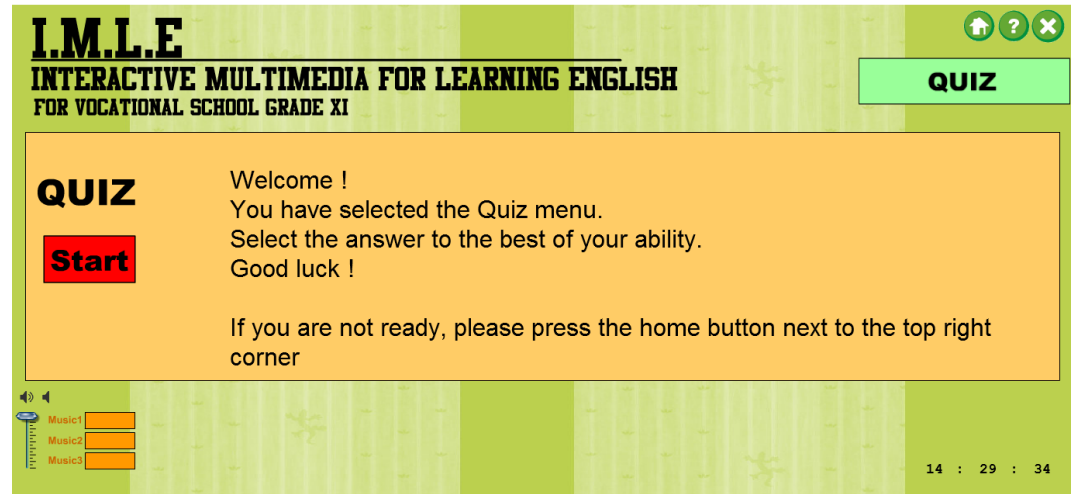
5. Latihan



Gambar 42. Tampilan latihan materi 5

Halaman ini berisikan latihan mengenai materi sebelumnya. Latihan selalu berkaitan dengan materi.

k) Hasil implementasi tampilan halaman kuis



Gambar 43. Tampilan halaman kuis

Halaman ini menampilkan halaman depan kuis.

l) Hasil implementasi tampilan exit



Gambar 44. Tampilan exit

Halaman ini menampilkan pilihan pada pengguna apakah akan meninggalkan atau menutup media pembelajaran.

b. Melakukan *Black Box Testing* pada media pembelajaran

Penelitian ini melakukan pengecekan atau *black box testing* pada media pembelajaran yang dapat dilihat pada tabel 9 hingga tabel 39 berikut,

Tabel 14. Black box testing Halaman depan

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol masuk ke menu utama	Masuk ke menu utama	√	
Tombol pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	√	
Tombol keluar	Keluar dari media	√	

Tabel 15. Black box testing Halaman Menu Utama

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol home	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol kompetensi	Masuk ke halaman kompetensi	✓	
Tombol materi	Masuk ke halaman pilihan materi	✓	
Tombol kuis	Masuk ke halaman evaluasi	✓	
Tombol profile	Masuk ke halaman penyusun media	✓	

Tabel 16. Black box testing Halaman Kompetensi

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol next	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol back	Kembali ke halaman sebelumnya	✓	
Tombol home	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	

Tabel 17. Black box testing Halaman Profile

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol home	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	

Tabel 18. Black box testing Halaman Materi

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>Giving an Advice</i>	Masuk ke halaman materi 1	✓	
Tombol <i>Giving an opinion</i>	Masuk ke halaman materi 2	✓	
Tombol <i>Expressing hope or wish</i>	Masuk ke halaman materi 3	✓	
Tombol <i>Writing Invitation</i>	Masuk ke halaman materi 4	✓	
Tombol <i>Write a Personal Letter</i>	Masuk ke halaman materi 5	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	

Tabel 19. Black box testing Halaman Sub Materi Giving An Advice

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>skip</i>	Melewati <i>movie clip</i> dan menuju ke halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol <i>Theory</i>	Masuk ke menu yang berisikan teori tentang materi	✓	
Tombol <i>Listening</i>	Masuk ke menu yang berisikan suara yang berkaitan tentang materi	✓	
Tombol <i>Example</i>	Masuk ke menu yang berisikan contoh - contoh tentang materi	✓	
Tombol <i>Practice</i>	Masuk ke menu yang berisikan latihan tentang materi yang telah dipelajari	✓	
Tombol kembali ke materi utama	Kembali ke menu utama	✓	

Tabel 20. Black box testing Halaman Theory Giving an Advice

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol next	Menuju ke halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	

Tabel 21. Black box testing Halaman Example Giving an Advice

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke sub materi	✓	
Tombol <i>next</i>	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	✓	

Tabel 22. Black box testing Halaman Listening Giving an Advice

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	
Tombol Play	Memainkan suara	✓	
Tombol Stop	Mematikan suara	✓	

Tabel 23. Black box testing Halaman Practice in Giving an Advice

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol pilihan jawaban	Tombol yang berkaitan dengan jawaban dari soal	✓	
Tombol lanjut	Masuk pada halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	

Tabel 24. Black box testing Halaman Sub Materi Giving an Opinion

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>skip</i>	Melewati movie clip yang sedang berjalan	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol <i>Theory</i>	Masuk ke menu yang berisikan teori tentang materi	✓	
Tombol <i>Listening</i>	Masuk ke menu yang berisikan suara yang berkaitan tentang materi	✓	
Tombol <i>Example</i>	Masuk ke menu yang berisikan contoh - contoh tentang materi	✓	
Tombol <i>Practice</i>	Masuk ke menu yang berisikan latihan tentang materi yang telah dipelajari	✓	
Tombol kembali ke materi utama	Kembali ke menu utama	✓	

Tabel 25. Black box testing Halaman Theory Giving an Opinion

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol next	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	

Tabel 26. Black box testing Halaman Example Giving an Opinion

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke sub materi	✓	
Tombol <i>next</i>	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	✓	

Tabel 27. Black box testing Halaman Listening Giving an Opinion

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	
Tombol Play	Memainkan suara	✓	
Tombol Stop	Mematikan suara	✓	

Tabel 28. Black box testing Halaman Practice in Giving an Opinion

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol pilihan jawaban	Tombol yang berkaitan dengan jawaban dari soal	✓	
Tombol lanjut	Masuk pada halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	

Tabel 29. Black box testing Sub Materi Expressing Hope or Wish

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>skip</i>	Melewati movie clip yang sedang berjalan	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol <i>Theory</i>	Masuk ke menu yang berisikan teori tentang materi	✓	
Tombol <i>Listening</i>	Masuk ke menu yang berisikan suara yang berkaitan tentang materi	✓	
Tombol <i>Example</i>	Masuk ke menu yang berisikan contoh - contoh tentang materi	✓	
Tombol <i>Practice</i>	Masuk ke menu yang berisikan latihan tentang materi yang telah dipelajari	✓	
Tombol kembali ke materi utama	Kembali ke menu utama	✓	

Tabel 30. Black box testing Halaman Theory Expressing Hope or Wish

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol next	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	

Tabel 31. Black box testing Halaman Example Expressing Hope or Wish

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke sub materi	✓	
Tombol <i>next</i>	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	✓	

Tabel 32. Black box testing Halaman Listening Expressing Hope/Wish

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	
Tombol Play	Memainkan suara	✓	
Tombol Stop	Mematikan suara	✓	

Tabel 33. Black box testing Practice in Expressing Hope or Wish

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol pilihan jawaban	Tombol yang berkaitan dengan jawaban dari soal	✓	
Tombol lanjut	Masuk pada halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	

Tabel 34. Black box testing Halaman Sub Materi Writing an Invitation

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>skip</i>	Melewati movie clip yang sedang berjalan	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol <i>Theory</i>	Masuk ke menu yang berisikan teori tentang materi	✓	
Tombol <i>Listening</i>	Masuk ke menu yang berisikan suara yang berkaitan tentang materi	✓	
Tombol <i>Example</i>	Masuk ke menu yang berisikan contoh - contoh tentang materi	✓	
Tombol <i>Practice</i>	Masuk ke menu yang berisikan latihan tentang materi yang telah dipelajari	✓	
Tombol kembali ke materi utama	Kembali ke menu utama	✓	

Tabel 35. Black box testing Halaman Theory Writing an Invitation

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol next	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	

Tabel 36. Black box testing Halaman Example Writing an Invitation

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke sub materi	✓	
Tombol <i>next</i>	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	✓	

Tabel 37. Black box testing Halaman Listening Writing an Invitation

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	
Tombol Play	Memainkan suara	✓	
Tombol Stop	Mematikan suara	✓	

Tabel 38. Black box testing Halaman Practice in Writing an Invitation

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol pilihan jawaban	Tombol yang berkaitan dengan jawaban dari soal	✓	
Tombol lanjut	Masuk pada halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	

Tabel 39. Black box testing Halaman Sub Materi Write a Personal Letter

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>skip</i>	Melewati movie clip yang sedang berjalan	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol <i>Theory</i>	Masuk ke menu yang berisikan teori tentang materi	✓	
Tombol <i>Listening</i>	Masuk ke menu yang berisikan suara yang berkaitan tentang materi	✓	
Tombol <i>Example</i>	Masuk ke menu yang berisikan contoh - contoh tentang materi	✓	
Tombol <i>Practice</i>	Masuk ke menu yang berisikan latihan tentang materi yang telah dipelajari	✓	
Tombol kembali ke materi utama	Kembali ke menu utama	✓	

Tabel 40. Black box testing Halaman Theory Write a Personal Letter

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol next	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	

Tabel 41. Black box testing Halaman Example Write a Personal Letter

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke sub materi	✓	
Tombol <i>next</i>	Menuju halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>back</i>	Kembali ke halaman sebelumnya	✓	

Tabel 42. Black box testing Halaman Listening Write a Personal Letter

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	
Tombol Play	Memainkan suara	✓	
Tombol Stop	Mematikan suara	✓	

Tabel 43. Black box testing Halaman Practice in Write a Personal Letter

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol pilihan jawaban	Tombol yang berkaitan dengan jawaban dari soal	✓	
Tombol lanjut	Masuk pada halaman berikutnya	✓	
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur musik	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Sub Materi	Kembali ke halaman sub materi	✓	

Tabel 44. Black box testing Halaman Kuis

Nama Tombol	Fungsi	Pengujian	
		Sesuai	Tidak Sesuai
Tombol <i>home</i>	Kembali ke menu utama	✓	
Tombol info	Mengetahui tentang fungsi button yang ada di media	✓	
Tombol keluar	Keluar dari media	✓	
Tombol Pengatur music	Mengatur volume suara, pilihan lagu, dan suara on off	✓	
Tombol kembali ke Materi	Kembali ke halaman materi	✓	
Tombol start	Memulai kuis	✓	
Tombol Review	Melihat jawaban dari kuis yang disediakan	✓	
Tombol back to quiz	Kembali ke awal kuis	✓	
Tombol pilihan jawaban	Jawaban dari pertanyaan yang diajukan	✓	

c. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Aspek *usability* telah diujikan kepada 2 orang ahli media yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan. Tabel berikut ini merupakan rekapitulasi hasil pengujian menggunakan angket yang berisi 30 pertanyaan dengan skala Likert. Terdapat empat pilihan jawaban yang akan diubah ke dalam bentuk angka sebagai berikut:

Tabel 45. Konversi Skala Likert

No	Pilihan Jawaban	Keterangan	Skor
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	TS	Tidak Setuju	2
4	STS	Sangat Tidak Setuju	1

Hasil pengujian aspek *usability* yang telah dilakukan kepada 2 orang ahli media sebagai berikut:

Tabel 46. Hasil pengujian pada 2 ahli media

NO	Butir Soal	Validator		Jumlah Skor
		Dosen 1	Dosen 2	
1	Butir 1	3	3	6
2	Butir 2	3	3	6
3	Butir 3	3	4	7
4	Butir 4	3	1	4
5	Butir 5	4	3	7
6	Butir 6	3	3	6
7	Butir 7	3	3	6
8	Butir 8	3	3	6
9	Butir 9	3	2	5
10	Butir 10	3	3	6
11	Butir 11	3	3	6
12	Butir 12	3	3	6
13	Butir 13	3	3	6
14	Butir 14	3	3	6
15	Butir 15	4	3	7
16	Butir 16	3	3	6
17	Butir 17	3	3	6
18	Butir 18	3	3	6
19	Butir 19	3	3	6
20	Butir 20	3	3	6
21	Butir 21	3	3	6
22	Butir 22	3	3	6
23	Butir 23	3	2	5
24	Butir 24	3	2	5
25	Butir 25	3	2	5
26	Butir 26	3	3	6
27	Butir 27	4	3	7
28	Butir 28	3	3	6
29	Butir 29	3	3	6
30	Butir 30	3	3	6
TOTAL		93	85	178

Tabel di atas berisi rekapitulasi hasil pengujian *usability* yang telah dikelompokkan berdasarkan pertanyaan dan skala. Penghitungan skor

yang diperoleh dari masing-masing pertanyaan adalah sebagai berikut:

$$\begin{array}{rcl}
 \text{Skala 1} & = & 1 * 1 = 1 \\
 \text{Skala 2} & = & 2 * 4 = 8 \\
 \text{Skala 3} & = & 3 * 51 = 153 \\
 \text{Skala 4} & = & 4 * 4 = 16 \quad +
 \end{array}$$

$$\text{Jumlah} = 178$$

$$\text{Jumlah Data (n)} = 2$$

$$\text{Jumlah Pertanyaan} = 30$$

$$\text{Data Tertinggi (MAX)} = 4 * 30 * 2 = 240$$

$$\text{Data Terendah (MIN)} = 1 * 30 * 2 = 60$$

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{178}{240} \times 100\% = 74.16667\%$$

Dari hasil perhitungan di atas, selanjutnya dibandingkan dengan kategori penilaian pada tabel tentang penyesuaian interpretasi skala Likert. Hasil skor yang didapatkan adalah 74.167% dan berdasarkan tabel, maka aspek *usability* Media pembelajaran Bahasa Inggris ini termasuk ke dalam kategori Layak.

d. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek *usability* telah diujikan kepada 3 orang ahli materi yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu siswa Guru Bahasa Inggris SMK dan Dosen Bahasa Inggris. Tabel berikut ini merupakan rekapitulasi hasil pengujian menggunakan angket yang berisi 25 pertanyaan dengan skala Likert. Terdapat

empat pilihan jawaban yang akan diubah ke dalam bentuk angka sesuai dengan tabel 5 Konversi Skala Likert.

Hasil pengujian aspek *usability* yang telah dilakukan kepada 3 orang ahli materi sebagai berikut:

Tabel 47. Hasil pengujian pada ahli materi

NO	Butir Soal	Validator			Jumlah Skor
		Dosen 1	Dosen 2	Guru 1	
1	Butir 1	3	4	3	10
2	Butir 2	3	3	3	9
3	Butir 3	3	3	3	9
4	Butir 4	3	3	3	9
5	Butir 5	3	3	3	9
6	Butir 6	2	2	3	7
7	Butir 7	3	3	3	9
8	Butir 8	3	3	3	9
9	Butir 9	3	3	3	9
10	Butir 10	3	3	3	9
11	Butir 11	3	3	3	9
12	Butir 12	2	2	2	6
13	Butir 13	3	3	3	9
14	Butir 14	3	4	3	10
15	Butir 15	3	3	3	9
16	Butir 16	3	2	3	8
17	Butir 17	4	3	2	9
18	Butir 18	2	3	2	7
19	Butir 19	3	2	2	7
20	Butir 20	3	2	2	7
21	Butir 21	1	3	1	5
22	Butir 22	3	2	3	8
23	Butir 23	2	3	3	8
24	Butir 24	3	4	3	10
25	Butir 25	3	3	1	7
TOTAL		70	72	66	208

Tabel di atas berisi rekapitulasi hasil pengujian *usability* yang telah dikelompokkan berdasarkan pertanyaan dan skala. Penghitungan skor yang diperoleh dari masing-masing pertanyaan adalah sebagai berikut:

Skala 1	= 1 * 3	= 17
Skala 2	= 2 * 15	= 28
Skala 3	= 3 * 53	= 120
Skala 4	= 4 * 4	= 16 +
Jumlah		= 208
Jumlah Data (n)		= 3
Jumlah Pertanyaan		= 25
Data Tertinggi (MAX)		= 4 * 25 * 3 = 300
Data Terendah (MIN)		= 1 * 25 * 3 = 75
Persentase Kelayakan		= $\frac{208}{300} \times 100\% = 69.33333333\%$

Dari hasil perhitungan di atas, selanjutnya dibandingkan dengan kategori penilaian pada tabel tentang penyesuaian interpretasi skala Likert. Hasil skor yang didapatkan adalah 69.333% dan berdasarkan tabel, maka aspek *usability* Media pembelajaran Bahasa Inggris ini termasuk ke dalam kategori Layak.

e. Analisis Data Hasil Uji Coba Responden

Aspek *usability* telah diujikan kepada 32 orang yang berkaitan dengan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu siswa SMK kelas XI Multimedia. Tabel berikut ini merupakan rekapitulasi hasil pengujian menggunakan angket yang berisi 25 pertanyaan dengan skala Likert. Terdapat empat pilihan jawaban yang akan diubah ke dalam bentuk angka sesuai dengan tabel 5 Konversi Skala Likert. Hasil pengujian aspek *usability* yang telah dilakukan kepada 32 orang responden sebagai berikut:

Tabel 48. Hasil pengujian pada siswa

Pernyataan	Skala				Jumlah
	1	2	3	4	
1	4	5	20	3	32
2	0	0	23	9	32
3	0	1	28	3	32
4	0	3	21	8	32
5	0	4	25	3	32
6	0	5	24	3	32
7	1	4	23	4	32
8	0	3	19	10	32
9	0	2	26	4	32
10	0	7	23	2	32
11	0	5	24	3	32
12	0	4	25	3	32
13	0	4	25	3	32
14	0	4	24	4	32
15	0	3	19	10	32
16	0	3	23	6	32
17	0	5	20	7	32
18	0	4	23	5	32
19	0	3	22	7	32
20	0	7	21	4	32
21	0	5	24	3	32
22	0	6	20	6	32
23	0	2	20	10	32
24	0	2	29	1	32
25	0	1	29	2	32
Jumlah	5	92	580	123	32

Tabel di atas berisi rekapitulasi hasil pengujian *usability* yang telah dikelompokkan berdasarkan pertanyaan dan skala. Penghitungan skor yang diperoleh dari masing-masing pertanyaan adalah sebagai berikut:

$$\text{Skala 1} = 1 * 5 = 5$$

$$\text{Skala 2} = 2 * 92 = 184$$

$$\text{Skala 3} = 3 * 580 = 1740$$

$$\text{Skala 4} = 4 * 123 = 492$$

$$\text{Jumlah} = 2421$$

Jumlah Data (n)	= 32
Jumlah Pertanyaan	= 25
Data Tertinggi (MAX)	= 4 * 25 * 32 = 3200
Data Terendah (MIN)	= 1 * 25 * 32 = 800
Persentase Kelayakan	= $\frac{2421}{3200} \times 100\% = 75.65625\%$

Dari hasil perhitungan di atas, selanjutnya dibandingkan dengan kategori penilaian pada tabel tentang penyesuaian interpretasi skala Likert. Hasil skor yang didapatkan adalah 75.656% dan berdasarkan tabel, maka aspek *usability* Media pembelajaran Bahasa Inggris ini termasuk ke dalam kategori Layak.

B. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran Bahasa Inggris ini menggunakan program utama yakni Adobe Flash Professional CS6. Peneliti mengacu pada kaidah *software engineering*, Pressman (2002 : 37) menjelaskan tahapan dalam pengembangan perangkat lunak, yaitu Analisis Kebutuhan, Desain, Implementasi, dan Pengujian.

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pelajaran Bahasa Inggris di sekolah dan menentukan materi pokok yang akan diambil dan dikembangkan dalam media pembelajaran. Tahap perencanaan dilakukan untuk menentukan tujuan pembelajaran dan membuat rancangan media pembelajaran.

Produk media pembelajaran ini selanjutnya divalidasi oleh ahli media yakni dua dosen Pendidikan Teknik Informatika dan ahli materi yaitu satu guru Bahasa Inggris di sekolah dan dua dosen Pendidikan Bahasa Inggris. Setelah proses

validasi selesai, produk diujicobakan kepada siswa kelas XI Multimedia SMK N 3 Yogyakarta dengan membagikan angket kelayakan media pembelajaran.

Data yang diperoleh dengan menggunakan angket berskala Likert. Dalam proses penilaian, responden mencoba menggunakan dan mencermati dari produk media pembelajaran, kemudian responden memberikan penilaian serta memberikan saran yang berkaitan dengan instrumen yang diberikan.

Validasi media pembelajaran oleh ahli media dilaksanakan pada bulan Agustus 2014. Validasi yang dilakukan mencakup aspek keefektifan dan keefisienan, kehandalan, kemudahan, kelayakan, desain, suara, animasi, gambar, dan umpan balik. Berdasarkan aspek validasi ahli media, didapatkan hasil yang menunjukkan nilai 74.167%, media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Validasi ahli materi pelajaran bahasa Inggris dilaksanakan pada Agustus 2014 dengan dua dosen bahasa Inggris dan satu guru mata pelajaran bahasa Inggris di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Yogyakarta. Validasi yang dilakukan mencakup Tujuan Pembelajaran, Kualitas Materi, Metode Penyampaian, dan Manfaat. Berdasarkan aspek validasi ahli materi, didapatkan hasil yang menunjukkan nilai 69.333%, materi ini Layak digunakan dalam media pembelajaran.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, selanjutnya adalah tahap penelitian pada siswa (responden) untuk mengevaluasi tanggapan siswa menggunakan produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada penelitian ini, terlibat 32 siswa kelas XI Multimedia SMK N 3 Yogyakarta yang

dilakukan pada tanggal 1 September 2014 di Laboratorium Multimedia SMK N 3 Yogyakarta.

Pada saat penelitian berlangsung, siswa diminta untuk menempati kursi masing – masing dan menggunakan media pembelajaran yang sudah ada pada setiap komputer. Setiap siswa dapat menggunakan komputernya sendiri karena jumlah komputer cukup untuk semua siswa. Siswa diminta untuk mempelajari materi secara keseluruhan, mengerjakan kuis yang diberikan, lalu dimintai tanggapannya dengan mengisi angket yang telah dibagikan sebelumnya. Selama kegiatan, peneliti mendampingi siswa untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan.

Siswa memberikan tanggapan terhadap media pembelajaran yang mencakup aspek Manfaat, Tampilan, dan Kemudahan dengan total pertanyaan 25 soal. Berdasarkan aspek validasi responden, didapatkan hasil yang menunjukkan nilai 75.656%, media ini Layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Sebagai produk hasil pengembangan, media pembelajaran ini memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelebihan media pembelajaran ini adalah memberikan materi pelajaran yang telah mengacu pada kurikulum 2013, dalam disetiap materi selalu diberikan tambahan fitur untuk *listening* meskipun masih belum maksimal dalam penggunaannya. Kelemahan dari media pembelajaran ini ialah penyajian materi yang masih belum sepenuhnya mengikuti urutan penyajian materi, pada bagian kuis belum menggunakan sistem soal acak, perbedaan tingkatan soal, dan belum terdapat soal untuk perbaikan serta pengayaan. Media pembelajaran ini didesain untuk suatu alternatif pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas agar menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengembangan program aplikasi multimedia interaktif melalui empat tahap, yakni analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian. Media memiliki animasi yang mendukung pembelajaran, materi pembelajaran menyisipkan urutan penyajian materi yang pertama, yakni *warm up*, media memiliki lima materi dimana setiap materi berisikan empat fitur, yakni teori, contoh, mendengarkan, dan latihan. Selain itu terdapat menu kuis untuk mengevaluasi pembelajaran, dan menu review untuk mengetahui jawaban dari kuis. Kinerja media pembelajaran Bahasa Inggris setelah dilakukan *black box testing* diperoleh hasil bahwa media pembelajaran sudah berfungsi dengan baik dan benar.
2. Kelayakan media pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat dari tiga pengujian:
 - a. Berdasarkan validasi ahli media, media pembelajaran ini memperoleh nilai 74.2% sehingga telah layak untuk dijadikan media pembelajaran alternative atau sebagai media pendamping dalam pembelajaran bahasa Inggris
 - b. Berdasarkan validasi ahli materi, media pembelajaran ini memperoleh nilai 69.3% sehingga layak untuk dijadikan media pembelajaran

alternative atau sebagai media pendamping dalam pembelajaran bahasa Inggris

- c. Berdasarkan uji coba lapangan oleh siswa, media pembelajaran ini memperoleh nilai 75.6% sehingga layak untuk dijadikan media pembelajaran alternative atau sebagai media pendamping dalam pembelajaran bahasa Inggris.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Media pembelajaran yang telah dinyatakan layak untuk dijadikan salah satu media yang mendukung kegiatan proses belajar mengajar, meskipun tidak dalam ruang kelas, media dapat digunakan siswa ketika berada di rumah.

2. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan media ini secara lebih lanjut dapat lebih berfokus pada kelemahan dari media pembelajaran ini, yakni penyajian materi yang masih belum sepenuhnya mengikuti urutan penyajian materi, pada bagian kuis masih belum menggunakan sistem soal acak, perbedaan tingkatan soal, dan belum terdapat soal untuk perbaikan serta pengayaan.

3. Saran Penelitian Selanjutnya

Agar lebih diperluas materinya untuk pemanfaatan media pembelajaran menggunakan flash, tidak hanya bahasa Inggris, sehingga kedepan akan memudahkan siswa dan guru dalam kegiatan PBM.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. Diva Press.
- Arif S Sadiman,. dkk. (2003). *MEDIA PENDIDIKAN Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. RajaGrafindo Persada.
- Balian Al Farabi. (2013). *Rancang Bangun Animasi Pengenalan Warna dalam Bahasa Inggris pada anak usia dini menggunakan Macromedia Flash Professional 8*. Jurnal Skripsi. STMIK U'Budiyah Indonesia
- Chandra. (2012). *Action Script Flash CS5 untuk Orang Awam*. Palembang. Maxikom.
- Creswell, John.W. (2013). *RESEARCH DESIGN: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed – edisi ketiga*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung. ALFABETA.
- Folse, Keith S. (1993). *English Structure Practice*. Jakarta Barat. Binarupa Aksara.
- Imam Barnandib. (2002). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta. Adi Citra Karya Nusa.
- Izzaty, Rita Eka. et al. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. UNY Press.
- Jayan. (2009). *7 Jam Belajar Interaktif, Flash CS4 untuk Orang Awam*. Palembang. Maxikom.
- Johan, A.Ghani. (2008). *An English Course : Focus on Reading and Translation Ability*. Yogyakarta. UNY Press.
- MADCOMS. (2005). *Membuat animasi presentasi dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta. ANDI
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- M-Edukasi. (2011). Karakteristik Media Di Dalam Multimedia. [Online]. Tersedia: <http://www.m-edukasi.web.id/2011/10/karakteristik-media-di-dalam-multimedia.html> [2 Juni 2014].
- Nisak, Raisatun. (2013). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Yogyakarta. Diva Press.
- Nurjanah. (2011). *Aplikasi Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Bahasa Inggris untuk Usia 6-8 Tahun*. Skripsi. Universtas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Pranowo, Galih. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta. ANDI.
- Pressman, Roger S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak – Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta. ANDI
- Puspitosari, Heni A. (2010). *Having Fun with Adobe Flash CS4 Professional*. Yogyakarta. Skripta Media Creative.
- Romi Satria Wahono. (2006). *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> [13 Juli 2014].
- Smaldino, S.E, Lowther, D.L & Russel, J.D. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning 9th ed*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Sudarwan Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Sugihartono. et al. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sularto & Istiqomah. (2012). *English For SMK: Elementary Level For SMK Grade XI*. Bogor. Yudhistira.
- Sumanto, Ali. (2013). *Daily English Conversation: Percakapan Sehari-hari*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Suryadi & Junaida. (2011). *Complete English Grammar : Belajar Bahasa Inggris dari Awal Sampai Mahir*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.
- Syamsudin & Damaianti, Vismaia S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung. Remaja Rodakarya.
- Thornbury, Scott. (2004). *How to Teach Grammar*. England. Pearson Education Limited.
- UK Border Agency. (2014). *Giving your opinion*. [Online]. Tersedia: www.ihbristol.com/useful-english-expressions/example/giving-your-opinion/8 [16 April 2014].
- Wahyu Yuli Fatmawati dan Yuliningsih. (2010). *Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris "Daily Activity" Tingkat SMP di SMP Ma'arif Imogiri*. Tugas Akhir. STMIK Amikom.
- Wallace, Michael J. (1993). *Training Foreign Language Teacher: a reflective approach*. Australia. Cambridge University Press.

LAMPIRAN

**LEMBAR PENILAIAN PENELITIAN PADA AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK SMK KELAS XI**

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Nama :
2. Pekerjaan :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Ada empat alternative jawaban yang tersedia, yaitu :
 STS = Sangat Tidak Setuju
 TS = Tidak Setuju
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	STS	TS	S	SS
1. Media pembelajaran dapat dijalankan di setiap komputer dengan sangat cepat.				
2. Media pembelajaran dapat dilakukan disemua komputer sekolah yang memiliki <i>processor</i> minimal Intel Pentium 4				
3. Media pembelajaran tidak mengalami <i>error</i> pada saat dijalankan				
4. Media pembelajaran mampu ditangani disaat terjadi kesalahan proses				
5. Media pembelajaran mudah digunakan				
6. Media pembelajaran tidak mengganggu kinerja komputer				
7. Penggunaan media pembelajaran jelas alurnya				
8. Navigasi media pembelajaran jelas				
9. Bentuk navigasi sudah tepat fungsi				
10. Bentuk navigasi di setiap media pembelajaran sama				
11. Letak navigasi yang konsisten				
12. Media pembelajaran memiliki tema yang sesuai dengan keadaan pengguna				
13. Media pembelajaran memiliki tema yang kreatif dalam menyajikan materi				
14. Tema media pembelajaran tepat untuk tingkat siswa menengah kejuruan				
15. Desain media pembelajaran mudah dipahami				
16. Media pembelajaran memiliki desain yang kreatif				
17. Media pembelajaran telah memilih desain yang benar				
18. Komposisi warna media pembelajaran telah memenuhi kriteria				
19. Penempatan konten yang tepat dalam media pembelajaran				
20. Media pembelajaran memiliki ukuran yang proporsional				
21. Suara pada media pembelajaran jelas				
22. Media pembelajaran memiliki suara yang tepat				
23. Animasi pada media pembelajaran jelas				
24. Bentuk animasi pada media pembelajaran tepat sesuai tema				
25. Media pembelajaran mengandung animasi yang kreatif				

26. Gambar pada media pembelajaran jelas				
27. Bentuk gambar pada media pembelajaran tepat ukuran				
28. Gambar pada media pembelajaran memiliki kreativitas				
29. Umpan balik pada pengguna telah sesuai dengan keadaan				
30. Umpan balik yang diberikan media pembelajaran jelas dipahami				

C. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,
Responden

.....

**LEMBAR PENILAIAN PENELITIAN PADA AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK SMK KELAS XI**

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Nama :
2. Pekerjaan :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Ada empat alternative jawaban yang tersedia, yaitu :
 STS = Sangat Tidak Setuju
 TS = Tidak Setuju
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	STS	TS	S	SS
1. Isi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				
2. Materi pada media telah mencapai tujuan pembelajaran				
3. Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran				
4. Materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan silabus SMK dengan kurikulum 2013				
5. Materi yang disajikan jelas untuk dipahami				
6. Materi yang disajikan merupakan materi yang terbaru				
7. Materi <i>advice</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI				
8. Materi <i>opinion</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI				
9. Materi <i>hope or pray</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI				
10. Materi <i>invitation</i> sudah tersaji lengkap sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI				
11. Materi <i>private letter</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI				
12. Media pembelajaran memberikan materi secara lengkap				
13. Cara penyampaian materi sudah efektif				
14. Metode penyampaian memiliki kekreativitasan				
15. Metode penyampaian yang dipilih sudah tepat				
16. Materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami				
17. Penyajian media pembelajaran mudah dipahami				
18. Metode penyampaian telah tersistematika sesuai dengan materi				
19. Penyampaian materi yang konsistensi memiliki 3 bagian yakni listening, struktur, dan contoh				
20. Pemberian suara untuk <i>listening</i> sudah tepat sesuai dengan soal				
21. Suara mudah didengar pengguna.				
22. Isi materi mudah dimengerti dan dibaca.				
23. Media pembelajaran telah memberikan motivasi untuk belajar bahasa Inggris				

24. Media pembelajaran sebagai <i>alternative</i> dalam pembelajaran bahasa Inggris				
25. Media pembelajaran telah memberikan umpan balik kepada pengguna				

C. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Responden,

**LEMBAR PENILAIAN PENELITIAN PADA SISWA
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS UNTUK SMK KELAS XI**

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Nama Siswa :
2. Kelas/No. Absen :

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Ada empat alternative jawaban yang tersedia, yaitu :
 STS = Sangat Tidak Setuju
 TS = Tidak Setuju
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	STS	TS	S	SS
1. Media pembelajaran dapat digunakan tanpa membutuhkan spesifikasi hardware yang tinggi				
2. Media pembelajaran menimbulkan rasa senang pada saat menggunakannya.				
3. Media pembelajaran memberikan umpan balik dalam memberikan hasil nilai pada siswa				
4. Multimedia pembelajaran flash sebagai <i>alternative</i> dalam belajar bahasa Inggris.				
5. Dengan media pembelajaran, siswa telah termotivasi untuk belajar bahasa Inggris				
6. Siswa merasa puas dalam mempelajari bahasa Inggris dengan media pembelajaran				
7. Media tidak memberatkan kinerja komputer				
8. Melalui media pembelajaran ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan bahasa Inggris.				
9. Materi yang ada didalam media pembelajaran mudah untuk dipahami				
10. Media pembelajaran membantu memahami siswa dalam materi <i>advice</i>				
11. Media pembelajaran membantu memahami siswa dalam materi <i>opinion</i>				
12. Media pembelajaran membantu memahami siswa dalam materi <i>hope or pray</i>				
13. Media pembelajaran membantu memahami siswa dalam materi <i>Invitation</i>				
14. Media pembelajaran membantu memahami siswa dalam materi <i>writing letter</i>				
15. Media pembelajaran ini menampilkan tulisan yang mudah dibaca				
16. Warna pada media pembelajaran tidak membuat pengguna kesulitan menggunakan media.				
17. Desain yang disajikan sesuai dengan tingkat jenjang siswa				

18. Gambar yang ditampilkan dalam media pembelajaran sudah terlihat jelas				
19. Terdapat animasi pada media pembelajaran yang jelas				
20. Suara yang dimasukkan terdengar dengan jelas dan tepat				
21. Tata letak dalam media pembelajaran sudah tepat ukuran				
22. Navigasi yang ada dalam media pembelajaran sudah jelas				
23. Media pembelajaran mudah digunakan.				
24. Desain media pembelajaran dibuat sama guna mempermudah penggunaan media.				
25. Interaksi antara pengguna dan media pembelajaran sudah ada.				

C. SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Responden

**LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6**

AHLI MEDIA

Lembar penilaian uji kelayakan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Media terhadap media pembelajaran yang sedang saya kembangkan. Pendapat , kritik, saran, penilaian, komentar dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk.

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Peneliti,



Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

LEMBAR PENILAIAN PENELITIAN PADA AHLI MEDIA

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Nama : Ponco Wali P.
2. Pekerjaan : Dosen PT. Elka.

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Ada empat alternative jawaban yang tersedia, yaitu :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	STS	TS	S	SS
1. Media pembelajaran dapat dijalankan di setiap komputer dengan sangat cepat.			✓	
2. Media pembelajaran dapat dilakukan disemua komputer sekolah yang memiliki <i>processor</i> minimal Intel Pentium 4			✓	
3. Media pembelajaran tidak mengalami <i>error</i> pada saat dijalankan			✓	
4. Media pembelajaran mampu ditangani disaat terjadi kesalahan			✓	

proses				
5. Media pembelajaran mudah digunakan				✓
6. Media pembelajaran tidak mengganggu kinerja komputer			✓	
7. Penggunaan media pembelajaran jelas alurnya			✓	
8. Navigasi media pembelajaran jelas			✓	
9. Bentuk navigasi sudah tepat fungsi			✓	
10. Bentuk navigasi di setiap media pembelajaran sama			✓	
11. Letak navigasi yang konsisten			✓	
12. Media pembelajaran memiliki tema yang sesuai dengan keadaan pengguna			✓	
13. Media pembelajaran memiliki tema yang kreatif dalam menyajikan materi			✓	
14. Tema media pembelajaran tepat untuk tingkat siswa menengah kejuruan			✓	
15. Desain media pembelajaran mudah dipahami				✓
16. Media pembelajaran memiliki desain yang kreatif			✓	
17. Media pembelajaran telah memilih desain yang benar			✓	
18. Komposisi warna media pembelajaran telah memenuhi kriteria			✓	
19. Penempatan konten yang tepat dalam media pembelajaran			✓	
20. Media pembelajaran memiliki ukuran yang proporsional			✓	
21. Suara pada media pembelajaran jelas			✓	
22. Media pembelajaran memiliki suara yang tepat			✓	
23. Animasi pada media pembelajaran jelas			✓	
24. Bentuk animasi pada media pembelajaran tepat sesuai tema			✓	
25. Media pembelajaran mengandung animasi yang kreatif			✓	

26. Gambar pada media pembelajaran jelas			✓	
27. Bentuk gambar pada media pembelajaran tepat ukuran				✓
28. Gambar pada media pembelajaran memiliki kreativitas			✓	
29. Umpan balik pada pengguna telah sesuai dengan keadaan			✓	
30. Umpan balik yang diberikan media pembelajaran jelas dipahami			✓	

C. SARAN

- Pembetulan button volume bag. reading
- Komposisi warna dibuat lebih kontras
- Jenis font quiz dibuat arial

Yogyakarta, 19 - 8 - 2014

Responden



Ponco wali p.

**LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6**

AHLI MEDIA

Lembar penilaian uji kelayakan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Media terhadap media pembelajaran yang sedang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, komentar dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk.

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Peneliti,



Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

LEMBAR PENILAIAN PENELITIAN

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Nama : Adi Dwanto
2. Pekerjaan : Dosen

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.

3. Ada empat alternative jawaban yang tersedia, yaitu :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	STS	TS	S	SS
1. Media pembelajaran dapat dijalankan di setiap komputer dengan sangat cepat.			✓	
2. Media pembelajaran dapat dilakukan disemua komputer sekolah yang memiliki <i>processor</i> minimal Intel Pentium 4			✓	
3. Media pembelajaran tidak mengalami <i>error</i> pada saat dijalankan				✓
4. Media pembelajaran mampu ditangani disaat terjadi kesalahan				

proses	✓			
5. Media pembelajaran mudah digunakan			✓	
6. Media pembelajaran tidak mengganggu kinerja komputer			✓	
7. Penggunaan media pembelajaran jelas alurnya			✓	
8. Navigasi pada media pembelajaran jelas			✓	
9. Bentuk navigasi sudah tepat fungsi		✓		
10. Bentuk navigasi di setiap media pembelajaran sama			✓	
11. Letak navigasi yang konsisten			✓	
12. Media pembelajaran memiliki tema yang sesuai dengan keadaan pengguna			✓	
13. Media pembelajaran memiliki tema yang kreatif dalam menyajikan materi			✓	
14. Media pembelajaran telah tepat dalam memilih tema			✓	
15. Desain media pembelajaran yang sederhana			✓	
16. Media pembelajaran memiliki desain yang kreatif			✓	
17. Media pembelajaran telah memilih desain yang benar			✓	
18. Komposisi warna pada media pembelajaran telah baik			✓	
19. Penempatan konten yang tepat dalam media pembelajaran			✓	
20. Media pembelajaran memiliki ukuran yang proporsional			✓	
21. Suara pada media pembelajaran jelas			✓	
22. Media pembelajaran memiliki suara yang tepat			✓	
23. Animasi pada media pembelajaran jelas		✓		
24. Bentuk animasi pada media pembelajaran tepat sesuai tema		✓		
25. Media pembelajaran mengandung animasi yang kreatif		✓		
26. Gambar pada media pembelajaran jelas			✓	

27. Bentuk gambar pada media pembelajaran tepat ukuran			✓	✓
28. Gambar pada media pembelajaran memiliki kreativitas			✓	✓
29. Umpan balik pada pengguna telah sesuai dengan harapan			✓	✓
30. Media pembelajaran memberikan umpan balik yang jelas			✓	✓

C. SARAN

- 1) Bagian Quiz ada yg tidak bisa jika
- 2) Huruf agar lebih di drag and drop
- 3) Tombol → pakai huruf yg kesarnya sama.
- 4) Tulisan yg mengikuti kursor sebaiknya dihilangkan.
- 5) Perbaiki animasi.

Responden

Adi Purnama

**LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6**

AHLI MATERI

Lembar penilaian uji kelayakan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Materi terhadap media pembelajaran yang sedang saya kembangkan. Pendapat , kritik, saran, penilaian, komentar dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk.

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Peneliti,



Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

LEMBAR PENILAIAN PENELITIAN
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Nama : Jamilah, MPd
2. Pekerjaan : Dosen Pendidikan Bahasa Inggris

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Ada empat alternative jawaban yang tersedia, yaitu :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	STS	TS	S	SS
1. Isi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
2. Materi pada media telah mencapai tujuan pembelajaran			✓	
3. Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4. Materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan silabus SMK dengan kurikulum 2013			✓	
5. Materi yang disajikan jelas untuk dipahami			✓	
6. Materi yang disajikan merupakan materi yang terbaru		✓		

7. Materi <i>advice</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
8. Materi <i>opinion</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
9. Materi <i>hope or pray</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
10. Materi <i>invitation</i> sudah tersaji lengkap sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
11. Materi <i>private letter</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
12. Media pembelajaran memberikan materi secara lengkap		✓		
13. Cara penyampaian materi sudah efektif			✓	
14. Metode penyampaian memiliki kekreativitasan			✓	
15. Metode penyampaian yang dipilih sudah tepat			✓	
16. Materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami			✓	
17. Penyajian media pembelajaran mudah dipahami				✓
18. Metode penyampaian telah tersistematika sesuai dengan materi		✓		
19. Penyampaian materi yang konsistensi memiliki 3 bagian yakni listening, struktur, dan contoh			✓	
20. Pemberian suara untuk <i>listening</i> sudah tepat sesuai dengan soal			✓	
21. Suara mudah didengar pengguna.	✓			
22. Isi materi mudah dimengerti dan dibaca.			✓	
23. Media pembelajaran telah memberikan motivasi untuk belajar bahasa Inggris		✓		
24. Media pembelajaran sebagai <i>alternative</i> dalam pembelajaran				

bahasa Inggris			✓	
25. Media pembelajaran telah memberikan umpan balik kepada pengguna			✓	

C. SARAN

Berkolaborasi dengan ahli
pengajaran Bahasa Inggris, yang paham
ilmu pengembangan materi ajar.

Responden,



Jamilah, MPd.

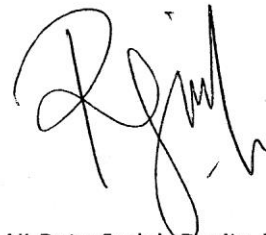
**LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6**

AHLI MATERI

Lembar penilaian uji kelayakan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Materi terhadap media pembelajaran yang sedang saya kembangkan. Pendapat , kritik, saran, penilaian, komentar dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk.

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Peneliti,



Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

LEMBAR PENILAIAN PENELITIAN

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Nama : I Komang Sumaryana Putra
2. Pekerjaan : Dosen

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (v) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Ada empat alternative jawaban yang tersedia, yaitu :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	STS	TS	S	SS
1. Isi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
2. Materi pada media telah mencapai tujuan pembelajaran			✓	
3. Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4. Materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan silabus SMK dengan kurikulum 2013			✓	
5. Materi yang disajikan jelas untuk dipahami			✓	
6. Materi yang disajikan merupakan materi yang terbaru		✓		


7. Materi <i>advice</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
8. Materi <i>opinion</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
9. Materi <i>hope or pray</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
10. Materi <i>invitation</i> sudah tersaji lengkap sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
11. Materi <i>private letter</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
12. Media pembelajaran memberikan materi secara lengkap		✓		
13. Cara penyampaian materi sudah efektif			✓	
14. Metode penyampaian memiliki kreativitas				✓
15. Metode penyampaian yang dipilih sudah tepat			✓	
16. Materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami		✓		
17. Penyajian media pembelajaran mudah dipahami			✓	
18. Metode penyampaian telah tersistematika sesuai dengan materi			✓	
19. Penyampaian materi yang konsisten memiliki 3 bagian yakni listening, struktur, dan contoh		✓		
20. Pemberian suara untuk <i>listening</i> sudah tepat sesuai dengan soal		✓		
21. Suara mudah didengar pengguna.			✓	
22. Isi materi mudah dimengerti dan dibaca.		✓		
23. Media pembelajaran telah memberikan motivasi untuk belajar bahasa Inggris			✓	
24. Media				

pembelajaran sebagai <i>alternative</i> dalam pembelajaran bahasa Inggris				✓
25. Media pembelajaran telah memberikan umpan balik kepada pengguna			✓	

C. SARAN

- ① Perlu adanya *feedback* untuk mengetahui jawaban benar/salah pada kuis. Yang ada hanya *score final* saja, tanpa menunjukkan jawaban yg benar.
- ② Musik latar atau suara tidak diperlukan, kecuali ada fitur tambahan untuk mengecek *pronunciation*.
- ③ *Listening* suaranya kurang jelas. Kualitas suara perlu diperbaiki supaya bisa mengerjakan *quiz* dengan maksimal.
- ④ Kalau memang suara / musik latar diperlukan, maka harus ada tombol "*mute*" untuk mematikannya. ~~lata~~
Disini yang ada hanya ~~to~~ pengatur *volume* saja.

Responden,


Komang Sumaryana Putra

**LEMBAR UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6**

AHLI MATERI

Lembar penilaian uji kelayakan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli Materi terhadap media pembelajaran yang sedang saya kembangkan. Pendapat , kritik, saran, penilaian, komentar dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, saya berharap kesediaan Bapak/Ibu untuk memberi respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk.

Yogyakarta, 24 Juli 2014

Peneliti,



Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

LEMBAR PENILAIAN PENELITIAN
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN
MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6

A. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Nama : Sri Hartayani
 2. Pekerjaan : Guru

B. PETUNJUK PENGISIAN

1. Mohon kesediaan anda untuk menjawab seluruh pertanyaan yang ada.
2. Berilah tanda (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda dengan keadaan yang sebenarnya.
3. Ada empat alternative jawaban yang tersedia, yaitu :

STS = Sangat Tidak Setuju

TS = Tidak Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

Pertanyaan	Skala Penilaian			
	STS	TS	S	SS
1. Isi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
2. Materi pada media telah mencapai tujuan pembelajaran			✓	
3. Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓	
4. Materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan silabus SMK dengan kurikulum 2013			✓	
5. Materi yang disajikan jelas untuk dipahami			✓	
6. Materi yang disajikan merupakan materi yang terbaru			✓	

7. Materi <i>advice</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
8. Materi <i>opinion</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
9. Materi <i>hope or pray</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
10. Materi <i>invitation</i> sudah tersaji lengkap sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
11. Materi <i>private letter</i> sudah tersaji sesuai dengan kebutuhan siswa SMK kelas XI			✓	
12. Media pembelajaran memberikan materi secara lengkap		✓		
13. Cara penyampaian materi sudah efektif			✓	
14. Metode penyampaian memiliki kekreativitasan			✓	
15. Metode penyampaian yang dipilih sudah tepat			✓	
16. Materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami			✓	
17. Penyajian media pembelajaran mudah dipahami		✓		
18. Metode penyampaian telah tersistematika sesuai dengan materi		✓		
19. Penyampaian materi yang konsistensi memiliki 3 bagian yakni listening, struktur, dan contoh		✓		
20. Pemberian suara untuk <i>listening</i> sudah tepat sesuai dengan soal		✓		
21. Suara mudah didengar pengguna.	✓	✓		
22. Isi materi mudah dimengerti dan dibaca.			✓	
23. Media pembelajaran telah memberikan motivasi untuk belajar bahasa Inggris			✓	
24. Media pembelajaran sebagai <i>alternative</i> dalam pembelajaran			✓	

bahasa Inggris				
25. Media pembelajaran telah memberikan umpan balik kepada pengguna	✓			

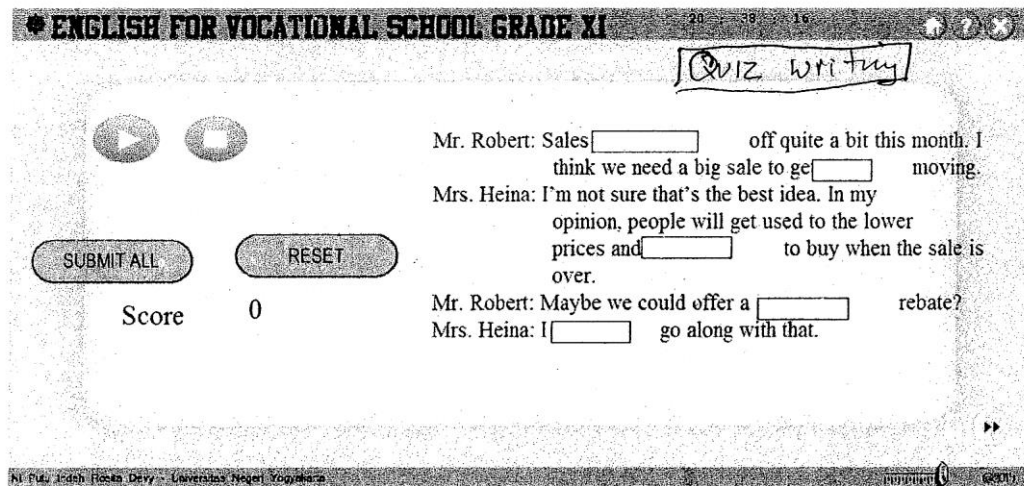
C. SARAN

Soal-soal tidak menguji kemampuan yg diharapkan ..
 Saran lainnya ada di lembar lain terlampir

Responden,

[Signature]
 Sri Hartayani

1. Interface : Profil "Studied" -> Majoring
2. Interface : etika penulisan :
 - a. Memakai jenis/font face yang gratis/umum/resmi/mudah dibaca
 - b. Misal : Times New Roman, Tahoma, Arial
 - c. Bukan jenis yang komersial, contoh : GIVING AN ADVICE yang ada di halaman LESSON
3. Contact Person : nomer hp, bukan email : alamat e mail
4. Dalam Home ? :
 - a. Tanda : ➡ Next tapi di halaman aktivitas >>> (fungsinya MEMPERCEPAT)
 - b. ➡ Back tapi di halaman aktivitas tidak ada padahal tombol ini diperlukan.
 - c. ■ ■ ■ Sebaiknya warna merah.
 - d. Ditambahkan tombol check (nilai total/hasil, benar, salah)
 - e. Warna tombol2 tsb dibedakan.
 - f. Bila materi habis, sebaiknya tidak ada tombol NEXT.
5. Di halaman aktivitas, misalnya listening : tidak ada penunjuk, pemain sudah mengerjakan soal betul berapa dan salah berapa, sekaligus belum ada check jawaban yang benar bagaimana, sehingga pemain akhirnya mengetahui jawaban yg seharusnya.
6. Music : suara music ketika diperkecil di halaman home ternyata dihalaman aktivitas lainnya kembali besar, disetiap halaman.
7. Quiz :
 - a. Writing, format/user interface posisi penulisan maupun posisi kotak *blank space* tidak pada posisi yang benar (berantakan) dan kotaknya kurang panjang.



- b. Writing/Listening/ yang lainnya, sebaiknya ada tombol yang menunjukkan user mengerjakan benar berapa dan salah berapa.
- c. Sebaiknya jawaban yang salah berwarna merah, sehingga ketika tercantum 1 huruf warna merah, user sudah tahu bahwa dia mengerjakan salah.
- d. Listening, Suara pembicara kurang jelas (bagi siswa SMK sangat kesulitan mendengarkannya).
- e. Listening, ketika di play, suara berbunyi terus menerus kalo tidak di stop, sebaiknya berbunyi sekali saja, dan bisa di play lagi (tombol replay) bila diperlukan. Hal ini memungkinkan siswa untuk membiarkan suara itu jalan terus dan tidak di stop,

padahal sebaiknya pembacaan teks tsb 1x saja atau paling banyak 2 x, tidak terus menerus. Dan jawaban sudah di submit, suara masih berbunyi terus, bahkan sudah diklik ke home suara masih juga berbunyi.

- f. Listening/writing, suara pembacaan teks berbunyi terus bahkan ketika user kembali ke home, suara tsb masih berbunyi, maka ketika di home ditunjuk 1 aktivitas, terjadi penumpukan suara. Sebaiknya dari halaman listening pindah ke halaman lain, otomatis suara langsung mati.
- g. Submit all sebaiknya jangan dimunculkan dahulu sebelum user mengerjakan seluruh jawaban.
- h. Di masing2 halaman sebaiknya juga dicantumkan kegiatan yg sedang dibuka. Misal di halaman QUIZ LISTENING.

8. Materi :

- a. Writing, sebaiknya bukan listening, materi writing bisa berupa :

- Membuat kalimat, kalimat negative, positive, interrogative.
- Rearrange the words / *jumbled words*
- Matching / *Fill in the blank*
- Change the words according to the correct sentences

9. Materi, terutama soal kurang random/banyak/variatif/dinamis. Apalagi untuk siswa dalam 1 kelas yang jumlahnya lebih dari 20 siswa.

10. Berikan pilihan soal, misal soal **mudah, sedang, sukar** (atau level 1, 2, 3)

11. Mendukung Kurikulum 2013, sebaiknya disediakan soal perbaikan (remidi) dan pengayaan(enrichment)

12. Random misalnya, ketika siswa A membuka soal/quiz, mendapat soal 1,2,3,4,5. Dan siswa B membuka soal/quiz mendapatkan soal tsb yang diacak, 3,5,2,4,1 (tetapi nomer tetap 1,2,3,4,5), soal sama tapi diacak.

13. MATERI PEMBELAJARAN :

- a. Giving an opinion : How to say an opinion, pembaca perempuan kurang jelas lafal nya dan pengucapan tiap2 ungkapan diberi jeda.
- b. Pembacaan sebaiknya lengkap seperti yang tertera/tertulis : How to ask opinion, dibaca to ask an opinion; Agree the opinion dibaca to agree, disagree the opinion dibaca to disagree.
- c. Ada beberapa materi yang tidak ada evaluasi, misal Listening poem, setelah baca/mendengarkan.....what's next? Sebaiknya ada soal.
- d. Invitation, Structure write a birthday invitation page 3 of 5, no 2 :the invite to (maksudnya apa?)
- e. Penulisan sebaiknya sbb. : misal, **STRUCTURE** : WRITE A BUSINESS INVITATION.
- f. Point penting dalam penjelasan kerangka penulisan surat sebaiknya di bold/cetak miring/underlined, contoh : The ***date and time*** should be included.....
- g. Write an invitation sebaiknya masing2 surat diberi 1 contoh.
- h. Tulisan contoh surat tidak jelas dan setelah contoh surat sebaiknya ada soal.
- i. Di setiap halaman aktivitas sebaiknya ada tombol next dan back dan ada sub judul materi halaman tsb.

Written by :

Sri
Dra. Sri Hartayani

DATA VALIDASI MEDIA

NO	Butir Soal	Validator		Jumlah Skor
		Dosen 1	Dosen 2	
1	Butir 1	3	3	6
2	Butir 2	3	3	6
3	Butir 3	3	4	7
4	Butir 4	3	1	4
5	Butir 5	4	3	7
6	Butir 6	3	3	6
7	Butir 7	3	3	6
8	Butir 8	3	3	6
9	Butir 9	3	2	5
10	Butir 10	3	3	6
11	Butir 11	3	3	6
12	Butir 12	3	3	6
13	Butir 13	3	3	6
14	Butir 14	3	3	6
15	Butir 15	4	3	7
16	Butir 16	3	3	6
17	Butir 17	3	3	6
18	Butir 18	3	3	6
19	Butir 19	3	3	6
20	Butir 20	3	3	6

21	Butir 21	3	3	6
22	Butir 22	3	3	6
23	Butir 23	3	2	5
24	Butir 24	3	2	5
25	Butir 25	3	2	5
26	Butir 26	3	3	6
27	Butir 27	4	3	7
28	Butir 28	3	3	6
29	Butir 29	3	3	6
30	Butir 30	3	3	6
TOTAL		93	85	178

DATA VALIDASI MATERI

NO	Butir Soal	Validator			Jumlah
		Dosen 1	Dosen 2	Guru 1	Skor
1	Butir 1	3	4	3	10
2	Butir 2	3	3	3	9
3	Butir 3	3	3	3	9
4	Butir 4	3	3	3	9
5	Butir 5	3	3	3	9
6	Butir 6	2	2	3	7
7	Butir 7	3	3	3	9
8	Butir 8	3	3	3	9
9	Butir 9	3	3	3	9
10	Butir 10	3	3	3	9
11	Butir 11	3	3	3	9
12	Butir 12	2	2	2	6
13	Butir 13	3	3	3	9
14	Butir 14	3	4	3	10
15	Butir 15	3	3	3	9
16	Butir 16	3	2	3	8
17	Butir 17	4	3	2	9
18	Butir 18	2	3	2	7
19	Butir 19	3	2	2	7
20	Butir 20	3	2	2	7

21	Butir 21	1	3	1	5
22	Butir 22	3	2	3	8
23	Butir 23	2	3	3	8
24	Butir 24	3	4	3	10
25	Butir 25	3	3	1	7
TOTAL		70	72	66	208

DATA RESPONDEN

NO	Responden	SOAL																									Total
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	
1	Responden 1	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	63
2	Responden 2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	84
3	Responden 3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
4	Responden 4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	72
5	Responden 5	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	80
6	Responden 6	4	4	3	2	3	3	4	3	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	80
7	Responden 7	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	77
8	Responden 8	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	79
9	Responden 9	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	81
10	Responden 10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
11	Responden 11	1	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
12	Responden 12	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	71

13	Responden 13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
14	Responden 14	2	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	2	3	3	3	78
15	Responden 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	70
16	Responden 16	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	84
17	Responden 17	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	80
18	Responden 18	2	3	3	4	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	83
19	Responden 19	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	78
20	Responden 20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
21	Responden 21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	74
22	Responden 22	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	81
23	Responden 23	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	82
24	Responden 24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	76
25	Responden 25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	74
26	Responden 26	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	89
27	Responden 27	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	61

28	Responden 28	1	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	61	
29	Responden 29	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	70	
30	Responden 30	1	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	2	3	3	3	71	
31	Responden 31	1	3	3	4	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	73	
32	Responden 32	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	84	
TOTAL																												2421

SILABUS SMA/MA

Mata Pelajaran : BAHASA INGGRIS-WAJIB

Kelas : XI

Kompetensi Inti :

KI 1: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2: Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1. Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi International yang diwujudkan dalam semangat belajar 2.1 Menunjukkan perilaku santun dan peduli dalam	Teks lisan dan tulis untuk memberi saran dan tawaran dan responnya <i>Fungsi Sosial</i> <ul style="list-style-type: none"> Menjaga hubungan interpersonal dengan guru, teman, dan orang lain Terbiasa 	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Siswa menyimak/ mendengarkan ungkapan memberi saran dan tawaran dan responnya dengan (ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan) yang tepat, serta sikap santun dan peduli. Siswa mencoba menirukan pengucapannya dan menuliskan ungkapan yang digunakan. Siswa belajar mengambil giliran dalam melakukan tindak komunikasi 	KRITERIA PENILAIAN: <ul style="list-style-type: none"> Tingkat ketercapaian fungsi sosial memberi saran dan tawaran dan responnya Tingkat kelengkapan dan keruntutan struktur teks memberi saran dan tawaran dan responnya Tingkat ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, kosa kata, ucapan, tekanan kata, intonasi 	2 x 2jp	<ul style="list-style-type: none"> CD/ Audio/ VCD Koran/ majalah berbahasa Inggris Sumber dari internet: www.dailyenglish.com http://americanenglish.state.gov

<p>melaksanakan komunikasi interpersonal dengan guru dan teman.</p> <p>3.1 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada ungkapan memberi saran dan tawaran, serta responnya, sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.1 Menyusun teks lisan dan tulis untuk menyatakan, menanyakan, dan merespon ungkapan memberi saran dan tawaran, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p>	<p>menggunakan ungkapan memberi saran dan tawaran dan meresponnya</p> <p><i>Ungkapan</i> Saran dan tawaran: <i>Why don't you... What about ...? You should ... You can Do you need?</i> <i>Unsur kebahasaan</i></p> <p>1. Ucapan, tekanan kata, intonasi, 2. Rujukan kata</p> <p><i>Topik</i> Keteladanan tentang perilaku peduli, kerjasama, dan proaktif</p>	<p>Mempertanyakan (questioning)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan pertanyaan pengarah dari guru, siswa mempertanyakan: • Fungsi sosial • Ungkapan yang digunakan untuk memberi saran dan tawaran • Penggunaan unsur kebahasaan dari tindakan komunikatif memberi saran dan tawaran dan responnya. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara mandiri mencari pengetahuan tambahan tentang tujuan, ungkapan, dan unsur kebahasaan yang digunakan dalam ungkapan memberi dan tawaran dan meresponnya • Siswa berlatih menggunakan ungkapan tersebut • Siswa berlatih mengambil giliran dan menggunakan kesantunan dalam berkomunikasi <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis ungkapan untuk menyatakan, memberi, dan menerima saran dan tawaran dengan mengelompokkannya berdasarkan penggunaan. • Dalam kerja kelompok terbimbing, siswa membandingkan ungkapan memberi saran dan tawaran dan responnya yang lain dan mengaitkan 	<p>• Kesesuaian format penulisan/ penyampaian</p> <p>CARA PENILAIAN:</p> <p>Unjuk kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran (<i>role play</i>) dalam bentuk interaksi yang berisi pernyataan dan pertanyaan tentang memberi saran dan tawaran dan responnya . • Ketepatan menggunakan struktur dan unsur kebahasaan dalam memberi saran dan tawaran serta responnya <p>Pengamatan (observations):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Upaya menggunakan bahasa Inggris untuk memberi saran dan tawaran dan responnya ketika muncul kesempatan. • Kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran di setiap tahapan. • Kesantunan dan kepedulian dalam melaksanakan komunikasi 	<p>gov/files/ae/re source files</p> <ul style="list-style-type: none"> • http://learnenglish.britishcouncil.org/en/
--	--	---	---	---

		<p>dengan berbagai ekspresi yang mungkin digunakan, sesuai konteks penggunaannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang setiap yang dia sampaikan dalam kerja kelompok. ● Siswa membandingkan cara mengambil giliran dan merespon dengan yang diperoleh dari sumber lain <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa bermain peran memberi saran dan tawaran serta responnya ● Siswa menggunakan ungkapan-ungkapan memberi saran dan tawaran dalam konteks komunikasi yang wajar di dalam dan di luar kelas, dalam bentuk percakapan/simulasi dengan memperhatikan fungsi sosial, ungkapan, dan unsur kebahasaan serta strategi yang benar dan sesuai dengan konteks. ● Siswa membuat 'learning journal' 			
1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar	Teks lisan dan tulis untuk menyatakan pendapat dan pikiran serta responnya	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa mendengarkan / menonton interaksi menyatakan pendapat dan pikiran serta responnya ● Siswa mengikuti interaksi menyatakan 	<p>KRITERIA PENILAIAN:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tingkat ketercapaian fungsi social ungkapan menyatakan pendapat dan pikiran ● Tingkat kelengkapan dan 	2 x 2 JP	<ul style="list-style-type: none"> ● CD/ Audio/ VCD ● Koran/ majalah berbahasa

<p>komunikasi International</p> <p>2.2. Mengembangkan perilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi transaksional dengan guru dan teman.</p> <p>3.2. Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada ungkapan menyatakan pendapat dan pikiran, sesuai dengan konteks penggunaannya.</p> <p>4.2. Menyusun teks lisan dan tulis untuk menyatakan dan merespon ungkapan menyatakan pendapat dan pikiran, dengan memperhatikan fungsi sosial,</p>	<p><i>Fungsi Sosial</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Menjaga hubungan interpersonal dengan guru, teman, dan orang lain <p><i>Ungkapan</i> menyatakan pendapat/pikiran <i>I think ...</i> <i>I suppose...</i> <i>In my opinion ...</i></p> <p><i>Unsur Kebahasaan</i> Ucapan, tekanan kata, intonasi</p>	<p>pendapat dan pikiran</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa menirukan model interaksi menyatakan pendapat dan pikiran ● Dengan bimbingan dan arahan guru, siswa mengidentifikasi ciri-ciri interaksi menyatakan pendapat dan pikiran (fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan). <p>Mempertanyakan (questioning)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dengan bimbingan dan arahan guru, siswa mempertanyakan antara lain perbedaan berbagai ungkapan menyatakan pendapat dan pikiran dalam bahasa Inggris, perbedaan ungkapan dengan yang ada dalam bahasa Indonesia, kemungkinan menggunakan ungkapan lain, dsb. <p>Mengeksplorasi Siswa menyatakan pendapat dan pikiran dengan bahasa Inggris dalam konteks <i>simulasi, role-play</i>, dan kegiatan lain yang terstruktur.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa membandingkan ungkapan menyatakan pendapat dan pikiran yang telah dipelajari dengan yang ada di berbagai sumber lain. ● Siswa membandingkan antara ungkapan dalam bahasa Inggris dan dalam bahasa siswa. 	<p>keruntutan struktur teks ungkapan menyatakan pendapat dan pikiran</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tingkat ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, kosa kata, ucapan, tekanan kata, intonasi ● Kesesuaian format penulisan/ penyampaian <p>CARA PENILAIAN:</p> <p>Unjuk kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bermain peran (<i>role play</i>) dalam bentuk interaksi yang berisi pernyataan dan pertanyaan tentang ungkapan menyatakan pendapat dan pikiran. ● Ketepatan menggunakan struktur dan unsur kebahasaan dalam menyatakan pendapat dan pikiran serta responnya <p>Pengamatan (observations):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Upaya menggunakan bahasa Inggris untuk menyatakan dan menanyakan pendapat atau pikiran ketika muncul kesempatan. ● Kesungguhan siswa dalam 	<p>Inggris</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sumber dari internet: ● www.dailyenglish.com ● http://americanenglish.state.gov/files/ae/re/source_files ● http://learnenglish.britishcouncil.org/en/
--	--	--	---	--

struktur teks, dan unsur kebahasaan, benar dan sesuai konteks.		Mengkomunikasikan <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyatakan pikiran dan pendapat dengan bahasa Inggris, di dalam dan di luar kelas. • Siswa menuliskan permasalahan dalam menggunakan bahasa Inggris untuk menyatakan pendapat dan pikiran dalam jurnal belajar (<i>learning journal</i>). 	proses pembelajaran di setiap tahapan. <ul style="list-style-type: none"> • Kesantunan dan kepedulian dalam melaksanakan komunikasi • Berperilaku jujur, disiplin, percaya diri, dan bertanggung jawab dalam melaksanakan komunikasi 		
1.1.Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi International 2.1.Mengembangkan perilaku santun dan peduli dalam melaksanakan komunikasi antar pribadi dengan guru dan teman. 3.3 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada ungkapan harapan dan doa bersayap	Teks lisan dan tulis untuk menyatakan harapan dan doa serta responnya <i>Fungsi sosial:</i> Menjaga hubungan interpersonal dengan guru, teman, dan orang lain <i>Ungkapan:</i> harapan dan doa • <i>I hope ...</i> • <i>I wish you all the best. Thank you.</i> <i>Unsur kebahasaan:</i> Ucapan, tekanan kata, intonasi	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan/menonton interaksi ungkapan harapan dan doa • Siswa mengikuti interaksi harapan dan doa • Siswa menirukan model interaksi harapan dan doa • Dengan bimbingan dan arahan guru, siswa mengidentifikasi ciri-ciri interaksi harapan dan doa. (fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan). Mempertanyakan (questioning) Dengan bimbingan dan arahan guru, siswa mempertanyakan antara lain perbedaan antar berbagai ungkapan harapan dan doa dalam bahasa Inggris, perbedaan ungkapan dengan yang ada dalam bahasa Indonesia, kemungkinan menggunakan ungkapan lain, dsb.	KRITERIA PENILAIAN: <ul style="list-style-type: none"> • Tingkat ketercapaian fungsi social ungkapan menyatakan harapan dan doa • Tingkat kelengkapan dan keruntutan struktur teks ungkapan menyatakan harapan dan doa bersayap • Tingkat ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, kosa kata, ucapan, tekanan kata, intonasi • Kesesuaian format penulisan/ penyampaian CARA PENILAIAN: Unjuk kerja <ul style="list-style-type: none"> • Bermain peran (<i>role play</i>) dalam bentuk interaksi yang berisi pernyataan dan pertanyaan tentang 	2 x 2 JP	<ul style="list-style-type: none"> • CD/ Audio/ VCD • Koran/ majalah berbahasa Inggris • Sumber dari internet: • www.dailyenglish.com • http://americanenglish.state.gov/files/ae/re/source_files • http://learnenglish.britishcouncil.org/en/

<p>(<i>extended</i>), sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.3 Menyusun teks lisan dan tulis untuk menyatakan dan merespon ungkapan harapan dan doa, bersayap (<i>extended</i>) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, yang benar dan sesuai konteks</p>		<p>Mengeksplorasi Siswa menyatakan harapan dan doa dengan bahasa Inggris dalam konteks <i>simulasi, role-play</i>, dan kegiatan lain yang terstruktur.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa membandingkan ungkapan harapan dan doa yang telah dipelajari dengan yang ada di berbagai sumber lain. ● Siswa membandingkan antara ungkapan dalam bahasa Inggris dan dalam bahasa siswa. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa menyatakan harapan dan doa dalam bahasa Inggris, di dalam dan di luar kelas. ● Siswa menuliskan permasalahan penggunaan ungkapan harapan dan doa dalam bahasa Inggris dalam jurnal belajar (<i>learning journal</i>). 	<p>ungkapan menyatakan harapan dan doa bersayap</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ketepatan dan kesesuaian menggunakan struktur dan unsur kebahasaan dalam menyatakan harapan dan doa serta responnya. <p>Pengamatan (observations):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Upaya menggunakan bahasa Inggris untuk menyatakan harapan dan doa ketika muncul kesempatan. ● Kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran di setiap tahapan. ● Kesantunan dan kepedulian dalam melaksanakan komunikasi 		
<p>1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi International yang diwujudkan dalam</p>	<p>Teks khusus, lisan dan tulis, berbentuk undangan resmi sederhana</p> <p><i>Fungsi Sosial</i></p> <p>Menjagahubungan transaksional</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa mendengarkan berbagai ungkapan yang digunakan guru dalam mengundang secara resmi dari berbagai sumber (a.l. media massa, internet). ● Siswa berlatih menentukan gagasan utama, dan informasi rinci 	<p>Kriteria penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Pencapaian fungsi sosial ● Kelengkapan dan keruntutan struktur teks ● Ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, kosa kata, ucapan, tekanan kata, intonasi, ejaan, dan tulisan 	<p>3 x 2 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Berbagai undangan dalam bahasa Inggris ● CD/ Audio/ VCD ● Koran/ majalah

<p>semangat belajar</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional</p> <p>3.4 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks undangan resmi, sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.4 Menangkap makna teks undangan resmi.</p> <p>4.5 Menyunting undangan resmi dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.</p>	<p>dengan orang lain</p> <p><i>Struktur</i></p> <p><i>Salutation</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>Will/ Could you come with me to the exhibition?</i> ● <i>Is it possible for you to attend my birthday party?</i> <p><i>Closing</i></p> <p>Unsur kebahasaan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kata dan tata bahasa baku 2. Ejaan dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. 3. Ucapan, tekanan kata, intonasi, ketika mempresentasikan secara lisan 4. Layout 5. Rujukan kata 	<ul style="list-style-type: none"> ● Siswa membacakan contoh-contoh teks mengundang tersebut dengan ucapan, intonasi, tekanan kata, dengan benar dan lancar. ● Siswa menyalin contoh-contoh teks undangan resmi sesuai dengan aslinya agar menangkap isi, format dan tata letak penulisan. <p>Mempertanyakan (questioning)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dengan pertanyaan pengarah dari guru siswa terpancing untuk mempertanyakan tujuan; struktur dan kebahasaan yang digunakan dalam mengundang secara resmi. ● Siswa memperoleh pengetahuan tambahan tentang tujuan, struktur teks, dan unsur kebahasaan dalam mengundang secara resmi. <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa secara mandiri dan dalam kelompok mencari contoh undangan yang lain dari berbagai sumber ● Siswa <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa menganalisis berbagai macam undangan terkait dengan tujuan, struktur teks, dan unsur kebahasaan, dilihat dari segi ketepatan, efisiensi, efektivitasnya. ● Secara berkelompok siswa 	<p>tangan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kesesuaian format penulisan/ penyampaian <p>Cara Penilaian:</p> <p>Unjuk kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Melakukan <i>role-play</i> (bermain peran) ● Ketepatan dan kesesuaian mengundang secara resmi menggunakan struktur dan unsur kebahasaan dalam menyampaikan undangan secara resmi <p>Pengamatan (observations)</p> <p>Bukan penilaian formal seperti tes, tetapi untuk tujuan memberi balikan.</p> <p>Sasaran penilaian adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi ● Kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran di setiap tahapan. ● Ketepatan dan kesesuaian dalam menyampaikan dan menulis teks berisi undangan resmi ● Ketepatan dan kesesuaian 	<p>berbahasa Inggris</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Sumber dari internet: ● www.dailyenglish.com ● http://americanenglish.state.gov/files/ae/research_files ● http://learnenglish.britishcouncil.org/en/
---	---	---	--	--

4.6 Menyusun teks tulis undangan resmi, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.		<p>mendiskusikan ungkapan yang mereka temukan dari sumber lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa menyunting undang yang diambil dari berbagai sumber ● Siswa memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang fungsi sosial dan unsur kebahasaan yang di sampaikan dalam kerja kelompok <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa melengkapi teks undangan resmi dan menyampaikannya di depan guru dan teman untuk mendapat feedback. ● Siswa berkreasi dalam membuat kliping undangan resmi ● Siswa menyunting undang yang diambil dari berbagai sumber ● Dengan menggunakan multimedia, siswa membuat kartu undangan ● Siswa memperoleh penguatan dari guru dan teman sejawat 	<p>menggunakan strategi dalam membaca</p> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kumpulan catatan kemajuan belajar berupa catatan atau rekaman monolog. ● Kumpulan karya siswa yang mendukung proses penulisan teks undangan resmi berupa: draft, revisi, editing sampai hasil terbaik untuk dipublikasi ● Kumpulan hasil tes dan latihan. <p>Penilaian Diri dan Penilaian Sejawat</p> <p>Bentuk: diary, jurnal, format khusus, komentar, atau bentuk penilaian lain</p>		
1.1 Mensyukuri kesempatan dapat mempelajari bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar komunikasi internasional yang diwujudkan dalam	<p>Surat pribadi sederhana</p> <p>Fungsi Sosial</p> <p>Menjalin hubungan dengan bertegur sapa dan memberi kabar pribadi kepada teman</p>	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa memperhatikan berbagai surat pribadi yang digunakan guru dari berbagai sumber (a.l. media massa, internet). ● Siswa membacakan contoh-contoh surat pribadi tersebut dengan ucapan, intonasi, tekanan kata, dengan benar 	<p>Kriteria penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tingkat ketercapaian fungsi sosial dalam menyampaikan surat pribadi ● Tingkat kelengkapan dan keruntutan struktur teks surat ● Tingkat ketepatan unsur kebahasaan: tata bahasa, 	4 x 2 JP	<ul style="list-style-type: none"> ● CD/ Audio/ VCD ● Koran/ majalah berbahasa Inggris ● Sumber dari internet:

<p>semangat belajar</p> <p>2.3. Menunjukkan perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi fungsional.</p> <p>3.5 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan dari teks surat pribadi, sesuai dengan konteks penggunaannya</p> <p>4.7 Menangkap makna teks surat pribadi.</p> <p>4.8 Menyusun teks surat pribadi, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks</p>	<p>secara tertulis</p> <p>Memberi informasi kepada teman</p> <p>Struktur</p> <p>Date</p> <p><i>Salutation: Dear</i></p> <p><i>Opening paragraph: Greetings dan</i></p> <p><i>mengabarkan keadaan sekarang dan apa yang sedang dilakukan</i></p> <p><i>Content:</i></p> <p>Mengabarkan hal yang sudah/ akan terjadi</p> <p><i>Closing:</i> Menutup surat dengan harapan untuk bertemu kembali</p> <p><i>Signature</i></p> <p><i>Unsur kebahasaan:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kata dan tata bahasa baku • Ejaan dan tulisan tangan dan cetak yang jelas dan rapi. • Ucapan, tekanan kata, intonasi, 	<p>dan lancar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyalin contoh-contoh tersebut sesuai dengan aslinya agar menangkap isi, format dan tata letak penulisan. • Siswa berlatih menentukan gagasan utama, dan informasi rinci <p>Mempertanyakan (questioning)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dengan pertanyaan pengarahan dari guru siswa terpancing untuk mempertanyakan <ul style="list-style-type: none"> • Fungsi Sosial; • Struktur • Unsur kebahasaan yang digunakan dalam surat pribadi. • Siswa mempertanyakan cara menentukan gagasan utama, dan informasi rinci dan informasi tertentu <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa secara mandiri dan dalam kelompok mencari contoh surat pribadi yang lain dari berbagai sumber • Siswa berdiskusi menentukan gagasan utama, dan informasi rinci dan informasi tertentu • Siswa menyusun paragraph-paragraf pendek menjadi surat pribadi. <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menganalisis berbagai macam 	<p>kosa kata, ejaan, dan tulisan tangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian format penulisan/ penyampaian <p>Cara Penilaian:</p> <p>Pengamatan (observasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Upaya menggunakan Bahasa Inggris dalam menulis surat pribadi • Kesungguhan siswa dalam proses pembelajaran dalam setiap tahapan • Perilaku tanggung jawab, peduli, kerjasama, dan cinta damai, dalam melaksanakan komunikasi • Ketepatan dan kesesuaian menggunakan strategi dalam membaca <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kumpulan catatan kemajuan belajar • Kumpulan karya siswa yang mendukung proses penulisan surat pribadi, berupa: draft, revisi, editing sampai hasil terbaik untuk dipublikasi • Kumpulan hasil tes dan latihan. 	<ul style="list-style-type: none"> • www.dailyenglish.com • http://americanenglish.state.gov/files/ae/research_files • http://learnenglish.britishcouncil.org/en/
---	---	---	--	--

	<p>ketika mempresentasikan secara lisan</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Rujukan kata ● simple present, simple past, ejaan, ucapan, intonasi, tekanan kata, tanda baca, dan tulisan tangan yang jelas dan rapi 	<p>surat pribadi terkait dengan tujuan, struktur teks, dan unsur kebahasaan, dilihat dari segi ketepatan, efisiensi, efektivitasnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa memperoleh balikan (<i>feedback</i>) dari guru dan teman tentang fungsi sosial dan unsur kebahasaan yang disampaikan dalam surat pribadi <p>Komunikasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Siswa melengkapi surat pribadi sederhana dan menyampaikannya di depan guru dan teman untuk mendapat feedback. ● Siswa berkreasi dalam menuliskan surat pribadi kepada teman/ guru ● Siswa memperoleh penguatan dari guru 	<ul style="list-style-type: none"> ● Catatan atau rekaman penilaian diri dan penilaian sejawat, berupa komentar atau cara penilaian lainnya 		
--	--	---	--	--	--

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Muhammad Munir, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
Di Fakultas Teknik

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan ini saya :

Nama : Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM : 10520241005
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Smk Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi – kisi instrument penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Juli 2014

Pemohon,



Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika,

Pembimbing TAS,



Dr. Ratna Wardani, S.Si, M.T.
NIP. 19701218 200501 2 001



Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., M.T., Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDITAS
ISTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Munir, M.Pd

NIP : 19630512 198901 1 001

Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Ni Putu Indah Rosita Devy

NIM : 10520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia
Interaktif

Untuk Smk Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash
Profesional
CS6

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

☐ Layak digunakan untuk penelitian

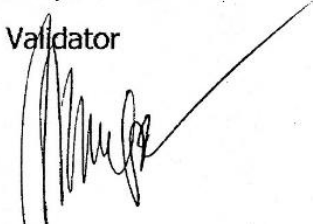
☒ Layak digunakan dengan perbaikan

☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan
sebagaimana terlampir.

Demikian agar digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2014

Validator



Muhammad Munir, M.Pd

NIP.19630512 198901 1 001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

1. Angket untuk ahli media mencakup aspek tentang media pembelajaran yang ada dalam Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMK Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. Berikut adalah kisi – kisi angket untuk ahli media

Aspek	Indikator	No.Butir
Keefektifan dan keefisienan	c. Kecepatan proses respon	1
	d. Keefisienan penggunaan <i>resource</i> (CPU, RAM, dan <i>harddisk</i>)	2
Kehandalan	c. Kemampuan media berjalan (tidak mudah <i>hang</i>)	3
	d. Kemampuan penanganan kesalahan pengoperasian	4
Kemudahan	g. Kemudahan penggunaan	5
	h. Kejelasan aturan main	6
	i. Kejelasan bentuk navigasi	7
	j. Kejelasan fungsi navigasi	8
	k. Konsistensi bentuk navigasi	9
	l. Konsistensi letak navigasi	10
Kelayakan	d. Kesesuaian tema media pembelajaran dengan pengguna	11
	e. Kreativitas tema media pembelajaran	12
	f. Ketepatan pemilihan tema materi media pembelajaran	13
Desain	g. Kesederhanaan desain	14
	h. Kreativitas desain	15
	i. Kebenaran desain	16
	j. Komposisi warna	17
	k. Ketepatan penempatan konten	18
	l. Ketepatan perbandingan ukuran antara konten	19
Suara	c. Kejelasan suara	20
	d. Ketepatan pemilihan suara	21

Animasi	d. Kejelasan animasi	22
	e. Ketepatan bentuk animasi	23
	f. Kreativitas animasi	24
Gambar	d. Kejelasan gambar	25
	e. Ketepatan bentuk gambar	26
	f. Kreativitas gambar	27
Umpan balik	c. Kesesuaian umpan balik	28
	d. Kejelasan umpan balik	29

2. Angket untuk ahli materi mencakup aspek tentang isi materi pembelajaran yang ada dalam Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMK Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. Kisi – kisi angket untuk ahli materi.

Aspek	Indikator	No. Butir
Tujuan Pembelajaran	d. Kejelasan tujuan pembelajaran	1
	e. Kedalaman tujuan pembelajaran	2
	f. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
Kualitas Materi	e. Kebenaran materi	4
	f. Kejelasan materi	5
	g. Keterkinian materi	6
	h. Kelengkapan materi	7
Metode Penyampaian	g. Efektivitas metode penyampaian	8
	h. Kreativitas metode penyampaian	9
	i. Ketepatan metode penyampaian	10
	j. Kemudahan untuk dipahami	11
	k. Sistematika penyampaian	12
	l. Konsistensi penyampaian	13
Manfaat	d. Pemberian motivasi belajar	14
	e. Alternatif belajar	15
	f. Pemberian umpan balik	16

3. Angket untuk peserta didik sebagai pengguna, mencakup aspek tentang kelayakan media pembelajaran bahasa Inggris yang dihasilkan untuk digunakan oleh peserta didik. Berikut adalah kisi – kisi angket untuk peserta didik.

Table 49 Kisi - Kisi Angket Untuk Peserta Didik

Aspek	Indikator	No.Butir
Manfaat	Rasa senang	1
	Memberi umpan balik	2
	<i>Alternative</i> belajar	3
	Motivasi belajar	4
	Menimbulkan rasa puas	5
	Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris	6
Tampilan	Keterbacaan tulisan/teks	7
	Komposisi warna	8
	Kekreatifan desain	9
	Kejelasan gambar	10
	Kejelasan animasi	11
	Kejelasan dan ketepatan suara	12
	Ketepatan tata letak	13
Kemudahan	Kejelasan navigasi	14
	Kemudahan penggunaan	15
	Kejelasan penggunaan media	16
	Kejelasan interaksi	17

INSTRUMEN VALIDASI

A. Instrumen validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skala Penilaian			
			STS	TS	S	SS
Keefektifan dan keefisienan	a. Kecepatan proses respon	1. Media pembelajaran dapat dijalankan tanpa menunggu proses lama				
	b. Keefisienan penggunaan <i>resource</i> (CPU, RAM, dan <i>harddisk</i>)	2. Media pembelajaran dapat dilakukan disemua komputer sekolah yang memiliki <i>processor</i> minimal Intel Pentium 4				
Kehandalan	a. Kemampuan media berjalan (tidak mudah <i>hang</i>)	3. Media pembelajaran tidak mengalami <i>error</i> pada saat dijalankan				
	b. Kemampuan penanganan kesalahan pengoperasian	4. Media pembelajaran mampu ditangani disaat terjadi kesalahan proses				
Kemudahan	a. Kemudahan penggunaan	5. Media pembelajaran mudah digunakan				
	b. Kejelasan aturan main	6. Penggunaan media pembelajaran jelas alurnya				
	c. Kejelasan bentuk navigasi	7. Navigasi pada media pembelajaran jelas				
	d. Kejelasan fungsi navigasi	8. Bentuk navigasi jelas fungsinya untuk apa				
	e. Konsistensi bentuk navigasi	9. Bentuk navigasi di setiap media pembelajaran sama				
	f. Konsistensi letak navigasi	10. Letak navigasi yang konsisten				
Kelayakan	a. Kesesuaian tema media pembelajaran	11. Media pembelajaran memiliki tema yang sesuai dengan keadaan				

	dengan pengguna	pengguna				
	b. Kreativitas tema media pembelajaran	12. Media pembelajaran memiliki tema yang kreatif dalam menyajikan materi				
	c. Ketepatan pemilihan tema materi media pembelajaran	13. Media pembelajaran telah tepat dalam memilih tema				
Desain	a. Kesederhanaan desain	14. Desain media pembelajaran yang sederhana				
	b. Kreativitas desain	15. Media pembelajaran memiliki desain yang kreatif				
	c. Kebenaran desain	16. Media pembelajaran telah memilih desain yang benar				
	d. Komposisi warna	17. Komposisi warna pada media pembelajaran telah baik				
	e. Ketepatan penempatan konten	18. Penempatan konten yang tepat dalam media pembelajaran				
	f. Ketepatan perbandingan ukuran antara konten	19. Media pembelajaran memiliki ukuran yang proporsional				
Suara	a. Kejelasan suara	20. Suara pada media pembelajaran jelas				
	b. Ketepatan pemilihan suara	21. Media pembelajaran memiliki suara yang tepat				
Animasi	a. Kejelasan animasi	22. Animasi pada media pembelajaran jelas				
	b. Ketepatan bentuk animasi	23. Bentuk animasi pada media pembelajaran tepat sesuai tema				
	c. Kreativitas animasi	24. Media pembelajaran				

		mengandung animasi yang kreatif				
Gambar	a. Kejelasan gambar b. Ketepatan bentuk gambar c. Kreativitas gambar	25. Gambar pada media pembelajaran jelas 26. Bentuk gambar pada media pembelajaran tepat ukuran 27. Gambar pada media pembelajaran memiliki kreativitas				
Umpan balik	a. Kesesuaian umpan balik b. Kejelasan umpan balik	28. Umpan balik pada pengguna telah sesuai dengan harapan 29. Media pembelajaran memberikan umpan balik yang jelas				

B. Instrumen validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skala Penilaian			
			STS	TS	S	SS
Tujuan Pembelajaran	a. Kejelasan tujuan pembelajaran b. Kedalaman tujuan pembelajaran c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1. Isi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran 2. Materi pada media telah mencapai tujuan pembelajaran 3. Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran				
Kualitas Materi	a. Kebenaran materi b. Kejelasan materi c. Keterkinian materi d. Kelengkapan materi	4. Materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan silabus SMK 5. Materi yang disajikan jelas untuk dipahami 6. Materi yang disajikan merupakan materi yang terbaru				

		7. Media pembelajaran memberikan materi secara lengkap				
Metode Penyampaian	a. Efektivitas metode penyampaian b. Kreativitas metode penyampaian c. Ketepatan metode penyampaian d. Kemudahan untuk dipahami e. Sistematika penyampaian f. Konsistensi penyampaian	8. Cara penyampaian materi sudah efektif 9. Metode penyampaian memiliki kekreativitasan 10. Metode penyampaian yang dipilih sudah tepat 11. Materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami 12. Penyajian media pembelajaran mudah dipahami 13. Metode penyampaian telah tersistematika sesuai dengan materi 14. Penyampaian materi yang konsistensi memiliki 3 bagian yakni listening, struktur, dan contoh				
Manfaat	g. Pemberian motivasi belajar h. Alternatif belajar i. Pemberian umpan balik	15. Media pembelajaran telah memberikan motivasi untuk belajar bahasa Inggris 16. Media pembelajaran sebagai <i>alternative</i> dalam pembelajaran bahasa Inggris 17. Media pembelajaran telah memberikan umpan balik kepada pengguna				

C. Instrumen validasi Pengguna

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skala Penilaian			
			STS	TS	S	SS
Manfaat	a. Rasa senang	1. Media pembelajaran memberikan rasa senang pada saat menggunakan				
	b. Memberi umpan balik					
	c. <i>Alternative</i> belajar					
	d. Motivasi belajar	2. Media pembelajaran memberikan umpan balik dalam bentuk skor nilai pada siswa				
	e. Menimbulkan rasa puas					
	f. Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris	3. Media pembelajaran sebagai <i>alternative</i> dalam belajar bahasa Inggris				
Tampilan		4. Dengan media pembelajaran, siswa telah termotivasi untuk belajar bahasa Inggris				
		5. Siswa merasa puas dalam mempelajari bahasa Inggris dengan media pembelajaran				
		6. Melalui media pembelajaran ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan bahasa Inggris.				
	a. Keterbacaan tulisan/teks	7. Media pembelajaran ini menampilkan tulisan yang mudah dibaca				
	b. Komposisi warna					
	c. Kekreatifan desain	8. Warna pada media pembelajaran telah baik sesuai dengan komposisi warna				
	d. Kejelasan gambar					
	e. Kejelasan animasi					
	f. Kejelasan dan ketepatan suara	9. Desain yang ditampilkan telah disesuaikan dengan umur siswa				
	g. Ketepatan tata letak					

		<p>10. Gambar yang ditampilkan dalam media pembelajaran sudah terlihat jelas</p> <p>11. Animasi pada media pembelajaran jelas</p> <p>12. Suara yang dimasukkan sudah jelas dan tepat</p> <p>13. Tata letak dalam media pembelajaran sudah tepat ukuran</p>				
Kemudahan	<p>a. Kejelasan navigasi</p> <p>b. Kemudahan penggunaan</p> <p>c. Kejelasan penggunaan media</p> <p>d. Kejelasan interaksi</p>	<p>14. Navigasi yang ada dalam media pembelajaran sudah jelas</p> <p>15. Media pembelajaran mudah digunakan</p> <p>16. Desain media pembelajaran dibuat sama guna mempermudah penggunaan media.</p> <p>17. Interaksi antara <i>user</i> dan media pembelajaran sudah ada.</p>				

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Ni Putu Indah Rosita Devy

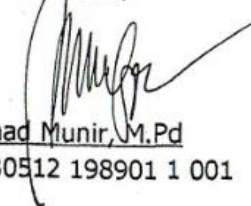
NIM : 10520241005

Judul TAS : Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Smk Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6

No.	Variabel	Saran / Tanggapan
	<i>Ketersediaan & keefektifan sumber belajar</i>	<i>Jumlah Ya / Tidak</i>
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta, Juli 2014

Validator,



Muhammad Munir, M.Pd

NIP.19630512 198901 1 001

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Drs. Suparman, M.Pd
Dosen Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika
Di Fakultas Teknik

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan ini saya :

Nama : Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM : 10520241005
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Smk Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi – kisi instrument penelitian TAS, dan (3) draf instrument penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 21 Juli 2014

Pemohon,



Ni Putu Indah Rosita Devy
NIM. 10520241005

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Informatika,

Pembimbing TAS,



Dr. Ratna Wardani, S.Si, M.T.
NIP. 19701218 200501 2 001



Drs. Herman Dwi Surjono, M.Sc., M.T., Ph.D
NIP. 19640205 198703 1 001

**SURAT PERNYATAAN VALIDITAS
ISTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Suparman, M.Pd

NIP : 19491231 197803 1 004

Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Ni Putu Indah Rosita Devy

NIM : 10520241005

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia
Interaktif Untuk Smk Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash
Profesional CS6

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

☐ Layak digunakan untuk penelitian

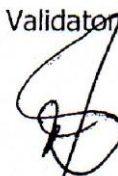
☒ Layak digunakan dengan perbaikan

☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan
sebagaimana terlampir.

Demikian agar digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Juli 2014

Validator



Drs. Suparman, M.Pd
NIP. 19491231 197803 1 004

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

4. Angket untuk ahli media mencakup aspek tentang media pembelajaran yang ada dalam Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMK Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. Berikut adalah kisi – kisi angket untuk ahli media

Aspek	Indikator	No.Butir
Keefektifan dan keefisienan	e. Kecepatan proses respon	1
	f. Keefisienan penggunaan <i>resource</i> (CPU, RAM, dan <i>harddisk</i>)	2
Kehandalan	e. Kemampuan media berjalan (tidak mudah <i>hang</i>)	3
	f. Kemampuan penanganan kesalahan pengoperasian	4
Kemudahan	m. Kemudahan penggunaan	5
	n. Kejelasan aturan main	6
	o. Kejelasan bentuk navigasi	7
	p. Kejelasan fungsi navigasi	8
	q. Konsistensi bentuk navigasi	9
	r. Konsistensi letak navigasi	10
Kelayakan	g. Kesesuaian tema media pembelajaran dengan pengguna	11
	h. Kreativitas tema media pembelajaran	12
	i. Ketepatan pemilihan tema materi media pembelajaran	13
Desain	m. Kesederhanaan desain	14
	n. Kreativitas desain	15
	o. Kebenaran desain	16
	p. Komposisi warna	17
	q. Ketepatan penempatan konten	18
	r. Ketepatan perbandingan ukuran antara konten	19
Suara	e. Kejelasan suara	20
	f. Ketepatan pemilihan suara	21

Animasi	g. Kejelasan animasi	22
	h. Ketepatan bentuk animasi	23
	i. Kreativitas animasi	24
Gambar	g. Kejelasan gambar	25
	h. Ketepatan bentuk gambar	26
	i. Kreativitas gambar	27
Umpan balik	e. Kesesuaian umpan balik	28
	f. Kejelasan umpan balik	29

5. Angket untuk ahli materi mencakup aspek tentang isi materi pembelajaran yang ada dalam Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Untuk SMK Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. Kisi – kisi angket untuk ahli materi.

Aspek	Indikator	No. Butir
Tujuan Pembelajaran	g. Kejelasan tujuan pembelajaran	1
	h. Kedalaman tujuan pembelajaran	2
	i. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3
Kualitas Materi	i. Kebenaran materi	4
	j. Kejelasan materi	5
	k. Keterkinian materi	6
	l. Kelengkapan materi	7
Metode Penyampaian	m. Efektivitas metode penyampaian	8
	n. Kreativitas metode penyampaian	9
	o. Ketepatan metode penyampaian	10
	p. Kemudahan untuk dipahami	11
	q. Sistematika penyampaian	12
	r. Konsistensi penyampaian	13
Manfaat	j. Pemberian motivasi belajar	14
	k. Alternatif belajar	15
	l. Pemberian umpan balik	16

6. Angket untuk peserta didik sebagai pengguna, mencakup aspek tentang kelayakan media pembelajaran bahasa Inggris yang dihasilkan untuk digunakan oleh peserta didik. Berikut adalah kisi – kisi angket untuk peserta didik.

Table 50 Kisi - Kisi Angket Untuk Peserta Didik

Aspek	Indikator	No.Butir
Manfaat	Rasa senang	1
	Memberi umpan balik	2
	<i>Alternative</i> belajar	3
	Motivasi belajar	4
	Menimbulkan rasa puas	5
	Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris	6
Tampilan	Keterbacaan tulisan/teks	7
	Komposisi warna	8
	Kekreatifan desain	9
	Kejelasan gambar	10
	Kejelasan animasi	11
	Kejelasan dan ketepatan suara	12
	Ketepatan tata letak	13
Kemudahan	Kejelasan navigasi	14
	Kemudahan penggunaan	15
	Kejelasan penggunaan media	16
	Kejelasan interaksi	17

INSTRUMEN VALIDASI

D. Instrumen validasi Ahli Media

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skala Penilaian			
			STS	TS	S	SS
Keefektifan dan keefisienan	c. Kecepatan proses respon	30. Media pembelajaran dapat dijalankan tanpa menunggu proses lama				
	d. Keefisienan penggunaan <i>resource</i> (CPU, RAM, dan <i>harddisk</i>)	31. Media pembelajaran dapat dilakukan disemua komputer sekolah yang memiliki <i>processor</i> minimal Intel Pentium 4				
Kehandalan	c. Kemampuan media berjalan (tidak mudah <i>hang</i>)	32. Media pembelajaran tidak mengalami <i>error</i> pada saat dijalankan				
	d. Kemampuan penanganan kesalahan pengoperasian	33. Media pembelajaran mampu ditangani disaat terjadi kesalahan proses				
Kemudahan	g. Kemudahan penggunaan	34. Media pembelajaran mudah digunakan				
	h. Kejelasan aturan main	35. Penggunaan media pembelajaran jelas alurnya				
	i. Kejelasan bentuk navigasi	36. Navigasi pada media pembelajaran jelas				
	j. Kejelasan fungsi navigasi	37. Bentuk navigasi jelas fungsinya untuk apa				
	k. Konsistensi bentuk navigasi	38. Bentuk navigasi di setiap media pembelajaran sama				
	l. Konsistensi letak navigasi	39. Letak navigasi yang konsisten				
Kelayakan	d. Kesesuaian tema media pembelajaran	40. Media pembelajaran memiliki tema yang sesuai dengan keadaan				

	dengan pengguna	pengguna				
	e. Kreativitas tema media pembelajaran	41. Media pembelajaran memiliki tema yang kreatif dalam menyajikan materi				
	f. Ketepatan pemilihan tema materi media pembelajaran	42. Media pembelajaran telah tepat dalam memilih tema				
Desain	g. Kesederhanaan desain	43. Desain media pembelajaran yang sederhana				
	h. Kreativitas desain	44. Media pembelajaran memiliki desain yang kreatif				
	i. Kebenaran desain	45. Media pembelajaran telah memilih desain yang benar				
	j. Komposisi warna	46. Komposisi warna pada media pembelajaran telah baik				
	k. Ketepatan penempatan konten	47. Penempatan konten yang tepat dalam media pembelajaran				
	l. Ketepatan perbandingan ukuran antara konten	48. Media pembelajaran memiliki ukuran yang proporsional				
Suara	c. Kejelasan suara	49. Suara pada media pembelajaran jelas				
	d. Ketepatan pemilihan suara	50. Media pembelajaran memiliki suara yang tepat				
Animasi	d. Kejelasan animasi	51. Animasi pada media pembelajaran jelas				
	e. Ketepatan bentuk animasi	52. Bentuk animasi pada media pembelajaran tepat sesuai tema				
	f. Kreativitas animasi	53. Media pembelajaran				

		mengandung animasi yang kreatif				
Gambar	d. Kejelasan gambar e. Ketepatan bentuk gambar f. Kreativitas gambar	54. Gambar pada media pembelajaran jelas 55. Bentuk gambar pada media pembelajaran tepat ukuran 56. Gambar pada media pembelajaran memiliki kreativitas				
Umpan balik	c. Kesesuaian umpan balik d. Kejelasan umpan balik	57. Umpan balik pada pengguna telah sesuai dengan harapan 58. Media pembelajaran memberikan umpan balik yang jelas				

E. Instrumen validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skala Penilaian			
			STS	TS	S	SS
Tujuan Pembelajaran	d. Kejelasan tujuan pembelajaran e. Kedalaman tujuan pembelajaran f. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	18. Isi pada media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran 19. Materi pada media telah mencapai tujuan pembelajaran 20. Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran				
Kualitas Materi	e. Kebenaran materi f. Kejelasan materi g. Keterkinian materi h. Kelengkapan materi	21. Materi yang ada pada media pembelajaran sesuai dengan silabus SMK 22. Materi yang disajikan jelas untuk dipahami 23. Materi yang disajikan merupakan materi yang terbaru				

		24. Media pembelajaran memberikan materi secara lengkap				
Metode Penyampaian	g. Efektivitas metode penyampaian h. Kreativitas metode penyampaian i. Ketepatan metode penyampaian j. Kemudahan untuk dipahami k. Sistematika penyampaian l. Konsistensi penyampaian	25. Cara penyampaian materi sudah efektif 26. Metode penyampaian memiliki kekreativitasan 27. Metode penyampaian yang dipilih sudah tepat 28. Materi dalam media pembelajaran mudah untuk dipahami 29. Penyajian media pembelajaran mudah dipahami 30. Metode penyampaian telah tersistematika sesuai dengan materi 31. Penyampaian materi yang konsistensi memiliki 3 bagian yakni listening, struktur, dan contoh				
Manfaat	m. Pemberian motivasi belajar n. Alternatif belajar o. Pemberian umpan balik	32. Media pembelajaran telah memberikan motivasi untuk belajar bahasa Inggris 33. Media pembelajaran sebagai <i>alternative</i> dalam pembelajaran bahasa Inggris 34. Media pembelajaran telah memberikan umpan balik kepada pengguna				

F. Instrumen validasi Pengguna

Aspek	Indikator	Pertanyaan	Skala Penilaian			
			STS	TS	S	SS
Manfaat	g. Rasa senang	18. Media pembelajaran memberikan rasa senang pada saat menggunakan				
	h. Memberi umpan balik	19. Media pembelajaran memberikan umpan balik dalam bentuk skor nilai pada siswa				
	i. <i>Alternative</i> belajar	20. Media pembelajaran sebagai <i>alternative</i> dalam belajar bahasa Inggris				
	j. Motivasi belajar	21. Dengan media pembelajaran, siswa telah termotivasi untuk belajar bahasa Inggris				
	k. Menimbulkan rasa puas	22. Siswa merasa puas dalam mempelajari bahasa Inggris dengan media pembelajaran				
	l. Meningkatkan kemampuan bahasa Inggris	23. Melalui media pembelajaran ini, siswa dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan bahasa Inggris.				
Tampilan	h. Keterbacaan tulisan/teks	24. Media pembelajaran ini menampilkan tulisan yang mudah dibaca				
	i. Komposisi warna	25. Warna pada media pembelajaran telah baik sesuai dengan komposisi warna				
	j. Kekreatifan desain	26. Desain yang ditampilkan telah disesuaikan dengan umur siswa				
	k. Kejelasan gambar					
	l. Kejelasan animasi					
	m. Kejelasan dan ketepatan suara					
	n. Ketepatan tata letak					

		<p>27. Gambar yang ditampilkan dalam media pembelajaran sudah terlihat jelas</p> <p>28. Animasi pada media pembelajaran jelas</p> <p>29. Suara yang dimasukkan sudah jelas dan tepat</p> <p>30. Tata letak dalam media pembelajaran sudah tepat ukuran</p>				
Kemudahan	<p>e. Kejelasan navigasi</p> <p>f. Kemudahan penggunaan</p> <p>g. Kejelasan penggunaan media</p> <p>h. Kejelasan interaksi</p>	<p>31. Navigasi yang ada dalam media pembelajaran sudah jelas</p> <p>32. Media pembelajaran mudah digunakan</p> <p>33. Desain media pembelajaran dibuat sama guna mempermudah penggunaan media.</p> <p>34. Interaksi antara <i>user</i> dan media pembelajaran sudah ada.</p>				

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TAS

Nama Mahasiswa : Ni Putu Indah Rosita Devy


NIM : 10520241005

Judul TAS : Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Smk Kelas XI dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6

No.	Variabel	Saran / Tanggapan
	✓	
	✓	
	✓	
	✓	
	Komentar Umum/Lain-lain: <i>Bisa digunakan</i>	

Yogyakarta, Juli 2014

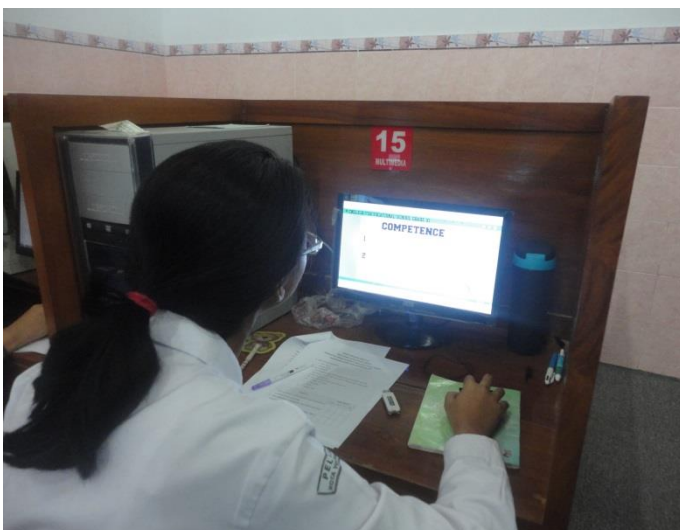
Validator,


Drs. Suparman, M.Pd

NIP. 19491231 197803 1 004

DOKUMENTASI







PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta Kode Pos : 55165 Telp. (0274) 555241, 515865, 515866, 562682
Fax (0274) 555241
EMAIL : perizinan@jogjakota.go.id
HOT LINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/2523
4747/34

Dasar : Surat izin / Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/reg/V/302/7/2014 Tanggal : 22/07/2014

Mengingat : 1. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah
2. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor: 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : NI PUTU INDAH ROSITA D. NO MHS / NIM : 10520241005
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Teknik - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Drs. Herman Dwi S., M.Sc., M.T., Ph.D.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6

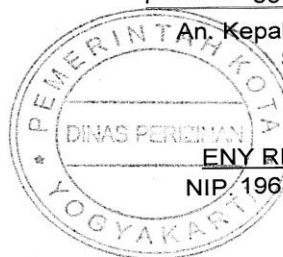
Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 22/07/2014 Sampai 22/10/2014
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberi Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan -ketentuan tersebut diatas
Kemudian diharap para Pejabat Pemerintah setempat dapat memberi bantuan seperlunya

Tanda tangan
Pemegang Izin

NI PUTU INDAH ROSITA D.

Dikeluarkan di : Yogyakarta
pada Tanggal : 23-7-2014

An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



ENY RETNOWATI, SH
NIP. 196103031988032004

Tembusan Kepada :

- Yth. 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda. DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala SMK Negeri 3 Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/V/302/7/2014

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK** Nomor : **2275/H34/PL/2014**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Tanggal : **22 JULI 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **NI PUTU INDAH ROSITA DEVI** NIP/NIM : **10520241005**
Alamat : **FAKULTAS TEKNIK, PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **22 JULI 2014 s.d 22 OKTOBER 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **22 JULI 2014**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. **GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)**
2. **WALIKOTA YOGYAKARTA C.Q DINAS PERIJINAN KOTA YOGYAKARTA**
3. **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
4. **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
5. **YANG BERSANGKUTAN**



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN

SMK NEGERI 3 YOGYAKARTA

Jl. RW. Monginsidi No. 2 Jetis Yogyakarta 55233, Telp/Fax : 0274 513503
Website : <http://smkn3jogja.sch.id/> E-mail : humas@smkn3jogja.sch.id

F/62/TU/13
20 Agustus 2013



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 070 / 1294

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. Aruji Siswanto
NIP : 19640507 199010 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : NI PUTU INDAH ROSITA DEVY
No. Registrasi : 10520241005
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Yogyakarta pada tanggal 1 September 2014, dengan judul penelitian : **"MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SMK KELAS XI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESIONAL CS6"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 30 September 2014
Kepala Sekolah,

Drs. Aruji Siswanto
NIP. 19640507 199010 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No. QSC 00592

Nomor : 2275/H34/PL/2014

22 Juli 2014

Lamp. :

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Biro Adm. Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
- 3 . Walikota Kota Yogyakarta c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kota Yogyakarta
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi DIY
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kota Yogyakarta
- 6 . Kepala SMK N 3 Yogyakarta

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk SMK Kelas XI Dengan Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Ni Putu Indah Rosita Devy	10520241005	Pend. Teknik Informatika - S1	SMK N 3 Yogyakarta

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Herman Dwi Surjono, M.Sc, MT.,Ph.D.

NIP : 19640205 198703 1 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Agustus s/d Oktober 2014.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Anal Dekan I

Sanaryo Soenarto

NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :

Ketua Jurusan

LEMBAR DISPOSISI

INDEKS :	KODE	NO. URUT	TGL. PENYELESAIAN
PENELITIAN	070	575	

PERIHAL / ISI RINGKAS :

izin Penelitian

ASAL SURAT	TGL	NOMOR	LAMPIRAN
UNY	22/7-14	2275/H34/ PL/2014	

DIAJUKAN / DITERUSKAN
KEPADA :

Jth. Bp. Dodot S.

Agusta!

Diteruskan kepada Yth.

Bp. Dodot S.

agar membantu pelaksanaan
saman penelitian.

a.n. Ni Putu Indah
Rosita May

23/7/14

INFORMASI / INSTRUKSI

Mohon berkenan membantu
pelaksanaan penelitian ini
 dgn catatan :

1. Tidak mengganggu kerja.
2. Tgl. menyerahkan proposal penelitiannya.
3. Setelah selesai, ygbl-meng-
serahkan 1 chap. laporan
hasilnya utk dokumen
sekolah - Trimi.

23/7/14.

P. Dodot surat izin ini masih kurang yg dari
Fakultas. Terimakasih

b. Agustini

Indah Rosita May

Kepada : Jth. Bpk. Triantoro (KPTI)

Mohon berkenan membantu keterlaksanaan
penelitian atas nama mahasiswa terlampir

Kepada : Yth. Ibu Dra. Sri Hartayani
Pendidik Mapel Bhs. Inggris kelas XI

Mohon berkenan membantu pelaksanaan penelitian a.n. Mahasiswa
terlampir.

Terimakasih atas bakti dan bantuannya

Staf WKS y