

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ENGLISH*
FOR TECHNOLOGY (ET) POKOK BAHASAN *PROCEDURE TEXT*
KELAS XI TKJ SMK N 1 KLATEN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
CS6**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

**PUSPA PERTIWI KARESTU GUSTI
NIM. 12520241005**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2018

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *ENGLISH FOR TECHNOLOGY*
(ET) POKOK BAHASAN *PROCEDURE TEXT* KELAS XI TKJ SMK N 1
KLATEN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6**

Oleh:

**Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM. 12520241005**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif *English for Technology* pokok bahasan *Procedure Text* untuk siswa kelas XI jurusan TKJ di SMK N 1 Klaten berbasis Adobe Flash CS6., (2) mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran interaktif *English for Technology* pokok bahasan *Procedure Text* untuk siswa kelas XI jurusan TKJ di SMK N 1 Klaten

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan menggunakan ADDIE dengan melalui 5 tahapan: (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, dan (5) evaluasi. Subjek penelitian adalah 2 dosen ahli media, 1 dosen dan 1 guru mata pelajaran sebagai ahli materi, serta 35 siswa kelas XI TKJ 2 SMK Negeri 1 Klaten. Instrumen berupa angket digunakan sebagai lembar uji kelayakan ahli materi, ahli media dan responden siswa. Sumber data yang diperoleh berupa data kuantitatif sebagai data pokok hasil penilaian dan data kualitatif berupa saran.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) media pembelajaran interaktif *English for Technology* materi *Procedure Text* dikembangkan dengan mengadopsi istilah teknik komputer dan jaringan sesuai dengan penggunaannya pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas XI TKJ SMK Negeri 1 Klaten, (2) hasil uji kelayakan oleh ahli materi sebesar 3,15 dengan kategori sangat baik. Hasil uji kelayakan ahli media sebesar 3,26 dengan kategori sangat baik. Hasil uji kelayakan responden sebesar 3,24 dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif *English for Technology* layak digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris pokok bahasan *Procedure Text* kelas XI TKJ di SMK N 1 Klaten.

Kata Kunci: Pengembangan, media pembelajaran interaktif, TKJ, *English for Technology*

DEVELOPING AN ELT INTERACTIVE MEDIA FOR THE ELEVENTH GRADERS OF VOCATIONAL SCHOOLS

By:

Puspa Pertiwi Karestu Gusti

NIM. 12520241005

ABSTRACT

This research aims to: (1) to develop an interactive learning media named English for Technology course Procedure Text using Adobe Flash CS6 for grade XI TKJ students in SMK N 1 Klaten and its specification, (2) to know the result of feasibility of the English for Technology interactive learning media

The research method is Research and Development (R&D). The development method used in this research is ADDIE that consists of 5 steps: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The subjects of this study include 2 lecturers as media experts, 1 lecturer and 1 teacher as material experts, and 35 students of TKJ class SMK N 1 Klaten. The instrument that used to assess the feasibility of the media was taking form in questionnaire. Furthermore, the data source in this research is collected in form of quantitative data as the main data and qualitative data such as suggestion as the additional data.

The result of the research shows: (1) the Interactive Learning Media English for Technology course Procedure Text was develop by adopting computer and network engineering terms according to their use in English subjects in class XI TKJ SMK N 1 Klaten, (2) the feasibility of the media according to material experts is 3,15 qualified as very good. The feasibility of the media according to media experts is 3,26 qualified as very good. Furthermore, the result of the feasibility according to the respondents is 3,24 qualified as very good. In the conclusion, interactive learning media English for Technology is feasible to use as instructional media in English subject course Procedure Text in class XI TKJ SMK N 1 Klaten.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, TKJ, English for Technology

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dbawah ini:

Nama : Puspa Pertiwi Karestu Gusti

NIM : 12520241005

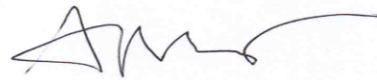
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF *ENGLISH FOR TECHNOLOGY* (ET)
POKOK BAHASAN PROCEDURE TEXT KELAS XI
TKJ SMK N 1 KLATEN MENGGUNAKAN ADOBE
FLASH CS6

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, Maret 2019

Yang menyatakan,



Puspa Pertiwi Karestu Gusti

12520241005

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *INTERAKTIF ENGLISH FOR TECHNOLOGY (ET)* UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
KELAS XI TKJ SMK N 1 KLATEN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6**

Disusun oleh:

Puspa Pertiwi Karestu Gusti

NIM. 12520241005

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

Yogyakarta, 7 Februari 2019

Mengetahui,

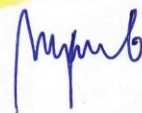
Disetujui,

Ketua Program Studi Pendidikan Teknik
Informatika,

Dosen Pembimbing ,



Handaru Jati, S.T., M.M., Ph.D.
NIP. 19740511 199903 1 002



Dr. Priyanto, M.Kom.
NIP. 19620625 198503 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

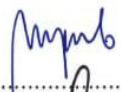
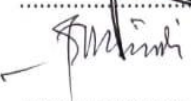
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ENGLISH FOR TECHNOLOGY (ET)* POKOK BAHASAN *PROCEDURE TEXT*
KELAS XI TKJ SMK N 1 KLATEN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH
CS6**

Disusun oleh:

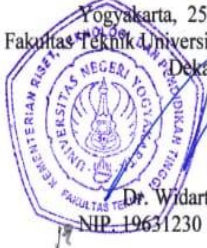
Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM. 12520241005

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Priyanto, M.Kom. Ketua Penguji/Pembimbing		8/4/2019
Dr. Ir. Fatchul Arifin, M.T. Sekretaris Penguji		08/04/2019
Dr. Pramudi Utomo M.Si. Penguji Utama		01/04/2019

Yogyakarta, 25 Maret 2019
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

MOTTO

“Be calm, be content, be connected, be conscious and be present.”

“Choose to be nice more often. For sometimes being right doesn’t do magic.”

“When you go to deep waters, I will be with you.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karya tugas akhir skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya yang tercinta, Bapak Jayeng Katon dan Mama Rozalinda Meizelina Pellaupessy yang tidak pernah berhenti mendoakan, mengingatkan, memberikan dukungan, perhatian dan semangat. Terimakasih atas segalanya dan maaf apabila sering mengecewakan.
2. Guru, Dosen, dan tenaga pengajar lainnya yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi saya selama ini.
3. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Teknik Informatika 2012 yang selalu memberi semangat dan membantu. Terkhusus untuk kelas E, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini.
4. Almamater tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Pengasih karena kasih dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi yang dibuat dalam rangka memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *English for Technology* (ET) Pokok Bahasan *Procedure Text* Kelas XI TKJ SMK N 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6’ telah selesai disusun dengan baik. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

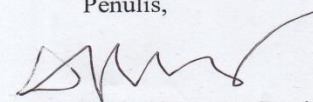
1. Bapak Dr. Priyanto, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi sekaligus sebagai Ketua Penguji. Terimakasih kepada Bapak yang telah memberikan arahan, bimbingan, ilmu, dukungan, motivasi dan bantuan kepada saya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi dan proses perkuliahan. Mohon maaf yang sebesar-sebesarannya apabila banyak kesalahan dan kelalaian yang saya perbuat selama menjadi anak bimbing Bapak. Saya mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya.
2. Bapak Sigit Pambudi, S.Pd., M.Eng. , Bapak R Budi Sukowardoyo, S.Pd. Ing., Bapak Ponco Wali Pranoto, S.Pd., T. M.Pd., Bapak Tri Sugiarto, M. Hum, selaku validator pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas waktu, ilmu, dan saran yang diberikan untuk produk saya. Saya sangat berterimakasih.
3. Dr. Pramudi Utomo, M. Si. selaku Ketua Penguji dan Dr. Fatchul Arifin, S.T., M.T. selaku Sekertaris Penguji yang sudah berkenan memberikan waktu dan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi saya.

4. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Informatika Bapak Dr. Fatchul Arifin, S.T. M.T. dan Bapak Handaru Jati, S.T., M.M., M.T., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan, arahan dan memfasilitasi selama proses penyusunan proposal hingga skripsi diselesaikan.
5. Bapak Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Drs. Budi Sasangka, MM. selaku Kepala SMK Negeri 1 Klaten yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Guru dan staf di SMK Negeri 1 Klaten yang membantu dalam proses penelitian.
8. Siswa kelas XI TKJ 2 SMK Negeri 1 Klaten yang telah berpartisipasi aktif dan membantu lancarnya proses penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuannya selama ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Kuasa dan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Maret 2019

Penulis,



Puspa Pertiwi Karestu Gusti
NIM. 12520241005

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Pengembangan	8
G. Asumsi Pengembangan	8
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	14
c. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	15
d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17

2. Multimedia Pembelajaran	19
a. Multimedia	19
b. Komponen Multimedia	20
c. Tipe-tipe Multimedia	22
d. Multimedia Pembelajaran	23
e. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran	25
3. Media Pembelajaran Interaktif	27
a. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	27
b. Model-model Media Pembelajaran Interaktif	29
c. Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Interaktif	32
4. Pembelajaran Bahasa Inggris	37
a. Pembelajaran Bahasa	37
b. Bahasa Inggris	39
c. Pembelajaran Bahasa Inggris di SMK	42
5. Metode Pengembangan	43
a. Model Brog dan Gall	44
b. Model ADDIE	44
c. Model Four-D	45
d. Model Dick dan Carey	46
e. Model Kemp	47
6. ADDIE	48
a. Analysis	48
b. Design	49
c. Development	49
d. Implementation	50
e. Evaluation	50
7. Adobe Flash CS6	50
B. Kajian Penelitian yang Relevan	56
C. Kerangka Pikir	57
D. Pertanyaan Penelitian	59

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	60
B. Prosedur Pengembangan	60
1. Analisis	60
2. Desain	61
3. Pengembangan	62
4. Implementasi	63
5. Evaluasi	63
C. Tempat dan Waktu Penelitian	63
D. Subjek Penelitian	63
E. Metode Pengumpulan Data	64
F. Instrumen Penelitian	65
1. Instrumen Ahli Media	65
2. Instrumen Ahli Materi	65
3. Instrumen Responden	66

G. Validitas Instrumen	67
H. Teknik Analisis Data.....	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	71
1. Tahap Analisis.....	71
a. Kurikulum.....	71
b. Kegiatan Pembelajaran	72
2. Tahap Desain.....	72
a. Rancangan Isi Materi Media Pembelajaran	72
b. Rancangan Desain Tampilan Media Pembelajaran.....	73
c. Rancangan Instrumen untuk Menguji Kelayakan	73
3. Tahap Pengembangan	74
a. Pengembangan Media	74
b. Pengembangan Instrumen	95
c. Evaluasi oleh Para Ahli.....	96
4. Tahap Implementasi	98
5. Tahap Evaluasi	99
B. Analisis Data	104
1. Analisis Data Ahli Materi dan Media	104
2. Analisis Data Respon Siswa.....	105
C. Kajian Produk Akhir	106
D. Keterbatasan Penelitian.....	107

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk	109
B. Saran Pemanfaatan Produk	110
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	111

DAFTAR PUSTAKA.....	112
----------------------------	------------

LAMPIRAN	114
-----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perkembangan Kurikulum Bahasa Inggris di Indonesia	40
Tabel 2. KD dan Materi Pokok Mata Pelajaran Bahasa Inggris	42
Tabel 3. Aturan Pemberian Skor Butir Instrumen	64
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	65
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi	66
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen untuk Responden	66
Tabel 7. Konversi Data Kuantitatif menjadi Data Kualitatif	69
Tabel 8. Pedoman Konversi Skor Validasi Ahli dan Responden	70
Tabel 9. Hasil Validasi Ahli Materi	97
Tabel 10. Hasil Validasi Ahli Media	98
Tabel 11. Waktu Pelaksanaan Uji Coba Produk di SMK N 1 Klaten	99
Tabel 12. Hasil Perbaikan Evaluasi	100
Tabel 13. Hasil Penilaian Ahli Responden	103

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Multimedia Linear	22
Gambar 2. Cara Kerja Multimedia sebagai Media Multi-sensori	24
Gambar 3. Grafik Rara-rata Kemampuan Bahasa Inggris berdasarkan Pendidikan...	41
Gambar 4. Langkah R & D menurut Brog dan Gall	44
Gambar 5. Langkah Pengembangan ADDIE.....	45
Gambar 6. Langkah R & D Four-D.....	46
Gambar 7. Langkah Pengembangan Dick dan Carey	47
Gambar 8. Langkah Pengembangan Kemp	48
Gambar 9. Halaman Awal Adobe Flash CS6	51
Gambar 10. Halaman New Document Adobe Flash CS6.....	51
Gambar 11. Jendela Utama Adobe Flash CS6.....	52
Gambar 12. Mode Designer Adobe Flash CS6	52
Gambar 13. Tools Adobe Flash CS6.....	53
Gambar 14. Timeline Adobe Flash CS6.....	54
Gambar 15. Library Adobe Flash CS6	55
Gambar 16. Kerangka Pikir.....	59
Gambar 17. Tombol Skip Intro Media Pembelajaran	74
Gambar 18.Intro Media Pembelajaran	74

Gambar 19. Halaman Main Menu	76
Gambar 20 Halaman Kompetensi Inti	76
Gambar 21. Halaman Kompetensi Dasar	77
Gambar 22. Halaman <i>Sub-Menu learning Activity</i>	79
Gambar 23. Halaman <i>Writing in Education</i>	80
Gambar 24. Halaman Materi <i>Fiction vs Non-fiction</i>	80
Gambar 25. Halaman Video pada Materi	81
Gambar 26. Halaman Materi <i>Technical Writing</i>	81
Gambar 27. Halaman Materi <i>Techniques Technical Writing</i>	82
Gambar 28. Halaman Materi <i>Purpose of Procedure Text</i>	82
Gambar 29. Halaman Materi <i>Types of Procedure Text</i>	83
Gambar 30. Halaman Materi <i>Example of Procedure Text</i>	83
Gambar 31. Halaman Kesimpulan	84
Gambar 32. Halaman <i>Structure of Procedure Text</i>	84
Gambar 33. Halaman Materi <i>Adverbs</i>	85
Gambar 34. Halaman Materi <i>Example of Adverbs</i>	85
Gambar 35. Halaman Materi <i>Example of Action Verbs</i>	86
Gambar 36. Halaman Materi <i>Example of Action Verbs</i>	86
Gambar 37. Halaman Materi <i>Temporal Conjunctions</i>	87
Gambar 38. Halaman Materi <i>Example of Temporal Conjunctions</i>	87
Gambar 39. Halaman Materi <i>Modal Verbs</i>	88
Gambar 40. Halaman <i>Exercise How to Install VM</i>	88

Gambar 41. Halaman <i>Exercise How to Create VirtualBox</i>	89
Gambar 42. Halaman <i>Identifying Verbs</i>	89
Gambar 43. Halaman Mengisi Identitas di <i>Evaluation</i>	90
Gambar 44. Halaman <i>Evaluation</i> Soal Nomor 1	91
Gambar 45. Halaman <i>Evaluation</i> Soal Nomor 10	91
Gambar 46. Halaman Hasil pada <i>Evaluation</i>	92
Gambar 47. Halaman Profil	92
Gambar 48. Halaman Help Pertama	93
Gambar 49. Halaman Help Kedua	93
Gambar 50 . Halaman Help Ketiga	94
Gambar 51 . Halaman Pilihan untuk Menggunakan Tutorial	95
Gambar 52. Halaman Contoh Tutorial	95
Gambar 53. Halaman Exit Program	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Instrumen Penilaian Kelayakan Media untuk Ahli dan Responden	115
Lampiran 2. Lembar Validasi Instrumen Penelitian	130
Lampiran 3. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	132
Lampiran 4. Lembar Hasil Validasi Ahli Media	140
Lampiran 5. Lembar Hasil Validasi Responden	146
Lampiran 6. Absensi Kelas Penelitian	153
Lampiran 7. Data Hasil Penilaian Media oleh Para Ahli	154
Lampiran 8. Lembar Hasil Olah Data Penelitian	157
Lampiran 9. Flowchart Pengembangan	158
Lampiran 10 Storyboard Media	159
Lampiran 11. Surat Keputusan Pembimbing	164
Lampiran 12. Surat Ijin Penelitian	165
Lampiran 13. Surat Keterangan Selesai Penelitian SMK N 1 Klaten	169
Lampiran 14. Kartu Bimbingan	170
Lampiran 15. Dokumentasi	171

