

Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie

TB. Ahmad Fadhlan Shaquille¹, Bitu Parga Zen^{2}*

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Jl. DI Panjaitan No.128, Karangreja, Purwokerto Kidul, Kec. Purwokerto Sel., Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah
19102032@ittelkom-pwt.ac.id¹, bitu@ittelkom-pwt.ac.id²*

Submitted : 31/07/2023; Reviewed : 09/08/2023; Accepted : 28/09/2023; Published : 31/10/2023

Abstract

English is a universal language that is usually used as a second language in many countries, this is commonly referred to as English as Second Language. However, English teaching and learning activities at SDIT Fitrah Hanniah still use conventional methods with textbooks and presentations which make students bored in learning activities even though they have used the Cambridge curriculum and use English. Based on these problems, a fun and interesting learning media is needed so that students are increasingly interested in learning English. Interactive multimedia is a multimedia that can be interacted with by users which makes it more effective in the learning process because it presents real visualization and full control over its users. This research aims to design elementary school English learning media and to find out whether this system is effective in assisting teaching and learning activities between students and SDIT Fitrah Hanniah English teachers. The research method uses the ADDIE model which has 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research resulted in an interactive multimedia application for learning English called "EnLeMul-V", the results of the validation test for teachers got a score of 96.4%, which means that the application is valid to continue and the results of the usability test for students got the "Very Good" category with a percentage score of 92.90 %.

Keywords : multimedia, interactive multimedia, learning media, english learning, addie model

Abstrak

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang biasanya dipakai menjadi bahasa kedua dari banyak negara, hal ini biasa disebut dengan *English as Second Language*. Namun kegiatan belajar-mengajar Bahasa Inggris pada SDIT Fitrah Hanniah masih menggunakan cara konvensional dengan buku paket dan presentasi yang membuat siswa jenuh dalam kegiatan belajar walaupun sudah menggunakan kurikulum *Cambridge* dan penggunaan Bahasa Inggris. Berdasarkan masalah tersebut dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan menarik agar para siswa semakin berminat belajar Bahasa Inggris. Multimedia interaktif merupakan sebuah multimedia yang dapat diinteraksi oleh pengguna yang membuatnya lebih efektif dalam proses pembelajaran karena menyajikan visualisasi yang nyata dan kontrol penuh terhadap penggunaannya. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah merancang media pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar dan untuk mengetahui apakah sistem ini efektif dalam membantu kegiatan belajar-mengajar antara siswa dan guru Bahasa Inggris SDIT Fitrah Hanniah. Metode penelitian menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi multimedia interaktif pembelajaran Bahasa Inggris bernama "EnLeMul-V", hasil uji validasi terhadap guru mendapatkan skor 96,4% yang berarti aplikasi valid untuk dilanjutkan dan hasil uji *usability* terhadap siswa mendapatkan kategori "Sangat Baik" dengan skor persentase 92,90%.

Kata kunci : multimedia, multimedia interaktif, media pembelajaran, pembelajaran bahasa inggris, model addie

1. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa universal yang biasanya dipakai menjadi bahasa kedua dari banyak negara, hal ini biasa disebut dengan ESL (*English as Second Language*). Bahasa Inggris sudah banyak dijadikan mata pelajaran wajib sekolah sampai universitas di Indonesia [1]. Walau begitu, penguasaan Bahasa Inggris orang Indonesia masih menjadi persoalan. Hal ini dapat dilihat dari hasil laporan indeks EPI (*English Proficiency Index*) pada tahun 2022 yang menunjukkan bahwa Indonesia hanya memiliki skor 469 dan berada pada peringkat 81 dari 111 yang menunjukkan bahwa Indonesia masih termasuk dalam *Low Proficiency* yang berarti kecakapannya kurang [2]. Hal ini dikarenakan kurangnya minat masyarakat Indonesia dalam mempelajari Bahasa Inggris mulai sejak dini, kurangnya minat dalam belajar serta

attention span anak-anak yang sangat sebentar dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar-mengajar [3], [4]. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang bersifat menyenangkan dan menarik agar para siswa semakin berminat belajar, terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris.

Penelitian yang dilakukan oleh M. Hajidi dkk pada tahun 2019 mengembangkan sebuah multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar mendapatkan hasil skor dari para validator ahli yang berada pada kategori "Sangat Baik" dan hasil uji coba terhadap para siswa mendapatkan kategori "Baik" yang menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan sudah baik sebagai media pembelajaran [5]. Penelitian oleh N. Susantini dkk pada tahun 2021 yang menciptakan sebuah aplikasi pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk anak usia dini mendapatkan hasil validasi dari tiga validator ahli dan hasil uji coba kepada para siswa yang semuanya mendapatkan hasil dalam kategori "Sangat Baik" yang berarti multimedia interaktif layak sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris untuk anak usia dini [6]. Penelitian oleh Abdullah dkk pada tahun 2021 yang mengembangkan desain pembelajaran multimedia interaktif kosakata Bahasa Inggris dasar juga mendapatkan hasil skor "Sangat Baik" dari dua validator ahli yang berarti multimedia interaktif efektif sebagai media pembelajaran [7]. Dari penelitian-penelitian sebelumnya, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa solusi yang tepat dalam permasalahan yang ada adalah penggunaan sebuah media pembelajaran berbentuk Multimedia Interaktif.

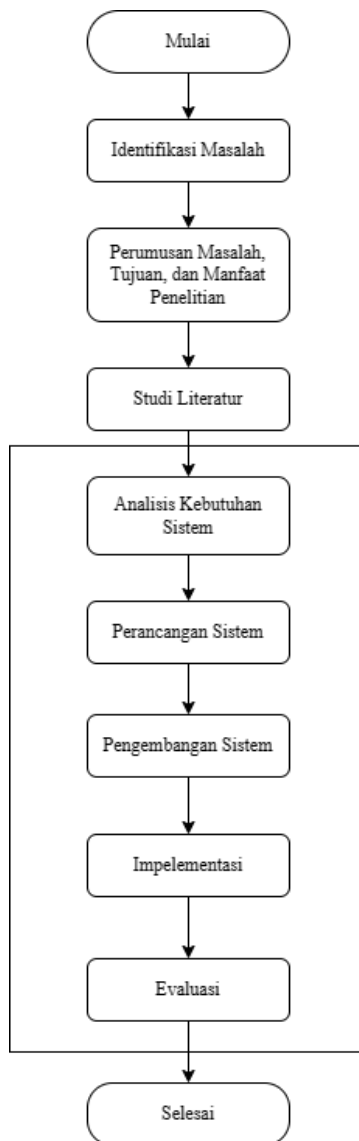
Multimedia Interaktif berasal dari dua kata yaitu multimedia dan interaktif. Multimedia adalah gabungan dari banyak media seperti gambar, teks, video, animasi, dan sebagainya [8], [9]. Interaktif adalah sesuatu yang dapat diinteraksi oleh sang pengguna [10]. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, multimedia interaktif merupakan jenis multimedia yang dapat diinteraksi oleh sang pemakai multimedia tersebut. Hal ini membuat multimedia interaktif sangat lebih efektif dalam proses pembelajaran karena menyajikan visualisasi yang nyata dan kontrol penuh terhadap para penggunanya [11], [12]. Dengan adanya multimedia interaktif, kegiatan belajar-mengajar akan lebih menarik, fleksibel, tidak monoton, serta menuntut agar siswa aktif dalam belajar [13], [14].

Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Fitrah Hanniah merupakan sebuah sekolah dasar yang terletak pada yang berada di desa Wanasari, kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. Sekolah dasar ini menggunakan kurikulum *Cambridge* asal Singapura dan pembiasaan penggunaan bahasa asing yang salah satunya merupakan Bahasa Inggris pada kegiatan belajar-mengajar di kelas maupun di luar kelas [15]. Namun menurut hasil wawancara bersama Guru Bahasa Inggris SDIT Fitrah Hanniah yaitu Ibu Lilah Holilah, S.TP. mengatakan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris pada sekolah dasar ini masih menggunakan cara konvensional seperti buku paket dan mengajar presentasi. Akibatnya kegiatan belajar-mengajar kurang interaktif dan siswa kurang mengeksplorasi dalam pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, sekolah dasar ini dipilih sebagai studi kasus yang dilakukan pada penelitian ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* [16], [17]. Sebagaimana penelitian oleh H. Wijaya dan Y. Devianto pada tahun 2019 yang menggambarkan bahwa model ADDIE memiliki tahap-tahap yang semuanya saling berhubungan dengan tahap evaluasi [18]. Begitu pula penelitian oleh M. Rosmiati pada tahun 2019 yang menjelaskan bahwa model ADDIE memiliki lima komponen yang saling berkaitan, terstruktur secara sistematis, dan langkahnya sederhana. Sifat ini membuat model ADDIE lebih mudah dipahami dan diaplikasikan pada penelitian sistem pembelajaran [19]. Model ADDIE ini diawali dengan menganalisis pembuatan keputusan berdasarkan informasi, membangun produk, distribusi produk ke audiens, dan diakhiri dengan evaluasi formatif untuk menguji apakah produk sudah efektif untuk dijadikan suatu media pembelajaran bagi para siswa dengan validasi oleh guru dan uji kelayakan oleh para pengguna [20], [21]. Selain dari metode penelitian menggunakan model ADDIE, metode lain yang dapat digunakan dalam penelitian multimedia interaktif adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan model pengembangan 4-D yang keduanya dibatasi sampai proses penyebaran produk akhir yang dibuat kepada pengguna [22], [23]. Berdasarkan pada permasalahan yang ada, penelitian ini akan dilakukan dengan tujuan agar terbangunnya media pembelajaran Bahasa Inggris sekolah dasar untuk memudahkan pemahaman, meningkatkan minat belajar siswa, serta membantu kegiatan belajar-mengajar antara guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan siswa kelas 5 SDIT Fitrah Hanniah.

2. Metodologi

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan referensi model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) untuk mengembangkan alur sistem. Model ADDIE merupakan metode pengembangan yang digunakan untuk merancang sistem instruksional dengan pendekatan sistem dan berfokus pada umpan balik berkelanjutan.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

Tahapan penelitian pada Gambar 1 dijelaskan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah, dimulainya menggali informasi dan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang saat ini sedang terjadi melalui riset yang berada di lingkungan sekitar.
2. Perumusan Masalah, Tujuan, dan Manfaat Penelitian
Penulis mengidentifikasi masalah yang terjadi agar menjadi dasar penelitian ini. Penulis menemukan masalah tentang kurangnya kecakapan Bahasa Inggris masyarakat Indonesia dan kurangnya minat para siswa dalam belajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Dari perumusan masalah tersebut, penulis mencari tujuan dan manfaat untuk mengatasi masalah yang diangkat dalam penelitian ini.
3. Studi Literatur, proses menggali informasi melalui media seperti jurnal ilmiah terkait tentang permasalahan yang sebelumnya sudah dirumuskan

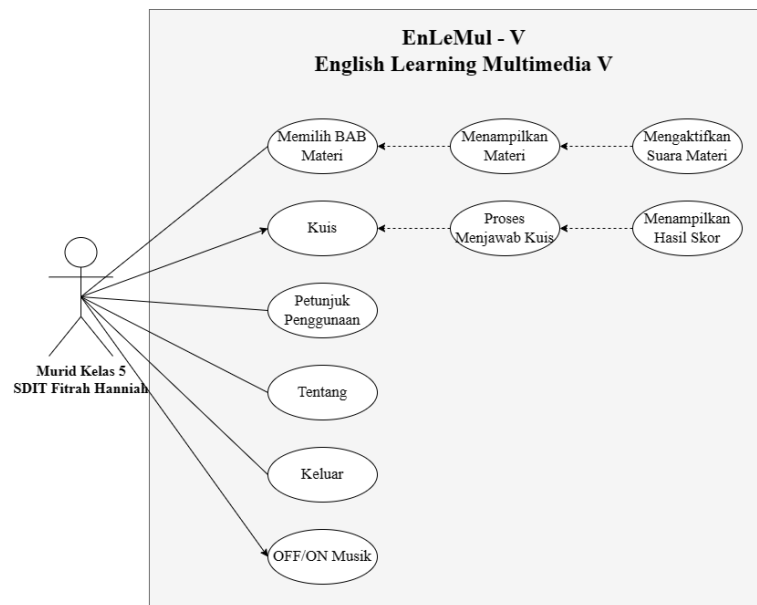
4. Analisis Kebutuhan Sistem, sebuah tahap analisis yang dilakukan untuk memberikan kejelasan atas dibuatnya suatu sistem serta caranya dengan mendapatkan beberapa hal baik dari kebutuhan dan kinerja sistem.
5. Perancangan Sistem, sebuah tahap pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, *low fidelity design*, dan diakhiri dengan pencarian *assets* yang baik agar dapat menarik minat para siswa sekolah dasar.
6. Pengembangan Sistem, sebuah tahap pengembangan aplikasi dengan perangkat lunak yang telah ditentukan serta dilanjutkan dengan proses validasi terhadap guru sebagai ahli materi dan revisi sistem berdasarkan saran yang didapatkan dari validator [6], [18], [19].
7. Implementasi, sebuah tahap percobaan dijalankannya aplikasi pembelajaran untuk memeriksa apakah sudah berjalan dengan benar dan dilanjutkan dengan pengujian produk media pembelajaran kepada pengguna.
8. Evaluasi, sebuah tahap perbaikan sehingga pengembangan lebih baik. Proses evaluasi diakhiri dengan memberikan kuesioner kepada siswa untuk menilai kegunaan sistem. Kuesioner ini memiliki komponen penilaian yang berasal dari hasil modifikasi dari referensi *USE Questionnaire* Lund A.M [24], [25] untuk menyesuaikan dengan penelitian ini.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Perancangan Sistem

3.1.1. Use Case Diagram

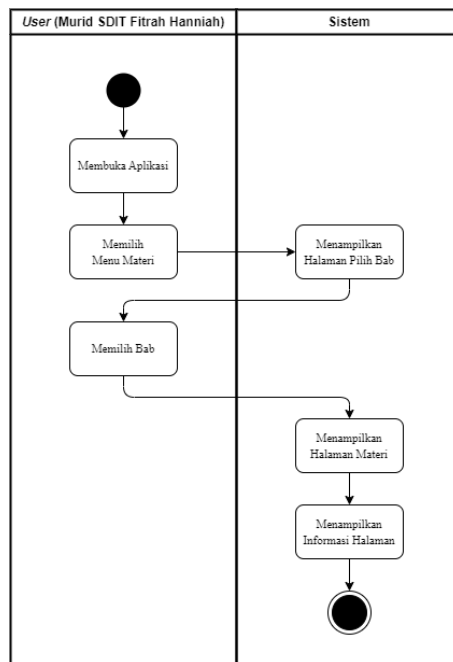
Pada sistem media pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar Kelas 5 ini terdapat beberapa halaman antara lain: Menu Utama, Menu Memilih Bab, Halaman Kuis, Halaman Petunjuk Penggunaan, dan Halaman Tentang. Pada media pembelajaran ini hanya terdapat satu *user* yang dapat mengambil tindakan dan berinteraksi secara langsung dengan sistem.



Gambar 2. Use Case Diagram "EnLeMul-V"

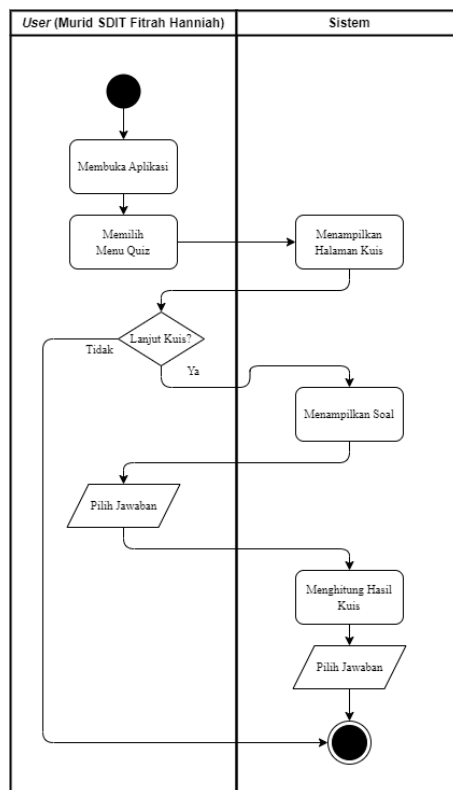
3.1.2. Activity Diagram

Activity diagram berfungsi untuk menggambarkan aktivitas yang terjadi saat sistem sedang berjalan. Deskripsi ini berisi 5 diagram aktivitas dari mulai menu materi, kuis, tentang, petunjuk penggunaan, dan keluar.



Gambar 3. Activity Diagram Menu Materi

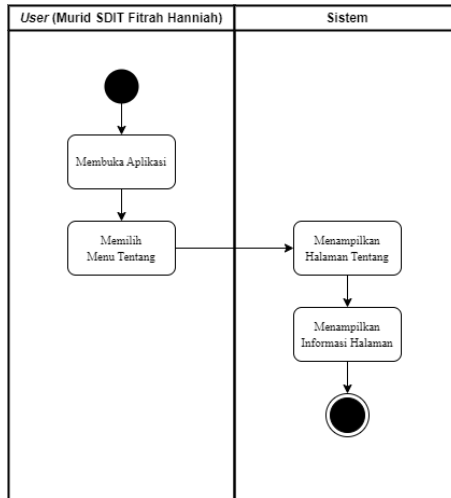
Diagram *activity* pada Gambar 3 menggambarkan proses ketika pengguna memilih opsi "Materi" yang mengarahkan pengguna ke halaman "Pilih Bab". Setelah itu, sistem akan menampilkan informasi-informasi materi yang terkait dengan bab tersebut.



Gambar 4. Activity Diagram Menu Kuis

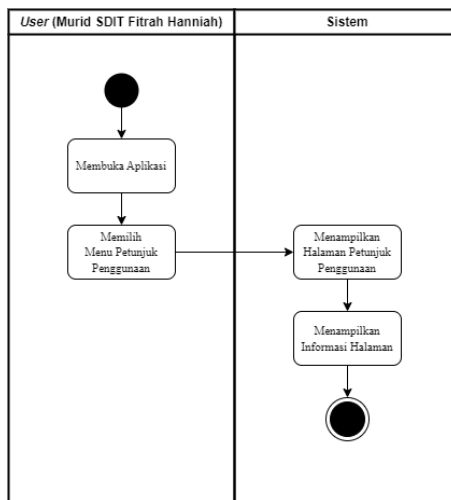
Diagram *activity* pada Gambar 4 menggambarkan proses ketika pengguna memilih opsi "Kuis" yang mengarahkan pengguna ke halaman Kuis. Disana akan ditanya terlebih dahulu apakah pengguna memulai kuis atau tidak. Apabila pengguna memulai kuis, maka sistem akan menampilkan soal yang harus dimasukkan jawabannya oleh pengguna dengan cara menekan tombol jawaban. Apabila seluruh soal telah

terjawab, maka sistem akan menghitung jumlah soal yang benar dan mengeluarkan tampilan hasil nilai kuis pengguna.



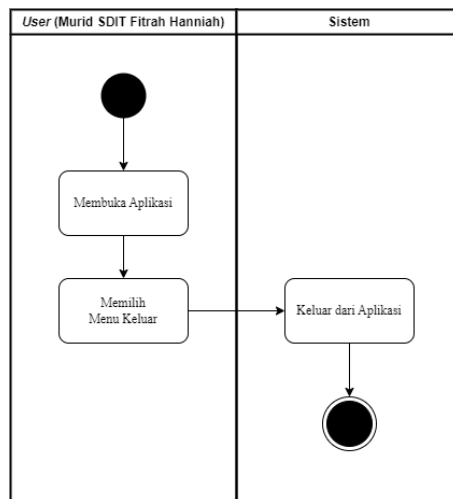
Gambar 5. Activity Diagram Menu Tentang

Diagram *activity* pada Gambar 5 menggambarkan proses ketika pengguna memilih opsi "Tentang" yang mengarahkan pengguna ke halaman tersebut. Pada halaman ini, sistem akan menampilkan informasi tentang aplikasi multimedia interaktif ini dan tujuan dibuatnya.



Gambar 6. Activity Diagram Menu Petunjuk Penggunaan

Diagram *activity* pada Gambar 6 menggambarkan proses ketika pengguna memilih opsi "Petunjuk Penggunaan" yang mengarahkan pengguna ke halaman tersebut. Pada halaman ini, sistem akan menampilkan informasi tentang fungsi-fungsi dari setiap tombol yang ada pada aplikasi dan bagaimana tombol-tombol tersebut berguna bagi pengguna.



Gambar 7. Activity Diagram Menu Keluar

Diagram *activity* pada Gambar 7 menggambarkan proses ketika pengguna memilih opsi "Keluar" yang mengarahkan pengguna untuk keluar dari aplikasi multimedia interaktif ini.

3.2. Pengembangan Sistem

3.2.1. Hasil Validasi Guru Mata Pelajaran

Dilakukan sebuah proses uji validasi oleh guru sebagai ahli materi pembelajaran. Proses uji validasi ini dilakukan terhadap 2 orang guru Bahasa Inggris kelas 5 SDIT Fitrah Hanniah. Sebelum dilakukannya uji validasi ini, dilakukan presentasi rancangan aplikasi agar kedua validator mengetahui dan memahami manfaat penggunaan aplikasi multimedia interaktif ini. Proses validasi dilakukan melalui metode penyebaran kertas kuesioner. Berikut adalah hasil perhitungan dari uji validasi tersebut:

Tabel 1. Tabel Validasi Guru Mata Pelajaran

No	Distribusi Jawaban Validator											Nilai	
	Soal ke-											Nilai Diperoleh	Nilai Maks
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	51	55
2.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	55	55
Jumlah:												106	110
Persentase Validasi:												$\frac{\text{Total nilai}}{\text{Total nilai maks}} \times 100$ $= \frac{106}{110} \times 100$ $= 96,4\%$	

Persentase Validasi

Dengan skor 96,4% dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi multimedia interaktif "EnLeMul-V" yang dikembangkan oleh peneliti telah sesuai dengan *standar kompetensi* dan *silabus pelajaran*. Hal ini mengindikasikan bahwa penelitian dapat dilanjutkan. Saran yang diberikan oleh guru antara lain, yaitu penambahan lagu atau *background music* pada aplikasi dengan tujuan agar aplikasi tidak terlalu sepi serta materi disusun berdasarkan bab yang ada di buku agar anak-anak tidak asing dengan materinya.

3.3. Implementasi

3.3.1. Hasil Pembuatan Halaman Loading

Halaman *loading* merupakan halaman yang paling pertama akan ditampilkan pada saat pengguna membuka aplikasi. Halaman *loading* akan menampilkan *watermark* pembuat dan *loading bar* untuk menunggu aplikasi terbuka.



Gambar 8. Hasil Halaman Watermark



Gambar 9. Hasil Halaman Loading Bar

3.3.2. Hasil Pembuatan Halaman Menu Utama

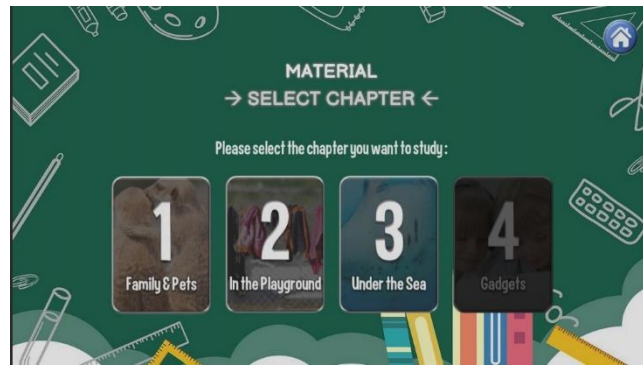
Pada halaman menu utama terdapat logo aplikasi, animasi karakter, tombol materi, tombol kuis, tombol tentang, tombol petunjuk penggunaan, tombol *exit*, dan tombol *toggleSound*. Tombol materi akan mengarahkan pengguna ke halaman "Pilih Bab". Tombol kuis akan memindahkan pengguna ke halaman "Kuis". Tombol bantuan (?) akan memindahkan pengguna ke halaman "Petunjuk Penggunaan". Tombol tentang (i) akan memindahkan pengguna ke halaman "Tentang". Tombol keluar akan mengeluarkan pengguna dari sistem. Tombol *toggleSound* akan mematikan suara belakang *layer* dari aplikasi.



Gambar 10. Hasil Halaman Menu Utama

3.3.3. Hasil Pembuatan Halaman Pilih Bab

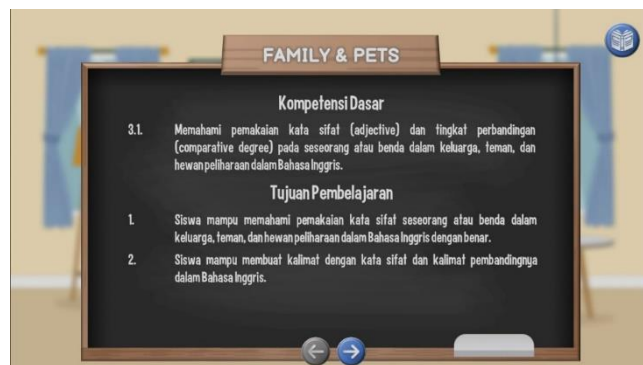
Halaman pilih bab berisi judul halaman, teks keterangan, tombol pilih bab, dan tombol *home*. Tombol pilih bab berfungsi untuk pergi ke halaman materi dari bab yang dipilih. Tombol *home* yang akan memindahkan pengguna ke halaman utama.



Gambar 11. Hasil Pembuatan Halaman Pilih Bab

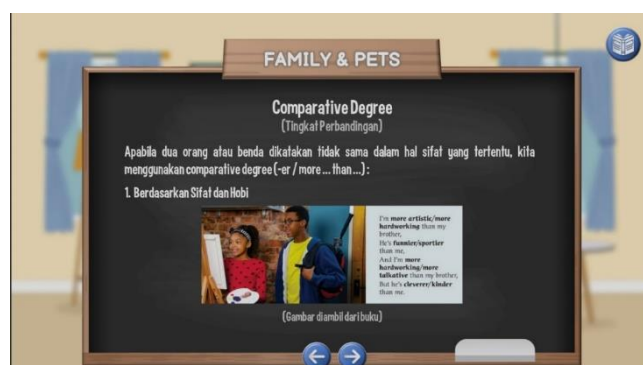
3.3.4. Hasil Pembuatan Halaman Materi

Di halaman materi, akan ditampilkan isi materi yang terkait dengan bab yang dipilih. Isi materi akan selalu diawali dengan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran dari bab tersebut, yang akan menjelaskan materi-materi yang dipelajari dalam bab tersebut.



Gambar 12. Hasil Pembuatan Halaman KD dan TP

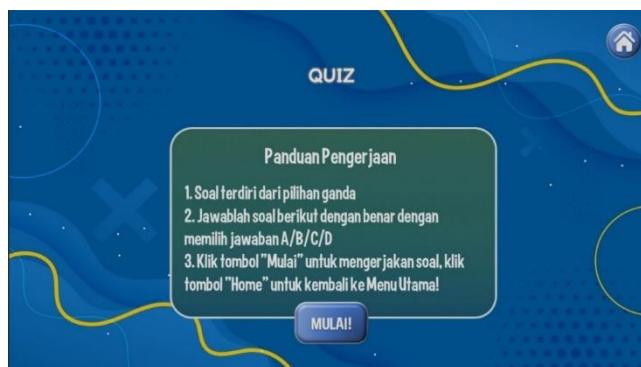
Di halaman ini, terdapat juga tombol *back-next* dan tombol pilih bab. Tombol *back-next* digunakan untuk berpindah ke halaman sebelumnya atau halaman berikutnya dalam konteks halaman materi. Tombol keluar materi berfungsi untuk pergi ke halaman pilih bab. Materi-materi yang ditampilkan akan menyesuaikan dengan bab dimana dia terletak seperti pada buku pembelajaran Bahasa Inggris kelas 5 *Cambridge*.



Gambar 13. Hasil Pembuatan Halaman Materi

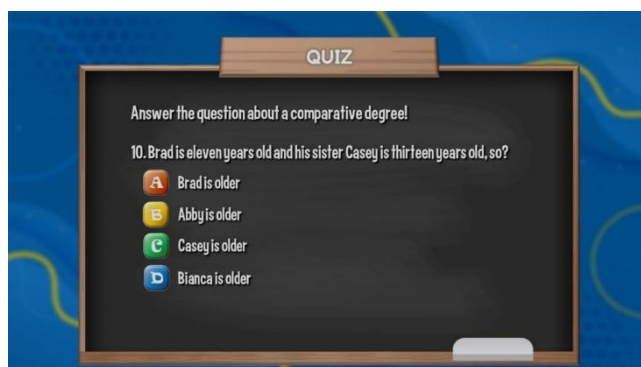
3.3.5. Hasil Pembuatan Halaman Kuis

Pada halaman kuis, pengguna akan disajikan dengan *panduan pengerjaan* yang terdiri dari dua tombol, yaitu tombol *home* untuk kembali ke menu utama dan tombol "Mulai!" untuk memulai kuis.



Gambar 14. Hasil Pembuatan Panduan Pengerjaan

Pada halaman soal kuis akan ditampilkan pertanyaan berjumlah 10 butir. Pada setiap halaman pertanyaan akan terdapat perintah soal, soal kuis, dan 4 buah tombol pilihan jawaban yang berbentuk pilih ganda A, B, C, D. Apabila tombol pilihan jawaban tersebut ditekan dan jawabannya benar, maka tombol akan melakukan perpindahan halaman ke soal selanjutnya dan menambah skor kuis yang ada di dalam sistem. Apabila jawabannya salah, maka tombol hanya akan melakukan perpindahan halaman.



Gambar 15. Hasil Pembuatan Soal Kuis

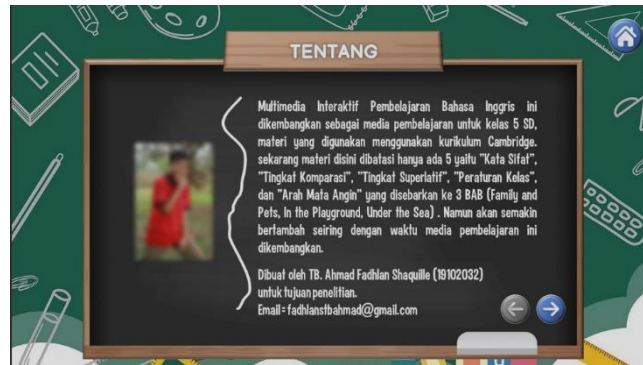
Pada halaman hasil kuis akan ditampilkan judul halaman, emoji, hasil skor, konfeti, ucapan selamat setelah semua soal terisi, dan tombol *home*. Emoji dan ucapan selamat akan ditampilkan berdasarkan skor hasil kuis. Konfeti akan ditampilkan hanya apabila skor hasil kuis memiliki kisaran 90-100. Tombol *home* digunakan untuk keluar dari halaman kuis.



Gambar 16. Hasil Pembuatan Hasil Kuis

3.3.6. Hasil Pembuatan Halaman Tentang

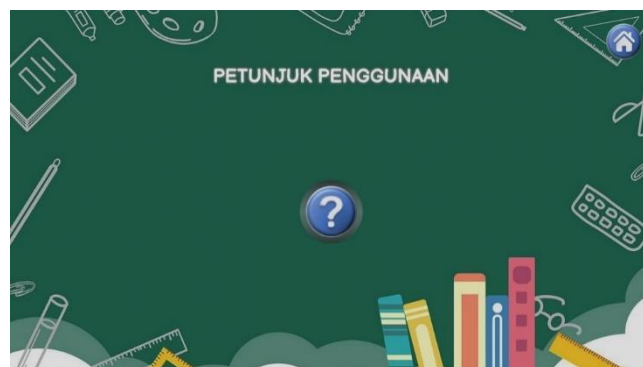
Pada halaman tentang akan menampilkan teks informasi tentang aplikasi multimedia interaktif ini, tombol *back-next* berperan dalam memindahkan pengguna ke halaman sebelumnya atau selanjutnya, dan tombol *home* digunakan untuk kembali ke menu utama.



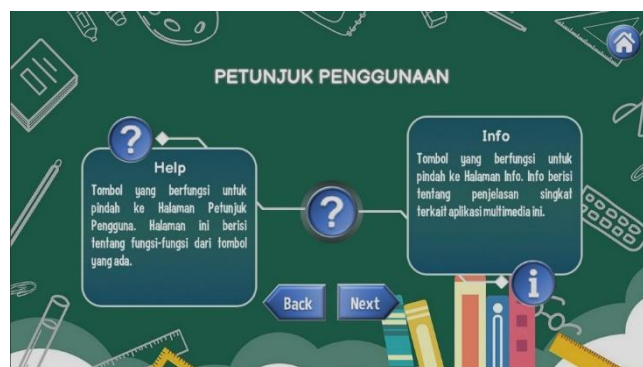
Gambar 17. Hasil Pembuatan Halaman Tentang

3.3.7. Hasil Pembuatan Halaman Petunjuk Penggunaan

Pada halaman petunjuk penggunaan akan ditampilkan halaman pembuka yang hanya memuat sebuah animasi perpindahan tombol dan 2 buah tombol, yaitu tombol petunjuk “?” untuk berpindah ke halaman isi dari halaman petunjuk penggunaan dan tombol *home* digunakan untuk kembali ke menu utama.



Gambar 18. Hasil Pembuatan Awal Halaman Petunjuk



Gambar 19. Hasil Pembuatan Isi Halaman Petunjuk

Setelah selesainya proses pembuatan dan *publishing* aplikasi, maka aplikasi akan dilakukan percobaan instalasi dan pemakaian pada beberapa *device Android* yang memiliki perbedaan spesifikasi masing-masing.

Tabel 2. *Tabel Percobaan Terhadap Device Android*

No.	Device	Spesifikasi	Status
1.	Xiaomi Redmi 9c	RAM 4 GB, Mediatek MT6765G Helio G35, CPU Octa-core Max 2.30GHz, Android 10, MIUI Global 12.0.14.	Berhasil
2.	Vivo Y30i	RAM 4 GB, Mediatek MT6765G Helio P35, CPU Octa-core 2.30GHz, Android 10, Funtouch OS 10.	Berhasil
3.	OPPO A3s	RAM 4 GB, Qualcomm SDM450 Eight core, Octa-core 1.8GHz Cortex-A53, Android 8.1, ColorOS 5.1.	Berhasil

Langkah terakhir dalam proses implementasi dalam penelitian ini adalah presentasi aplikasi kepada para pengguna. Pengguna yang dipresentasikan pada penelitian ini sesuai dengan objek penelitian adalah siswa-siswi kelas 5 SDIT Fitrah Hanniah. Proses presentasi dilakukan pada Selasa, 30 Mei 2023 pukul 12.30 yang bertepatan dengan jam pelajaran Bahasa Inggris.

3.4. Evaluasi

Pada penelitian ini, proses evaluasi diakhiri dengan melakukan pengujian *usability* kepada para calon pengguna. Proses pengujian *usability* ini dilakukan terhadap 26 orang murid kelas 5 SDIT Fitrah Hanniah. Pada tahap implementasi yang dilaksanakan sebelum pengujian ini, dilakukan presentasi dan demonstrasi aplikasi agar semua siswa mengetahui cara penggunaan dan memahami manfaat dari aplikasi multimedia interaktif ini. Pada pengujian ini, skor penilaian diberikan dalam range 1 sampai 5 dalam masing-masing penilaian dengan dimana angka 5 mengindikasikan kualitas yang sangat baik, angka 4 menunjukkan kualitas yang baik, angka 3 mencerminkan kualitas yang cukup, angka 2 menandakan kualitas yang kurang, dan angka 1 menunjukkan kualitas yang sangat kurang. Proses pengujian *usability* ini dilakukan dengan cara pemberian kertas kuesioner. Hasil perhitungan pengujian *usability* terhadap siswa dapat dilihat di bawah ini:

Tabel 3. *Tabel Pengujian Usability Terhadap Siswa*

No. Pertanyaan	Nilai Pengujian					Jumlah	Nilai Maksimal
	5	4	3	2	1		
1.	19	7	0	0	0	123	130
2.	11	15	15	0	0	160	130
3.	13	9	4	0	0	113	130
4.	18	8	0	0	0	122	130
5.	20	4	2	0	0	122	130
6.	12	13	1	0	0	115	130
7.	21	5	0	0	0	125	130
8.	6	19	1	0	0	109	130
9.	18	6	2	0	0	120	130
10.	13	10	3	0	0	114	130
11.	20	6	0	0	0	124	130
12.	16	10	0	0	0	120	130
13.	15	8	3	0	0	116	130
14.	14	12	0	0	0	118	130
15.	10	12	4	0	0	110	130
16.	19	6	1	0	0	122	130
17.	11	15	0	0	0	115	130
18.	20	6	0	0	0	124	130
19.	18	8	0	0	0	122	130
20.	19	6	1	0	0	122	130
Total:						2416	2600

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Total Nilai Pengujian}}{\text{Total Nilai Maks}} \times 100$$

$$\begin{aligned} &= \frac{2416}{2600} \times 100 \\ &= 92,90\% \end{aligned}$$

Setelah menerapkan rumus persentase kelayakan pada aplikasi “EnLeMul-V”, tercapai hasil dengan nilai 92,90%. Dari angka tersebut dapat disimpulkan bahwa saat dilakukan pengujian *usability*, respons positif diterima oleh pengguna dan aplikasi “EnLeMul-V” mendapatkan penilaian “Sangat Baik” dengan skala Likert yang digunakan dalam penelitian ini.

4. Kesimpulan

Dari penelitian yang sudah dilakukan, maka terbangunnya sebuah aplikasi multimedia interaktif bernama “EnLeMul-V” sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas 5 SDIT Fitrah Hanniah menggunakan model penelitian ADDIE yang memiliki fitur-fitur diantaranya menampilkan materi-materi berdasarkan bab pada buku dan melakukan pengujian materi berupa kuis yang berjumlah 10 soal. Pengujian validitas materi di dalam aplikasi terhadap 2 orang guru SDIT Fitrah Hanniah mendapatkan hasil skor persentase 96,4%. Pengujian *usability* terhadap calon pengguna yaitu 26 murid kelas 5 SDIT Fitrah Hanniah mendapatkan hasil skor persentase 92,90%. Dengan dihasilkannya aplikasi “EnLeMul-V” dan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tujuan implementasi multimedia interaktif untuk membantu kegiatan belajar-mengajar dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas 5 di SDIT Fitrah Hanniah berhasil sesuai yang telah direncanakan.

Daftar Pustaka

- [1] R. Sulistyaningsih, D. S. Rakhmanto, I. Kurniawan, and N. Fadhilah, “Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris,” *Refleksi. EDUKATIKA J. Ilm. Kependidikan*, vol. 11, no. 2, pp. 257–265, 2021.
- [2] EF Education First, “EF English Proficiency Index,” 2022.
- [3] R. Rachmadtullah, Z. MS, and M. Syarif Sumantri, “Development Of Computer-based Interactive Multimedia : Study On Learning In Elementary Education,” *Int. J. Eng. Technol.*, vol. 7, no. 4, pp. 2051–2054, Sep. 2018, doi: 10.14419/ijet.v7i4.16384.
- [4] U. Maria, A. Rusilowati, and W. Hardyanto, “Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children,” *J. Prim. Educ.*, vol. 8, no. 3, pp. 344–353, 2019, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/27929>
- [5] M. Hajidi, E. Mulyasari, and A. D. Fitriani, “Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas III Sekolah Dasar,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 4, no. 1, pp. 373–378, 2019, [Online]. Available: <http://repository.upi.edu/id/eprint/37502>
- [6] N. L. P. Susantini and M. G. R. Kristiantari, “Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini,” *J. Pendidik. Anak Usia Dini Undiksha*, vol. 9, no. 3, pp. 439–448, Aug. 2021, doi: 10.23887/paud.v9i3.37606.
- [7] Abdullah, S. L. Sunusi, and B. A. Bhat, “Developing Teaching Material Design of Basic English Vocabulary Based on Interactive Multimedia for Elementary School,” *Int. J. Humanit. Innov.*, vol. 4, no. 3, pp. 99–103, Sep. 2021, doi: 10.33750/ijhi.v4i3.123.
- [8] K. Komalasari and Rahmat, “Living Values Based Interactive Multimedia in Civic Education Learning,” *Int. J. Instr.*, vol. 12, no. 1, pp. 113–126, Jan. 2019, doi: 10.29333/iji.2019.1218a.
- [9] R. S. Untari, W. Kamdi, A. Dardiri, S. Hadi, and D. Nurhadi, “The Development and Application of Interactive Multimedia in Project-Based Learning to Enhance Students’ Achievement for 2D Animation Making,” *Int. J. Emerg. Technol. Learn.*, vol. 15, no. 16, p. 17, Aug. 2020, doi: 10.3991/ijet.v15i16.16521.
- [10] M. Rosmiati, “Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE,” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 21, no. 2, pp. 261–268, Sep. 2019, doi: 10.31294/p.v21i2.6019.
- [11] F. Armansyah, S. Sulton, and S. Sulthoni, “Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi,” *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 3, pp. 224–229, Aug. 2019, doi: 10.17977/um038v2i32019p224.
- [12] A. Mudinillah, “The Development of Interactive Multimedia Using Lectora Inspire Application in Arabic Language Learning,” *J. Iqra’ Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 285–300, Dec. 2019, doi: 10.25217/ji.v4i2.570.
- [13] M. P. Kumalasan, “Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik

- Kelas IV SD,” *J. Bid. Pendidik. Dasar*, vol. 2, no. 1A, pp. 1–11, Apr. 2018, doi: 10.21067/jbpd.v2i1A.2345.
- [14] D. S. Inawan, S. Sulthoni, and S. Ulfa, “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA SD Kelas IV Materi Makan dan Dimakan Antar Makhluk Hidup,” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 5, no. 2, pp. 151–161, May 2022, doi: 10.17977/um038v5i22022p151.
- [15] N. Anisah, “Tentang SDIT Fitrah Hanniah,” *SIT Fitrah Hanniah*, 2022.
- [16] F. Hidayat and M. Nizar, “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, vol. 1, no. 1, pp. 28–38, Dec. 2021, doi: 10.15575/jipai.v1i1.11042.
- [17] H. A. Bukhori, Sunarti, T. Widyatmoko, and H. L. Ting, “ADDIE method for implementation of virtual reality in online course using model project-based learning,” *JINoP (Jurnal Inov. Pembelajaran)*, vol. 8, no. 1, pp. 33–41, 2022, doi: 10.22219/jinop.v1i1.2441.
- [18] H. Derajad Wijaya and Y. Devianto, “Application of Multimedia in Basic English Vocabulary Learning with the ADDIE Method,” *Int. J. Comput. Tech.*, vol. 6, no. 1, pp. 57–63, 2019, doi: 10.29126/23942231/IJCT-V6I1P12.
- [19] R. Gustina and U. Dewi, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Descriptive Text Di SMK Negeri 1 Jombang,” *J. Mhs. Teknol. Pendidik.*, vol. 12, no. 01, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44195>
- [20] R. Dhaniawaty, A. Suci, and B. Hardiyana, “Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Mengenai Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SMP Kelas VII,” *J. Teknol. dan Inf.*, vol. 11, no. 2, pp. 183–194, 2021, doi: 10.34010/jati.v11i2.
- [21] W. Dick, L. Carey, and J. O. Carey, “Introduction to Instructional Design,” in *The Systematic Design of Instruction*, 6th ed., vol. 54, no. 4, Florida, 2005, pp. 417–420. doi: 10.1007/s11423-006-9606-0.
- [22] Mustika, E. P. A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *JOIN (Jurnal Online Inform.)*, vol. 2, no. 2, pp. 121–126, 2018, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [23] A. R. J. Pratama, S. Suryanti, and Z. A. I. Supardi, “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Materi Cuaca untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Sekolah Dasar,” *J. Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8936–8951, 2022, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3975>
- [24] A. Ranawijaya, Emi Iryanti, and Ferdinanda, “Analisis Hasil Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Alternatif Media Promosi Pariwisata,” *J. RESTI*, vol. 4, no. 2, pp. 260–267, 2020.
- [25] A. M. Lund, “Measuring usability with the USE questionnaire,” *Usability interface*, vol. 8, no. 2, pp. 3–6, 2001.