

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
DESCRIPTIVE TEXT PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS
DI KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Persyaratan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Strata Satu (S1)*



Oleh :

**DUTA ERLANGGA OKTAVIO
NIM. 21004006**

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *DESCRIPTIVE TEXT* PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS VII SMP

Nama : Duta Erlangga Oktavio
NIM/BP : 21004006/2021
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Juli 2026

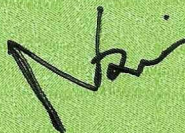
Disetujui oleh

Pembimbing,



Dr. Novrianti, M.Pd.
NIP. 198011012008012014

Kepala Departemen,



Dr. Nofri Hendri, M.Pd.
NIP. 19781129003121001

HALAMAN PENGESAHAN

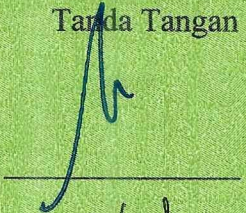
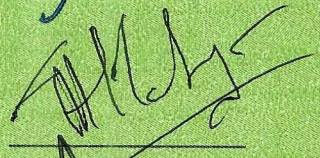
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Descriptive Text
Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII SMP
Nama : Duta Erlangga Oktavio
NIM : 21004006
Departemen/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan/
Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 16 Juli 2026

Tim Penguji,

Nama Tanda Tangan

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Novrianti, M.Pd NIP. 198011012008012014	
Anggota	: Meldi Ade Kurnia Yusri, ST, M.Pd.T NIP. 198405232008121003	
Anggota	: Dr. Rahmi Pratiwi, M.Pd NIP. 195911241986031002	

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Duta Erlangga Oktavio
NIM/BP : 21004006/2021
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Multimedia Interaktif Descriptive
Text Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas
VII SMP

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Descriptive Text Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII SMP” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 16 Juli 2026



Duta Erlangga Oktavio
NIM. 21004006

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyusun skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Multimedia Interaktif *Descriptive text* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VII SMP** ”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S1 jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun materi. Untuk itu, Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut :

1. Ibu Novrianti, M.Pd selaku pembimbing yang dengan sabar, tulus, dan ikhlas telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran yang sangat berharga kepada peneliti baik sejak pembuatan proposal sampai menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, ST,M.Pd.T dan ibu Dr. Rahmi Pratiwi, M,Pd selaku dosen penguji yang telah berkenan menguji dan banyak memberi masukan, kritikan dan petunjuk demi penyempurnaan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Nofri Hendri, M. Pd selaku validator media 1 dan bapak Dr. Septriyen Anugrah, S.Kom., M.Pd.T selaku validator media II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap perbaikan produk multimedia pembelajaran yang penulis kembangkan.
4. Bapak Dr. Nofri Hendri, M. Pd selaku Ketua Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak/Ibu Dosen serta staf Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berkenan memberikan ilmu dan wawasannya selama perkuliahan
6. Ibu Eli Yurni, M.Pd selaku validator materi yang telah berkenan meluangkan waktunya serta memberikan saran dan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam produk Multimedia Pembelajaran yang dikembangkan.
7. Kepala sekolah, guru dan staf SMPN 34 Padang yang telah mengizinkan dan memberikan bantuan pada penulis dalam melakukan penelitian.
8. Peserta didik kelas VII SMPN 34 Padang yang telah bersedia berpartisipasi dan membantu dalam pengambilan data selama proses penelitian tugas akhir skripsi ini.

Padang, 2026

Peneliti

ABSTRAK

Duta Erlangga Oktavio, 2026. Pengembangan Multimedia Interaktif *Descriptive text* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas V11 SMP. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 34 Padang yang menunjukkan bahwa pembelajaran *descriptive text* masih berfokus pada teks tertulis, metode ceramah, dan buku paket, tanpa dukungan media visual maupun multimedia interaktif, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami struktur teks dan kosakata serta kurang termotivasi dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP yang valid, praktis, dan dapat disebarluaskan sebagai alternatif media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan model 4D, yaitu *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Produk dikembangkan menggunakan aplikasi Articulate Storyline dengan memadukan teks, gambar, audio, animasi, video, dan latihan interaktif. Data dikumpulkan melalui lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta angket praktikalitas dari guru dan peserta didik kelas VII, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, dengan persentase validitas materi sebesar 90% dan validitas media sebesar 98,18% setelah revisi. Hasil uji praktikalitas menunjukkan kategori sangat praktis dengan persentase sebesar 93,60%, didukung oleh penilaian tinggi pada aspek kemudahan akses, interaktivitas, kejelasan instruksi, dan tampilan visual. Produk selanjutnya disebarluaskan secara terbatas melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris Kota Padang. Dengan demikian, multimedia interaktif *descriptive text* yang dikembangkan digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik, interaktif, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas VII SMP.

Kata kunci: multimedia interaktif, *descriptive text*, Bahasa Inggris, pengembangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Descriptive text* pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Kelas VII SMP” dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.

Penulisan skripsi ini dilatar belakangi oleh pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penyediaan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Pada pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya materi *descriptive text*, masih ditemukan kendala dalam memahami struktur teks, kosakata, serta penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Oleh karena itu, melalui penelitian pengembangan ini penulis berupaya menghasilkan sebuah multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran bagi peserta didik kelas VII SMP.

Skripsi ini membahas proses pengembangan multimedia interaktif *descriptive text* dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Produk yang dikembangkan diharapkan dapat memenuhi kriteria kelayakan dari aspek validitas dan kepraktisan sehingga dapat mendukung kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih efektif dan menarik.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Padang, 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Pengembangan	8
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan.....	8
F. Manfaat Pengembangan	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori.....	15
B. Kajian Penelitian Relevan.....	40
C. Kerangka Berpikir	43
D. Pembatasan Penelitian.	46
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	48

A. Model Pengembangan	48
B. Prosedur Pengembangan.....	49
C. Defenisi Operasional	59
D. Uji Coba Produk.....	66
BAB IV HASIL HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.	71
A. HasilPengembangan.	71
B. Pembahasan.....	95
C. Keterbatasan Penelitian	100
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....	101
A. Simpulan.....	71
B. Implikasi.....	95
C. Rekomendasi.....	100
DAFTAR RUJUKAN.....	117
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Tampilan awal	14
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman dale 1996	14
Gambar 3. 1Alur Pengembangan.....	61
Gambar 4. 1 Desain <i>Background</i>	80
Gambar 4. 2 Aplikasi Articulate Storyline	81
Gambar 4. 3 Tampilan awal Articulate Storyline.....	81
Gambar 4. 4 Mengatur ukuran produk	82
Gambar 4. 5 Mengatur teks	82
Gambar 4. 6 Pilihan efek transisi	83
Gambar 4. 7 Pilihan animasi	84
Gambar 4. 8 Menambahkan audio.....	84
Gambar 4. 9 Edit audio.....	85
Gambar 4. 10 Tampilan video	85
Gambar 4. 11 Tampilan awal	86
Gambar 4. 12 Halaman login	86
Gambar 4. 13 Halaman profil pengembang.....	87
Gambar 4. 14 Tampilan menu	87
Gambar 4. 15 Halaman petunjuk penggunaan.....	88
Gambar 4. 16 Halaman kompetensi	88
Gambar 4. 17 Halaman materi	89
Gambar 4. 18 Tampilan latihan	89
Gambar 4. 19 Halaman soal latihan	90
Gambar 4. 20 Respon jawaban benar	90
Gambar 4. 21 Respon jawaban salah.....	91
Gambar 4. 22 Hasil latihan.....	92
Gambar 4. 23 Halaman keluar aplikasi	92

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi.....	68
Tabel 3.2 Tabel kisi-kisi instrumen media	69
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Validitas Media Pembelajaran	72
Tabel 3.4 Kategori kevalidan Materi dan Media Pembelajaran	73
Tabel 3.5 Skala Penilaian Angket Guru	74
Tabel 3.6 Skala Penilaian Angket Peserta Didik.....	74
Tabel 3.7 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran.....	75
Tabel 4.1 Nama Validator	93
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi	94
Tabel 4.4 Tabel saran ahli media.....	97
Tabel 4.6 Tabel Hasil Validasi Media tahap II.....	101
Tabel 4.7 Tabel Hasil uji praktikalitas.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Flawchart	108
Lampiran 2 Storyboard	109
Lampiran 3 Validasi Materi	112
Lampiran 4 Validasi Media Tahap 1.....	114
Lampiran 5 Validasi Media Tahap II	120
Lampiran 6 Lembar Praktikalitas Siswa	126
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian.....	128
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	130
Lampiran 9 Surat Balasan Dari Sekolah	131
Lampiran 10 Surat Izin Penyebaran Produk	132
Lampiran 11 Alur Capaian Pembelajaran	133
Lampiran 12 Modul Ajar	134
Lampiran 13 Hasil Uji Praktikalitas.....	156
Lampiran 14 Dokumentasi Penelitian.....	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi teknologi berkembang dengan sangat pesat dan memberikan dampak signifikan pada dunia pendidikan. Perkembangan zaman menuntut sektor pendidikan untuk terus beradaptasi, terutama dalam proses pembelajaran. Di era ini, ketergantungan manusia terhadap teknologi semakin meningkat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, bahkan lanjut usia. Teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, memberikan manfaat besar, baik dalam aktivitas harian maupun dalam mendukung proses pembelajaran di dunia pendidikan.

Tantangan yang dihadapi oleh satuan pendidikan sangat beragam, salah satunya berkaitan dengan bidang teknologi pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin maju di era saat ini memang memberikan banyak kemudahan, namun di sisi lain juga memunculkan berbagai permasalahan dalam penerapannya.

Menurut Rahmah dkk. (2025), ruang lingkup teknologi pendidikan tidak hanya terbatas pada ketersediaan sarana dan prasarana, tetapi juga mencakup pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan perlu diarahkan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Mutu pendidikan di Indonesia masih menjadi perhatian berbagai pihak. Data *Programme for International Student Assessment (PISA)* menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik Indonesia dalam bidang membaca, sains, dan

matematika masih berada pada kategori yang relatif rendah dibandingkan dengan negara-negara lain. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang mampu mendukung proses belajar secara lebih efektif.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi peserta didik adalah Bahasa Inggris karena merupakan bahasa internasional yang digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan, ilmu pengetahuan, dan teknologi. Salah satu aspek pencapaian kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Inggris adalah keterampilan membaca (*reading skill*), sebagaimana yang termuat dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Inggris di level SMP.

Pernyataan ini menggambarkan bahwa salah satu keterampilan yang harus menjadi fokus pembelajaran guru adalah keterampilan membaca melalui penyajian topik-topik bacaan (*reading text*). Salah satu jenis atau genre teks bacaan (*reading text*) adalah *descriptive text*. *Descriptive text* merupakan salah satu jenis teks dalam pelajaran Bahasa Inggris yang bertujuan untuk menggambarkan suatu objek secara jelas, seperti orang, tempat, hewan, atau benda.

Materi *descriptive text* diajarkan kepada siswa kelas VII SMP sebagai dasar untuk melatih kemampuan membaca dan menulis dalam Bahasa Inggris. Melalui pembelajaran *descriptive text*, siswa diharapkan mampu memahami struktur teks, penggunaan kosakata, serta menyusun kalimat sederhana untuk mendeskripsikan suatu objek.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa membaca (*reading*) merupakan salah satu keterampilan berbahasa Inggris yang harus dikuasai oleh siswa.

Menurut Jikulamu (2022), rendahnya kemampuan siswa dalam memahami bacaan *descriptive text* disebabkan oleh penerapan metode pembelajaran yang belum efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, keterbatasan fasilitas pembelajaran yang disediakan guru juga menyebabkan kurang berkembangnya kreativitas siswa dalam menyelesaikan permasalahan selama proses pembelajaran. Bahasa Inggris adalah salah satu bahasa internasional yang digunakan sebagai sarana komunikasi di banyak negara baik lisan maupun tulisan. Jadi Bahasa Inggris sangat penting bagi orang yang bekerja di era global. Di Indonesia, misalnya, bahasa Inggris sebagai bahasa asing telah mendapat perhatian dan peran khusus terutama di bidang pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 7 Agustus 2025 di SMPN 34 Padang ditemukan bahwa pembelajaran *descriptive text* ini diajarkan di sekolah masih berfokus pada teks tertulis dan kurang didukung oleh penggunaan media visual yang memadai. Guru masih menggunakan metode ceramah, seperti menjelaskan tentang *Descriptive text* lalu memberikan soal latihan yang ada dalam LKS atau buku paket. Pada proses pembelajaran ini, media pembelajaran berbasis teknologi belum digunakan sama sekali. Guru tidak memanfaatkan media visual, audio, maupun multimedia interaktif yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Kondisi ini menyebabkan siswa hanya mengandalkan daya ingat terhadap penjelasan guru tanpa dukungan visualisasi atau interaksi digital.

Berdasarkan wawancara tanggal 10 Maret 2026 yang diperoleh dari siswa kelas VII SMPN 34 Padang, mayoritas siswa merasa pembelajaran *descriptive text* seringkali membingungkan, terutama dalam memahami struktur teks, penggunaan kosakata yang sesuai, dan perbedaan antara deskripsi fisik dan nonfisik. Mereka mengakui bahwa materi yang disampaikan guru kurang dilengkapi dengan contoh visual yang memadai, sehingga sulit membayangkan objek yang dideskripsikan. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti presentasi *PowerPoint*, jarang dilakukan karena terkendala oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan perangkat di kelas, waktu persiapan yang singkat, dan keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital yang masih terbatas. Hal ini berdampak pada keterbatasan variasi penyajian materi.

Siswa juga menyampaikan bahwa pembelajaran *descriptive text* cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga mengurangi minat belajar. Beberapa siswa merasa pembelajaran tidak cukup menarik karena hanya berpusat pada penjelasan guru (*teacher-centered*) tanpa adanya media interaktif yang dapat memfasilitasi mereka untuk berlatih secara mandiri. Kondisi ini membuat sebagian siswa kurang puas terhadap proses pembelajaran yang berlangsung, terutama karena mereka menginginkan pembelajaran yang lebih visual, kontekstual, dan melibatkan partisipasi aktif.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 12 Maret 2026 dengan guru Bahasa Inggris kelas VII di SMPN 34 Padang, diperoleh informasi bahwa guru masih menghadapi beberapa kendala dalam menyampaikan materi *descriptive text*. Guru mengakui bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada

buku teks, LKS, dan papan tulis. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan waktu untuk menyiapkan media berbasis teknologi, kurangnya pelatihan dalam pengoperasian perangkat digital, serta fasilitas yang belum memadai di sekolah. Guru juga menyatakan bahwa materi *descriptive text* seringkali sulit dipahami siswa karena kurangnya visualisasi dan contoh konkret. Mereka menyadari perlunya media yang lebih interaktif dan menarik untuk membantu siswa membayangkan objek yang dideskripsikan. Namun, upaya untuk mengembangkan media tersebut masih terkendala oleh kemampuan teknis dan beban mengajar yang sudah padat.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi *descriptive text* secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Selain itu, guru juga memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur pembelajaran dalam satu kesatuan yang menarik dan mudah digunakan.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan latihan interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih aktif karena tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi

langsung dengan materi pembelajaran yang disajikan. Menurut Aulia & Toriqularif (2025) Multimedia Learning, representasi materi melalui kombinasi berbagai format multimedia memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dibandingkan penyajian materi yang hanya menggunakan satu bentuk media saja.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis bermaksud ingin menawarkan suatu penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Descriptive text* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas VII SMP.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam pembelajaran *descriptive text* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan memahami struktur *descriptive text* dan kosakata.
2. Disajikan guru kurang dilengkapi dengan contoh visual dan media pendukung yang menarik.
3. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa melibatkan media interaktif berbasis teknologi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas VII SMP?
2. Bagaimana validitas multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas VII SMP menurut ahli materi dan ahli media?
3. Bagaimana praktikalitas terhadap penggunaan multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas VII SMP?
4. Bagaimana penyebaran multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas VII SMP?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas VII SMP.
2. Untuk menghasilkan multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas VII SMP yang valid menurut ahli materi dan ahli media.

3. Untuk menghasilkan multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas VII SMP yang praktis.
4. Untuk menyebarkan multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran bahasa inggris di kelas VII SMP.

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif *descriptive text* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP yang dirancang dengan menggunakan aplikasi utama Articulate Storyline dan aplikasi pendukung lainnya seperti *Canva* untuk mendesain. Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah:

1. Spesifikasi Materi, Materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif ini adalah materi *Descriptive text* pada mata pelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas VII SMP. Materi disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berlaku pada Kurikulum Merdeka di sekolah tempat penelitian.
2. Spesifikasi aplikasi/*Software*, Peralatan yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif *descriptive text* meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).
3. Spesifikasi interface produk, multimedia interaktif *descriptive text* ini memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - a. Bagian awal akan menampilkan halaman pembuka selamat

datang yang nantinya siswa akan mengisi nama dan kelas seperti *login user*.

- b. Tampilan kedua, media ini akan menampilkan tampilan multimedia interaktif *descriptive text* kelas VII semester 1, halaman ini memuat tampilan menu utama di mana terdapat beberapa tombol yang terdiri dari Petunjuk, Kompetensi, Materi, Video, Evaluasi dan Profil. Halaman ini dilengkapi dengan musik instrumen dan suara narator. Pada menu *home* ini terdapat 6 tombol yang dapat dipilih, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menu petunjuk berisi tentang panduan penggunaan aplikasi yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam menjalankan multimedia interaktif.
- 2) Menu kompetensi, menu kompetensi ini terdapat Kompetensi Dasar (KD) sesuai dengan materi pelajaran yang akan dipelajari.
- 3) Menu "materi" berisi materi pelajaran yang disajikan. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini yaitu materi Bahasa Inggris semester 1 *descriptive text*. Materi yang disajikan dalam multimedia interaktif ini dalam bentuk teks, gambar, audio, animasi dan video sehingga memiliki kelayakan dan menarik perhatian siswa. Produk multimedia interaktif ini dirancang agar dapat memberikan desain pesan visual, audio sehingga bisa mengaktifkan semua indera dari

peserta didik. Halaman ini diawali dengan musik instrumen sebagai pengantar dari materi yang akan dipelajari. Selain itu pada produk multimedia ini terdapat beberapa tombol materi yang dapat dipilih siswa.

4) Menu video : pada menu ini terdapat beberapa video sesuai dengan materi yang dipelajari sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

5) Menu "latihan" berisi latihan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan pada multimedia interaktif ini, pada menu latihan terdapat pilihan yaitu A, B, C, dan D. Soal terdiri dari 10 butir kemudian pada bagian akhir latihan akan muncul skor yang diperoleh siswa.

6) Menu "Profil" berisi identitas singkat dari penulis. Halaman ini dilengkapi dengan foto penulis yang terletak di samping kanan dan keterangan (identitas singkat) penulis yang terletak disamping kiri. Halaman ini dilengkapi dengan musik instrumen, dan terdapat tombol *home* yang apabila diklik akan kembali ke menu utama (*Home*).

4. Spesifikasi penggunaan/*device*, multimedia interaktif *descriptive text* dapat dioperasikan menggunakan *smartphone* maupun komputer/*laptop*. Adapun spesifikasi minimum perangkat yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Oleh pengembang, spesifikasi komputer/*laptop* yang digunakan:

1) Sistem operasi windows 10 atau versi yang lebih tinggi

- 2) RAM minimal 2 GB
 - 3) Resolusi layar minimal 1366 x 768 piksel
 - 4) Tersedia *browser* seperti google chrome atau microsoft edge untuk menjalankan media.
- b. Oleh *user*, spesifikasi komputer/*laptop* yang digunakan:
- 1) Sistem operasi windows 10 atau versi yang lebih tinggi
 - 2) RAM minimal 4 GB
 - 3) Resolusi layar minimal 1366 x 768 piksel
 - 4) Tersedia *browser* seperti google chrome atau microsoft edge untuk menjalankan media.
5. Spesifikasi *user*, Pengguna multimedia interaktif yang dikembangkan terdiri atas guru dan siswa kelas VII SMP.



Gambar 1.1 Tampilan Awal

F. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, sebagai berikut:

1. Bagi Siswa: Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan mudah diakses melalui perangkat Android, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi *descriptive text*.
2. Bagi Guru Bahasa Inggris: Memberikan media pendukung yang interaktif dan inovatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran di kelas maupun secara mandiri oleh siswa.
3. Bagi Pengembang Media Pembelajaran: Menjadi contoh atau acuan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Android yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa tingkat SMP.
4. Bagi Penulis Selanjutnya: Memberikan referensi dan dasar pengembangan lebih lanjut dalam bidang multimedia interaktif dan media pembelajaran digital berbasis Android di mata pelajaran lainnya.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Penelitian pengembangan ini disusun berdasarkan asumsi bahwa peserta didik kelas VII SMP telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan perangkat seperti Android dan *laptop*. Peserta didik umumnya telah terbiasa menggunakan telepon pintar serta memahami pemanfaatannya sebagai media pendukung pembelajaran. Selain itu, sekolah diasumsikan telah memiliki sarana dan prasarana yang mendukung penggunaan multimedia interaktif,

seperti ketersediaan perangkat gawai dan akses internet, sehingga media yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Pengembangan multimedia interaktif *descriptive text* ini diasumsikan telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang berlaku pada kelas VII SMP. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Inggris, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik. Dengan kesesuaian tersebut, multimedia interaktif diharapkan dapat mendukung pembelajaran *descriptive text* yang lebih bermakna, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif *descriptive text* dalam penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, produk yang dihasilkan masih berada pada tahap *prototipe*, sehingga pengembangan materi belum mencakup seluruh pembelajaran Bahasa Inggris kelas VII. Mata pelajaran Bahasa Inggris dibatasi pada materi *descriptive text* khususnya pada submateri *definition of descriptive text*, *purpose of descriptive text*, *structure of descriptive text*, *language features of descriptive text*.

Kedua, uji coba produk dilakukan dalam skala terbatas, yaitu hanya pada satu kelas dan melibatkan sebagian peserta didik. Oleh karena itu, hasil kepraktisan produk belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh peserta didik kelas VII di SMPN Negeri 34 Padang.

Ketiga, dari segi pengembangan, proses pembuatan multimedia interaktif mengalami keterbatasan pada perangkat keras yang digunakan. Laptop yang digunakan dalam proses pengembangan memiliki keterbatasan kemampuan dalam menjalankan aplikasi

Articulate Storyline, sehingga proses perancangan, pengeditan, dan pengujian produk terkadang mengalami kendala seperti proses kerja yang kurang optimal.

Keempat, dari segi aplikasi, pengembang masih memiliki keterbatasan dalam penguasaan aplikasi Articulate Storyline karena aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang pertama kali digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif. Oleh karena itu, proses pengembangan membutuhkan waktu lebih lama untuk mempelajari fitur-fitur yang tersedia, seperti pembuatan animasi, navigasi interaktif, serta pengaturan elemen multimedia. Meskipun demikian, proses pembelajaran dan eksplorasi terhadap aplikasi tersebut dapat membantu menghasilkan produk multimedia interaktif yang sesuai dengan tujuan pengembangan.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan multimedia interaktif *Descriptive text* pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VII SMP Negeri 34 Padang, dapat disimpulkan bahwa:

1. Multimedia interaktif *Descriptive text* berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Pada tahap *Define* dilakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis materi. Pada tahap *design* dilakukan perancangan *Storyboard, flowchart*, dan tampilan media menggunakan aplikasi Articulate Storyline. Pada tahap *develop* dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta revisi produk berdasarkan saran validator. Selanjutnya, pada tahap *Disseminate* dilakukan penyebaran produk secara terbatas melalui MGMP Bahasa Inggris Kota Padang.
2. Multimedia interaktif *Descriptive text* yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil validasi media memperoleh persentase sebesar 98,18% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kebahasaan, tampilan media, serta kemudahan penggunaan sehingga layak digunakan dalam pembelajaran
3. Multimedia interaktif *Descriptive text* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji praktikalitas

memperoleh persentase sebesar 93,60% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, instruksi yang jelas, serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Multimedia interaktif *Descriptive text* telah disebarluaskan secara terbatas melalui MGMP Bahasa Inggris Kota Padang sebagai upaya memperkenalkan produk kepada guru-guru Bahasa Inggris sehingga dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran pada materi *Descriptive text* kelas VII SMP.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini memberikan beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, multimedia interaktif dapat membantu memahami materi *Descriptive text* secara lebih mudah, menarik, dan interaktif sehingga peserta didik dapat belajar secara lebih mandiri.
2. Bagi guru, multimedia interaktif dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi *Descriptive text*, sehingga pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan tidak hanya berpusat pada penggunaan buku teks.
3. Bagi sekolah, multimedia interaktif dapat menjadi salah satu inovasi media pembelajaran yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

4. Bagi pengembangan media pembelajaran, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembang media lain dalam mengembangkan multimedia interaktif pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda.

C. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Guru Bahasa Inggris disarankan memanfaatkan multimedia interaktif *Descriptive text* sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan dan minat belajar peserta didik.
2. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai sehingga multimedia interaktif dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.
3. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan multimedia interaktif pada materi Bahasa Inggris lainnya atau mata pelajaran yang berbeda sehingga produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan secara lebih luas.
4. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menguji efektivitas multimedia interaktif terhadap hasil belajar, motivasi belajar, atau variabel lainnya sehingga manfaat produk dapat diketahui secara lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), Article 3.
- Aisyah Fadilah, Kiki Rizki Nurzakiah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, & Usep Setiawan. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- An-nisa Nur Sholihah Indah Septiani, Triana Rejekiningsih, & Rusnaini. (2020). *Analisis Teoritis Penggunaan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. 2, 152–160. 8(2). <https://doi.org/10.33084/tunas.v8i2.4941>.
- Arda, Sahrul Saehana, & Darsikin.. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa SMP kelas VIII. *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69-77.
- Arman Berkat Cristian Waruwu, & Debora Sitinjak. (2022).. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2).
- Azhar Arsyad. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bain Khusnul Khotimah, Muhammad Ali Syakur, Putri Lailatul Maghfiroh, & Nur Hasanah (2024). Perancangan Media Pembelajaran Batik Podhek di Kampung Eduwisata Berbasis Multimedia. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Dan Komunitas*, 1(2), Article 2. Bandung: Alfabeta.
- Benny A. Pribadi. (2019). *Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Fahrurrozi, & Mohtana. (2020). *Pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitri Aulia & Muhammad Toriqularif. (2025). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pendidikan Agama Islam. *Dar El-Ilmi : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.52166/darelilmi.v12i1.10076>
- Heni Jusuf, & Ahmad Sobari. (2021). Pelatihan pembuatan modul pembelajaran untuk mendukung pembelajaran online. *JAM-TEKNO: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 33–37

<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i3.12542>

- I Gede Putu Agus Pramerta, & Yakobet Malayfana. (2024). Meningkatkan Kemampuan Belajar Menulis *Descriptive text* Dengan Media Gambar (Picture And Picture)” Pada Siswa Kelas Vii Uptd Smp Negeri Lantoka Tahun Pelajaran 2023/2024. *Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), Article 1. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 78–86.
- Kadek Agus Aka. (2019). *Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kurka, (2022). Capaian Pembelajaran Bahasa Inggris pada Kurikulum Merdeka. *Kurikulum Merdeka*.
- La Jikuluamu. (2022). Meningkatkan Kemampuan Memahami *Descriptive text* Melalui Metode Problem Based Learning (Pbl) Siswa Kelas Vii Smp Muhammadiyah Kendari Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Bastra (Bahasa Dan Sastra)*, 7(4), Article 4. <https://doi.org/10.36709/bastra.v7i4.136>
- Muh. Putra Pratama, Simon Ruruk, & Perdy Karuru. (2023). Validity of interactive learning media in computer basics course. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(4), 353–362. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i4.60376>
- Muhammad Hasan. (2020). Media pembelajaran dan perannya dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 23–31.
- Muhammad Maulana Gustian, & Heri Suryaman. (2025). Penerapan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMKN 1 Kemlagi. *Energy : Educational Synergy Journal*, 1(2), 51–57.
- Muhammad Zaim, & Muflihatuz Zakiyah. (2024). *Can the Merdeka Belajar curriculum really improve students' reading literacy?* *Journal of Applied Linguistics and Literature*, 9(1). <https://doi.org/10.33369/joall.v9i1.32173>
- Muhsinin, & Kiki Fatmawati. (2020). Validitas dan praktikalitas RPS terintegrasi research based learning. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(1), 201–208.
- Novi Indriyani, & Lailatul Usriyah.. (2022). Pentingnya Belajar Bahasa Inggris Di Sekolah. *Sabilarrasyad: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 7(1) Article 1

- Novyanti, Happy Indira Dewi, & Widia Winata. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Kreativitas Kognitif Anak Pada Pelajaran Bahasa Inggris. *Instruksional*, 4(1), Article 1.
- Nurkomalasari., (2019). *Pengaruh strategi Question Student Have terhadap kemampuan penalaran matematis siswa*. Skripsi. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Nurullaika,. (2025). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi bangun datar Kelas IV MI NU Hidayatul Mubtadiin. *Jurnal Undergraduate*, 8(5), 80-85. <http://etheses.uin-malang.ac.id/77914/>
- Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primar, & Nurmelia.. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *JPIB : Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(1), Article 1.
- Punaji Setyosari (2020). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putri. (2019). (PDF) Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *ResearchGate*. <https://doi.org/10.29303/jpft.v5i1.958>
- Rahmah. (2019). Pengembangan bahan ajar fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(5)
- Reyza Qurrota Akyuna, Ana Dwi Wahyuni, & Diyah Mintasih. (2025). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. *Asas Wa Tandhim: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 5(1). <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v5i1.3112>
- Rina Agustina., Yudha Irhasyuarna., & Siti Sauqina. (2022). Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), Article 3.
- Risma Dina, Mardiani, Nur Jannah, & Praja Winata. (2025). Prinsip dan kriteria pemilihan media pembelajaran. *Jurnal Generasi Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.59342/jgt.v4i1.344>
- Sajidah Nur, Nurhadi, & Yuni Pratiwi. (2023). *Revolusi buku ajar bermuatan teks multimodal terintegrasi media: Kurikulum Merdeka*. Ghancaran:

Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 377–396.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11769>

Setiawan,.(2019). Pengembangan bahan ajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sihombing, B., Zamsiswaya, & sawaluddin. (2024). Model Pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) dalam Pembelajaran Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education El Madani*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.55438/jiee.v4i1.135>

Siti Aminah Octavia. (2020). *Model-model pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Siti Komariah, Huri Suhendri, & Arif Rahman Hakim. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), Article 1.

Siti Maulidah Awaliah & Dwi Rahmawati. (2024). Pemahaman Pembelajaran Bahasa Inggris: Kesulitan dan Tantangan. *Karimah Tauhid*, 3(3), 3442–3448.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*.

Ulyana Maulidiyah, Sri Wahyuni, & Zainur Rasyid Ridlo.. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp Kelas Vii Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), Article 2.

Voni Nurhidayati, Fitra Ramadani, Fika Melisa, & Desi Armi Eka Putri. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99–106.
<https://doi.org/10.61290/pgsd.v10i2.428>

Walter R. Borg & Meredith D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction* (4th ed.). New York: Longman.

Winda Dwi Aulianti, Syaiful Anwar Karim, & M. Riska. (2021). Pengembangan Game Pendidikan Anti Korupsi Berbasis Android. *Jurnal Media TIK*, 27–32. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v4i2.3077>

Yenni Atikah Pane Tika, & Yanti Fitria. (2023). Validasi terhadap multimedia interaktif PowerPoint pada pembelajaran tematik terpadu sekolah dasar.

Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Yusliani. (2019). Membedakan validitas, reliabilitas, praktikalitas, dan efektivitas bahan ajar noncetak. *Carbohydrate Polymers*, 6(1), 5–10.