

## Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Fun Indonesian Folktales Pada Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Negara

Iga Ayu Anggela Heni Krisnayanti<sup>1</sup>, Rudy Pramono<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Program study Teknologi Pendidikan, Universitas Pelita Harapan

---

### Article Info

#### Article history:

Accepted : 07 Februari 2023

Publish : 01 April 2023

---

#### Keywords:

Pengembangan,  
Fun Indonesian Folktales,  
Bahasa Inggris,  
Media Interaktif

---

### Article Info

#### Article history:

Diterima : 07 Februari 2023

Terbit : 01 April 2023

---

### Abstract

*The objective of this research was to create a Fun Indonesian Folktales learning medium to be utilized to teach English for the Grade X students at the Senior High School of 1 Negara. The Research and Development (RnD) method was used in this research, according to (Borg and Gall 2003). The researchers modified and simplified it into 9 adjusted cycles. The interviews and questionnaires were used to collect data, which were then analyzed qualitatively and quantitatively. Three tryouts were conducted three times during the product development process: initial tryout, field tryouts, and field implementation tryout. VR expert, pedagogy expert, material expert, and an English translation were all involved in the initial tryout. Five students participated in the field tryout. Seventeen students participated in the field implementation tryout. The experts and students were allowed to try the product and respond to the provided questionnaire. According to the final data analysis, the attractiveness of the interactive media was 93.5%, the level of practicality was 94.8%, and the student learning motivation was 94.3%. As a result, the product being developed is feasible and has shown the potential to be used as a new medium in the English subjects.*

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran *Fun Indonesian Folktales* pada pembelajaran bahasa Inggris siswa kelas X SMA Negeri 1 Negara. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Research and Development (RnD)*, (Borg and Gall 2003). Peneliti memodifikasi dan menyederhanakan menjadi 9 siklus yang telah disesuaikan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara dan angket, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Pada saat proses pengembangan produk, dilaksanakan uji coba sebanyak tiga kali yaitu uji coba awal, uji coba lapangan, uji pelaksanaan lapangan. Uji coba awal melibatkan ahli VR, ahli Pedagogi, dan ahli materi dan translate Bahasa Inggris. Uji coba lapangan melibatkan 5 responden siswa. Uji pelaksanaan lapangan melibatkan 17 orang siswa. Para ahli dan siswa diberikan kesempatan untuk mencoba produk dan menuliskan respon pada angket yang disediakan. Analisis data akhir menunjukkan bahwa kemenarikan media interaktif sebesar 93,5%, tingkat kepraktisan media interaktif sebesar 94,8%, dan motivasi belajar siswa sebesar 94,3%. Dengan demikian dapat dikatakan produk yang dikembangkan sangat layak dan dapat dijadikan sebagai media baru di mata pelajaran bahasa Inggris.

*This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)*



---

### Corresponding Author:

Name of Corresponding Author,  
Iga. Ayu Anggela Heni Krisnayanti  
Universitas Pelita Harapan  
Email : [angelakrisna@gmail.com](mailto:angelakrisna@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Penggunaan media dan teknologi diimbangi dengan penguasaan Bahasa Inggris sebagai pendukung dalam bidang pendidikan sangat diperlukan untuk siswa. Widyahening (2018, 12) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing utama yang wajib diajarkan di Indonesia, sejak usia dini hingga perguruan tinggi, karena Bahasa Inggris merupakan bahasa pembelajaran yang penting dalam persiapan menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. Salah satu skill dasar dibutuhkan pembelajar dalam penguasaan Bahasa Inggris adalah membaca (*Reading Skill*). Tidak dapat dipungkiri pembelajaran Reading skill, membuat siswa cepat bosan dan merasa tidak

nyaman karena teks yang diberikan oleh guru mereka terkadang terlalu banyak dan susah dimengerti siswa. Aprinawati (2018, 143), menemukan kendala siswa dalam pemahaman membaca seperti minat siswa yang sangat kurang ketika diberikan sebuah bacaan baru oleh guru mereka dikelas, siswa kurang memahami makna bacaan yang mereka baca, ketika membaca konsentrasi siswa menurun akibat berbagai faktor baik dalam diri siswa maupun dari lingkungan mereka, pelaksanaan kegiatan membaca yang diberikan oleh guru kurang diminati dan kurang menarik untuk siswa.

Berdasarkan temuan awal peneliti dari hasil wawancara guru dan hasil kajian kebutuhan awal siswa kelas X SMA N 1 Negara, ditemukan bahwa pemahaman membaca siswa kelas X terutama terhadap teks naratif masih rendah, dan berdasarkan hasil survey yang dilakukan peneliti didapatkan hasil 40% siswa kelas X memiliki keterbatasan dalam memahami kosa kata (*vocabulary*), 34.3% menunjukkan siswa masih susah dalam memahami struktur kalimat (*grammar*) dengan baik pada saat membaca sebuah teks. Berdasarkan hasil analisis survei dan wawancara guru, ditemukan bahwa siswa kelas X masih kesulitan memahami teks Bahasa Inggris karena kurangnya kosa kata dan terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa dalam membaca teks Bahasa Inggris, khususnya siswa kelas X-6, berdasarkan jumlah siswa yang mengisi survei. Dari berbagai permasalahan yang teridentifikasi, peneliti berpendapat bahwa diperlukan suatu alternatif dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris, dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang tepat dan menarik, terutama yang berkaitan dengan kemampuan membaca teks naratif untuk kelas X. Peneliti harus memfasilitasi siswa belajar pemahaman teks naratif dengan mengembangkan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*.

Salah satu bahasa yang sering digunakan saat ini adalah Bahasa Inggris, Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional yang berperan penting pada ranah berkomunikasi antara dari berbagai negara yang menggunakan bahasa yang berbeda. Pembelajaran Bahasa Inggris yang ditawarkan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, dirancang untuk membantu siswa memenuhi kebutuhan komunikasi mereka yang selalu menjadi bagian dari gaya hidup mereka. Membaca adalah salah satu keterampilan terpenting yang harus dikuasai oleh seseorang. (Karmiani, 2018) menyebutkan membaca merupakan suatu proses interaksi tidak langsung antara penulis dan juga pembaca, dengan melakukan kegiatan membaca dapat memperluas pengetahuan pembaca dalam menginterpretasi bacaan dengan baik. Seorang siswa dapat dikatakan memahami sebuah teks bacaan apabila sudah dapat mengerti arti dari teks yang sedang di baca, mampu menjelaskan ide pokok, serta memberikan penjelasan secara detail dengan menggunakan kata-kata sendiri. Kecakapan pemahaman membaca merupakan kemampuan yang lebih unggul dari kegiatan hafalan dan mengingat suatu teks. Teks naratif merupakan tipe teks yang berbentuk cerita imajiner, cerita nyata rekayasa, atau dongeng. (Fakeye & Fakeye, 2016) menyatakan bahwa teks naratif adalah jenis teks yang diusulkan untuk menghibur dan untuk menangani pengalaman aktual dan perwakilan dengan cara yang berbeda. Dalam bukunya Barwick, (2016,4) menjelaskan struktur kalimat umum pada teks naratif diantaranya: Orientasi, Komplikasi, Urutan Peristiwa, Resolusi, Coda. Media yaitu suatu wujud perantara yang diaplikasikan oleh seseorang sender berisi pesan, saran, konsep, buah pikiran dapat disampaikan dengan baik dan jelas kepada penerima pesan atau audience. Nurdyansyah (2019,44) menjelaskan media pembelajaran ialah suatu alat pembantu yang memegang peranan penting pada saat proses belajar mengajar. Madona & Fikri (2018,18) melihat jenis-jenis media pembelajaran berdasarkan kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi yang semakin berkembang dan beragam jenisnya, diantaranya: Media Audio, Media Visual, Media Audio-Visual, Media Animasi, Multimedia. Nurdyansyah, (2019,64) menjelaskan secara rinci fungsi media pembelajaran diantaranya:

- a. Untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.
- b. Untuk meningkatkan semangat belajar siswa.
- c. Untuk meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa.
- d. Untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas proses belajar mengajar.

- e. Untuk mengendalikan gaya belajar siswa yang beragam.
- f. Untuk meningkatkan efektivitas komunikasi belajar antara guru dan siswa.
- g. Untuk meningkatkan pengalaman siswa lebih nyata dari abstrak menjadi konkrit.

*Information Communication and Technology* yang sering kita ketahui sebagai Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan *terminology* paling besar, *ICT* mencakup keseluruhan dalam teknis dalam proses dan penyaluran berbagai informasi. (Sulistia et al., 2022), menerangkan bahwa *ICT* memiliki penjelasan sangat luas yakni keseluruhan yang berhubungan terkait proses, manipulasi, pengelolaan, transfer data antar media. Dalam bukunya Septiana (2019,13) Mengemukakan jenis media pembelajaran berlandaskan *ICT* yaitu:

- a. Teknologi Komputer  
Media pembelajaran ini sering disebut dengan *CAI (Computer Assisted Instructional)*. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini menggabungkan berbagai jenis media yang ada, disatu padukan diselaraskan dengan teknologi komputer.
- b. Teknologi Multimedia  
Media pembelajaran multimedia adalah media pembelajaran terdiri dari berbagai bentuk media, yang disatukan dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Teknologi Komunikasi  
Jenis media pembelajaran berbasis komunikasi yaitu telepon, faximile.
- d. Teknologi Jaringan Komputer  
Jenis media jaringan komputer ini sering kita jumpai sebagai LAN, internet, wifi, dll.

Terdapat penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya: Rumainur, TESIS 2016, dengan judul “Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang”. Dengan hasil penelitian menunjukkan penggunaan media autoplay memiliki tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi. Didukung dengan hasil nilai ulangan rata-rata siswa dari 69,96 naik 18,49% menjadi 82,90. Persamaan pada penelitian dulu dan penelitian yang sekarang adalah sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran sebagai pembantu guru dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, Mahrus. TESIS 2020, dengan judul “Pengembangan Media Gambar Digital Berbasis Android Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi”. Dengan hasil penelitian, media pembelajaran Gambar Digital Berbasis Android masuk dalam kategori layak dan efektif. Dengan hasil uji kelayakan menurut ahli media dengan persentase total sebesar 86,67% dan ahli materi valid dengan persentase 86,29%. Dan meningkatkan nilai rata-rata kelas dari 67,17% menjadi 83,50%. Perbedaan pada penelitian yaitu hasil akhir dari penelitian ini produk yang dikembangkan dapat dioperasikan dengan PC. Terakhir, Heru Setiawan dan Doni Samaya. Jurnal 2021. Dengan judul “Developing Interactive Multimedia for Teaching Reading Comprehension on Narrative Texts Based on South Sumatera Local Culture”. penggunaan multimedia interaktif untuk pengajaran teks naratif berbasis budaya lokal Sumatera Selatan memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dengan skor rata-rata 3,63 dan evaluasi kelompok kecil dengan skor 3,78. Dan mendapatkan hasil yang potensial setelah uji coba lapangan hal itu ditunjukkan dengan prestasi siswa dalam tes membaca dengan angka kelulusan 72%.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini peneliti menerapkan metode *Research and Development (RnD)*, dengan jenis penelitian kuantitatif dan kualitatif. Model penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk, serta menguji keefektifan produk yang telah dikembangkan Sugiyono

(2007,297) untuk mewujudkan sebuah produk dibutuhkan analisis kebutuhan siswa dengan cara melaksanakan survei atau wawancara. Untuk mengetahui apakah sebuah produk efektif atau tidak dibutuhkan uji coba produk bersama dengan siswa. Dalam penelitian ini, difokuskan pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *Fun Indonesian Folktales*. Untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan, peneliti melakukan validasi ahli yang dibagi menjadi tiga, validasi ahli media, validasi ahli pedagogi, validasi ahli materi dan *translate* Bahasa Inggris yang telah dikembangkan. Untuk mengetahui kepraktisan produk serta kemenarikan produk peneliti menggunakan angket dengan data kuantitatif.

Model pengembangan yang diaplikasikan pada penelitian ini yakni model perkembangan yang diadaptasi dari teori *Borg and Gall* (2003). Peneliti menggunakan teori *Borg and Gall* karena merupakan prosedur yang sesuai dengan permasalahan penelitian ini. *Borg and Gall* mengusulkan sepuluh fase saat melaksanakan penelitian dan pengembangan namun telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yakni: 1) penelitian dan pengumpulan informasi yang dilakukan oleh peneliti untuk analisis kebutuhan, 2) perencanaan yaitu peneliti menyusun rencana pengembangan produk seperti mempersiapkan tujuan pembelajaran, materi, soal-soal, desain produk 3) pengembangan versi awal produk yaitu peneliti mengembangkan produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya, 4) validasi ahli produk dengan uji coba produk yang telah dikembangkan peneliti, 5) revisi produk utama bertolak dari hasil pengisian angket dan masukan yang diberikan oleh validasi ahli, 6) uji lapangan utama, 7) revisi produk operasional dengan bertolak dari hasil penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti, 8) uji produk operasional, 9) revisi produk akhir merupakan kegiatan perbaikan akhir untuk menghasilkan produk pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SMA N 1 Negara, Kabupaten Jembrana, Bali. Penelitian berlangsung selama bulan Juli - November semester gasal tahun ajaran 2022-2023. Dengan subjek penelitian yaitu: seluruh siswa kelas X untuk penyebaran survey kebutuhan penelitian, perwakilan 5 orang siswa kelas X untuk uji coba lapangan & 17 orang siswa kelas X untuk uji pelaksanaan lapangan, dan subjek validasi ahli dengan 3 orang yaitu validasi ahli media, validasi ahli pedagogi media, dan validasi ahli *translate* cerita dan materi Bahasa Inggris. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan wawancara.

### 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan sebagai tahap awal penelitian. Pada pelaksanaan kegiatan analisis kebutuhan, peneliti mendapatkan data melalui penyebaran angket atau questionnaire kepada siswa, dan wawancara bersama guru pengampu Bahasa Inggris. Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dan potensi yang diinginkan untuk menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi dalam belajar Bahasa Inggris di SMA N 1 Negara. Hasil survey menunjukkan 60% siswa hanya bisa membaca tetapi tidak paham isi dari teks Bahasa Inggris, 25,7% menyatakan hanya bisa membaca dan paham isi dari teks Bahasa Inggris, 14,3% menyatakan hanya tahu kosa kata (*vocabulary*) tetapi tidak bisa menyusun kalimat, dan tidak ada siswa yang lancar berbicara Bahasa Inggris. Selanjutnya ditemukan 40% siswa masih memiliki keterbatasan dalam memahami kosa kata (*vocabulary*), 34,3% masih kesulitan memahami struktur kalimat (*grammar*) dengan benar, 20% tidak bisa mengucapkan (*pronunciation*) dengan benar, dan 5,7% menyatakan kesulitan dalam membedakan jenis teks (*text type*). Berdasarkan hasil wawancara bersama guru ditemukan bahwa siswa kelas X secara garis besar masih terlihat sangat kesulitan dalam memahami sebuah teks Bahasa Inggris, dan guru juga menerangkan bahwa selama memberikan pembelajaran naratif belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Dari berbagai kesulitan yang dihadapi oleh siswa dan hasil wawancara bersama guru, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif, untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa dalam membaca teks Bahasa Inggris.

Peneliti mengambil materi yang berfokus pada teks naratif dengan berlandaskan Kurikulum Merdeka Belajar Fase E untuk kelas X. Pada tahap desain media peneliti melakukan dua tahap, pertama peneliti menyiapkan pengembangan modul ajar dan pengembangan media pembelajaran

interaktif *Fun Indonesian Folktales*. Modul pembelajaran yang telah dirancang meliputi *introduction* media, kumpulan teks naratif, kumpulan *vocabulary*, *quiz* atau soal, dan materi. Di bawah ini merupakan rancangan program pembelajaran. Media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*, didesain sebagai salah satu alat bantu pembelajaran pemanfaatan untuk pemahaman membaca dan motivasi belajar Bahasa Inggris khususnya materi teks naratif. Pengguna media interaktif ini adalah guru dan siswa. Pada tampilan desain pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales* dibagi menjadi beberapa laman:



Gambar 1 : Jendela Pembuka Media pembelajaran *Fun Indonesian Folktales*.



Gambar 2 Main Menu Media pembelajaran *Fun Indonesian Folktales*.



Gambar 3 Menu Start Media pembelajaran *Fun Indonesian Folktales*

Setelah tahap pengembangan media selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji coba awal bersama validasi ahli yang bertujuan untuk mendapatkan masukan dan saran. Pemilihan ahli validasi telah disesuaikan dengan kompetensi pada bidang masing-masing.

Sehingga, produk yang diuji coba kepada siswa telah memiliki spesifikasi dengan standar yang layak. Uji Validasi media pembelajaran interaktif bertujuan untuk mengetahui kualitas dari desain media yang dikembangkan oleh peneliti. Validasi media *Fun Indonesian Folktales* akan dilakukan oleh bapak Dr.Eng. Pujianto Yugopuspito, M,Sc. Beliau adalah dosen magister teknologi pendidikan, di Universitas Pelita Harapan. Berikut adalah hasil dari validasi ahli media terhadap media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*.

**Tabel 1** hasil Perhitungan Validitas Media

Ahli	Skor Penilaian	Nilai Akhir	Persentase	Kategori
Media	104	3,71	93%	Valid, Revisi kecil

Validasi ahli pedagogi dilakukan oleh Ibu Anak Agung Ayu Dewi Sutyaningsih M.Pd. Beliau adalah staf dosen pengajar di Universitas Pendidikan Ganesha Denpasar, merupakan ahli dalam bidang pedagogi pada media pembelajaran. Berikut adalah hasil validasi ahli pedagogi media *Fun Indonesian Folktales*.

**Tabel 2** Hasil Perhitungan Validasi Ahli Pedagogi

Ahli	Skor Penilaian	Nilai Akhir	Persentase	Kategori
Media	81	3,8	96,5%	Valid, Revisi kecil

Uji validasi ahli materi bahasa inggris dan translate cerita dilakukan oleh Devinta Puspita Ratri, S.Pd, M.Pd. merupakan staf dosen pendidikan Bahasa Inggris, fakultas ilmu budaya, Universitas Brawijaya, Malang. Validasi ahli materi dilakukan sebelum pengembangan media pembelajaran dilakukan. Berikut adalah hasil validasi materi Bahasa Inggris dan translate cerita:

**Tabel 3** Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi Bahasa Inggris dan Translate cerita

Ahli	Skor Penilaian	Nilai Akhir	Persentase	Kategori
Media	40	3,6	91%	Valid, Revisi kecil

Hasil validasi ahli translate juga dilakukan oleh ibu devinta, beliau menilai 3 cerita yang di translate oleh peneliti, dengan hasil validasi cerita pertama memiliki tingkat keakuratan dengan skor 3 dari skala 3, tingkat terjemahan dengan skor 3 kategori berterima, dan tingkat keterbacaan terjemahan skor 3 dengan kategori tingkat keterbacaan tinggi. Penilaian sama juga diberikan kepada cerita kedua dan ketiga dengan masing-masing skor yang diberikan yaitu 3 dari skala 3.

Setelah melaksanakan uji validasi ahli, peneliti melanjutkan dengan melaksanakan revisi hasil uji coba ahli media berdasarkan komentar dan saran yang diberikan untuk menyempurnakan produk. Selanjutnya dilaksanakan uji coba lapangan melibatkan 5 orang perwakilan siswa kelas X. dengan cara one to one evaluation atau sering disebut uji coba terbatas, yang dilakukan kepada siswa kelas X6 SMA Negeri 1 Negara, dengan uji coba menggunakan media interaktif *Fun Indonesian Folktales* dan memberikan respon berupa pengisian angket, menuliskan saran terhadap media yang sudah mereka coba.

Hasil uji coba terbatas *Fun Indonesian Folktales* pada pembelajaran Bahasa Inggris dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4.** Hasil Uji Coba Terbatas Siswa

No.	Aspek	Nilai	Persentase	Kategori
1.	Kemenarikan	3,82	95,5%	Sangat Layak
2.	Kepraktisan	3,63	91%	Sangat Layak
3.	Motivasi Belajar	3,78	94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil pada tabel di atas, pengembangan media interaktif *Fun Indonesian Folktales* mendapatkan respon yang baik dari siswa yang terlibat dalam pelaksanaan uji coba terbatas, mereka memberikan apresiasi kepada media yang telah dikembangkan sangat menarik, praktis serta meningkatkan motivasi belajar pada pembelajaran Bahasa Inggris.

Setelah melaksanakan uji coba lapangan, selanjutnya melakukan revisi uji coba lapangan, berdasarkan masukan dan saran yang diberikan oleh siswa pada saat uji coba terbatas. Uji pelaksanaan lapangan dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangan media interaktif *Fun Indonesian Folktales*. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 17 orang siswa kelas X, dengan uji coba secara online mandiri dari rumah masing-masing, setelah itu mengisi angket melalui *Google Form*.

**Tabel 5** Hasil Uji Coba Lapangan Kelompok Kecil

No.	Aspek	Nilai	Persentase	Kategori
1.	Kemenarikan	3,74	93,5%	Sangat Layak
2.	Kepraktisan	3,8	94,8%	Sangat Layak
3.	Motivasi Belajar	3,77	94,3%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan bersama kelompok kecil, diperoleh data kemenarikan produk media *pembelajaran* interaktif *Fun Indonesian Folktales* sebesar 3,74 dari skala 4. Persentase hasil kemenarikan produk sebesar 93,5%. Pada aspek kepraktisan produk, *Fun Indonesian Folktales* mendapatkan 3,8 dari skala 4. Persentase nilai kepraktisan produk sebesar 94,8%. Untuk aspek motivasi belajar siswa, media interaktif mendapatkan nilai 3,77 dari skala 4. Persentase nilai motivasi belajar siswa sebesar 94,3%. Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa, media interaktif *Fun Indonesian Folktales* merupakan media yang menarik, serta praktis saat menggunakannya, dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pelajaran Bahasa Inggris. Penyempurnaan produk akhir merupakan tahap terakhir dari pengembangan media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*. Revisi akhir dilakukan berdasarkan hasil komentar dan saran yang diberikan oleh siswa saat mengisi angket. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan media supaya dapat digunakan pada kelompok dengan skala besar.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil pengembangan dan penelitian, media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*, pelajaran Bahasa Inggris, materi naratif teks kelas X SMA Negeri 1 Negara, diperoleh kesimpulan yaitu, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis desktop dan website, yang dapat digunakan oleh siswa menggunakan media laptop atau PC. Berdasarkan hasil uji validasi produk media interaktif *Fun Indonesian Folktales* dikatakan valid dan layak digunakan di dalam pembelajaran Bahasa Inggris

di kelas. Berdasarkan hasil analisis angket validasi ahli media diperoleh hasil akhir sebesar **3,71** dari skala 4 dan **93%** berdasarkan hasil persentase maka dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif telah valid dan layak digunakan dan sudah sesuai standar. Dari hasil analisis ahli pedagogi media interaktif memperoleh hasil akhir sebesar **3,8** dari skala 4 dan **96,5%** berdasarkan hasil persentase maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran interaktif telah layak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran di kelas. Dari hasil uji validasi ahli materi dan translate Bahasa Inggris diperoleh hasil akhir sebesar **3,6** dari skala 4 dan **91%**. Pada hasil analisis uji coba yang dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *Fun Indonesian Folktales*, menarik, praktis, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pendukung dalam mengajar di kelas, khususnya pada pembelajaran Bahasa Inggris.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Aprinawati, I. (2018). Penggunaan Model Peta Pikiran (Mind Mapping) untuk Meningkatkan Pemahaman Membaca Wacana Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 140–147.
- Barwick, J. (2016). Targeting Text: Photocopiable Units Based on English Text Types: Narrative, Poetry, Drama: Upper Level. Leichhardt. NSW: Blake Education. Web, 4.
- Fakeye, B., & Fakeye, D. O. (2016). Instruction in text-structure as a determinant of senior secondary school students' achievement in English narrative text in Ido Local Government Area, Oyo State. *AFRREV IJAH: An International Journal of Arts and Humanities*, 5(2), 270–283.
- Karmiani, S. (2018). Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Viii Smpn 3 Teluk Kuantan. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(6), 883–890.
- Madona, & Fikri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (M. P. Hendrizal, S.IP. (ed.); 1st ed.). Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (M. P. Pandi Rais, S.Pd. (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press.
- Septiana, N. (2019). *Ict Dalam Pembelajaran Mi/Sd* (Vol. 112). Duta Media Publishing.
- Sugiyono, D. (2007). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. CV. Alfabeta, Bandung, 25.
- Sulistia, W., Khomsyatun, S. H., & Paradiba, A. S. (2022). Penerapan Media ICT dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Siswa Dalam Belajar Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)*, 2(1), 317–323.
- Widyahening, C. E. (2018). Penggunaan Teknik Pembelajaran Fishbone Diagram Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 11–19.