

**MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* MATA  
PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA MI NAJAHYAH  
PALEMBANG**



**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana  
Terapan Pada Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi  
Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya**

**OLEH :**

**JUNITA PRIHARTINI**

**062040722627**

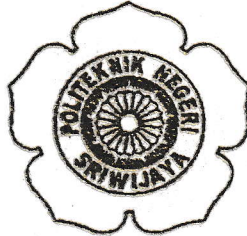
**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**PALEMBANG**

**2024**

LEMBAR PERSETUJUAN

MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* MATA PELAJARAN BAHASA  
INGGRIS PADA MI NAJAHYAH PALEMBANG



LAPORAN TUGAS AKHIR

Oleh:

Junita Prihartini

062040722627

Palembang,

2024

Disetujui oleh,  
Pembimbing I

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197703292001122002

Pembimbing II

Fithri Selva Jumcilah, S.Kom., M.T.I.  
NIP. 199005042020122013

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.  
NIP. 197005232005011004

Ketua Program Studi Teknologi  
Informatika Multimedia Digital

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 197703292001122002

**MEDIA PEMBELAJARAN POP-UP BOOK MATA PELAJARAN BAHASA  
INGGRIS PADA MI NAJAHYAH PALEMBANG**



**Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang  
Tugas Akhir pada hari Selasa, 16 Juli 2024**

**Ketua Dewan penguji**

**Emalaila, S.Kom., M.Kom**  
NIP. 197703292001122002

**Anggota Dewan penguji**

**Meivi Darlies, S.Kom., M.Kom**  
NIP. 197815052006041003

**Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom**  
NIP. 198409142019032009

**Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.TI**  
NIP. 199005042020122013

**Ariansyah Saputra, M.Kom**  
NIP. 198907122019031012

**Tanda Tangan**

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

**Azwardi, S.T., M.T.**  
NIP. 197005232005011004

## ABSTRAK

### MEDIA PEMBELAJARAN *POP-UP BOOK* MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA MI NAJAHYAH PALEMBANG

---

**Junita Prihartini, 2024: 101 Halaman**

Bahasa Inggris berperan penting sebagai alat komunikasi universal. Keberadaannya sebagai bahasa internasional menjadikan Bahasa Inggris sebagai bekal penting bagi siswa dalam menghadapi berbagai tantangan global. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Inggris "StoryQuest English" dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran siswa dengan melakukan wawancara dan studi literatur. Pada tahap perancangan, dibuat desain *flow-chart* terkait fitur dalam aplikasi, serta pembuatan *storyboard* dari cerita yang akan diilustrasikan. Tahap pengembangan mencakup pembuatan aplikasi menggunakan teknologi yang sesuai dalam penelitian ini pembuatan aplikasi menggunakan *game engine Unity*, serta pengujian awal untuk memastikan fungsionalitas dasar. Implementasi dilakukan dengan memperkenalkan aplikasi kepada kelompok siswa untuk digunakan dalam proses belajar. Hasil evaluasi yang didapat pada pengujian *blackbox testing* bahwa semua fitur aplikasi berfungsi dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Selain itu, dilakukan juga validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kualitas konten dan kesesuaian pembelajaran dari aplikasi. Pengujian *pre-test* dan *post-test* menggunakan persamaan N-Gain menunjukkan peningkatan nilai sebesar 61,6%, yang masuk dalam kategori "cukup efektif".

**Kata Kunci:** ADDIE, *PreTest PostTest*, Uji N-Gain

## **ABSTRACT**

### **POP-UP BOOK LEARNING MEDIA FOR ENGLISH SUBJECTS AT MI NAJAHYAH PALEMBANG**

---

**Junita Prihartini, 2024: 101 Pages**

*English plays an important role as a universal communication tool. Its existence as an international language makes English an important provision for students in facing various global challenges. This research aims to develop the English learning media "StoryQuest English" by using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). At the analysis stage, the students' learning needs were identified by conducting interviews and literature studies. At the design stage, a detailed design of the flow-chart related to the application's features, and the creation of a storyboard of the story to be illustrated. The development stage includes creating an application using the appropriate technology in this study using the Unity game engine and initial testing to ensure basic functionality. Implementation is done by introducing the application to groups of students to be used in the learning process. The evaluation results obtained in blackbox testing showed that all application features function properly and following predetermined specifications. In addition, material expert and media expert validation was also carried out to assess the quality of content and learning suitability of the application. Pre-test and post-test testing using the N-Gain equation showed an increase in value of 61.6%, which falls into the "moderately effective" category.*

**Keywords:** ADDIE, PreTest PostTest, N-Gain test

For you who read this....

*Live for today, because you don't know you will make it  
tomorrow or NOT !*

*Don't be scared of what may come in future...*

*Have courage and be kind...*

*Be positive, Be the reason someone smiles today...*

---



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN  
RISET DAN TEKNOLOGI  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414

Website : [www.polsri.ac.id](http://www.polsri.ac.id) E-mail : [info@polsri.ac.id](mailto:info@polsri.ac.id)



**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Junita Prihartini

NIM : 062040722627

Jurusan / Program Studi : Teknik Komputer / DIV – Teknologi Informatika  
Multimedia Digital

Judul Skripsi : Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Mata Pelajaran  
Bahasa Inggris Pada MI Najahiyah Palembang

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan

Palembang, Desember 2024

Penulis,



Junita Prihartini

NPM. 062040722627

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, Karunia, dan RidhaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul **"Media Pembelajaran *Pop-up Book* Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada MI Najahiyah Palembang"**.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Diploma 4 Teknologi Informatika Multimedia Digital di Jurusan Teknik Komputer, Politeknik Negeri Sriwijaya. Penulis menyadari dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibunda tercinta yang telah banyak mendoakan, memberikan dukungan baik secara moril maupun materi, yang selalu mengulurkan tangannya untuk menyeka air mata selama penulisan hingga laporan tugas akhir ini dapat selesai.
2. Bapak Dr. Beny Bandanadjaja, S.T.,M.T. selaku (Plt) Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Azwardi, S.T.,M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Ibu Ema Laila, S.Kom.,M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya sekaligus sebagai Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
5. Ibu Fithri Selva Jumeilah, S.Kom.,M.T.I. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan semangat dalam penulisan laporan tugas akhir ini.
6. Bapak Ali Amin, S.Pd.I. selaku Kepala Sekolah MI Najahiyah Palembang.
7. Ibu Nurjanah selaku Wali Kelas 6 C sekaligus guru bahasa inggris di MI Najahiyah Palembang.

8. Teman-teman The Unity Explorer yang telah banyak membantu penulis dalam banyak hal selama masa pengerjaan laporan tugas akhir ini.
9. Teman-teman 8 TI.B yang telah berjuang bersama dalam mencapai kesuksesan
10. Keluarga terdekat yang juga turut memberikan motivasi dan dukungan.
11. Dan kepada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dalam proses penyelesaian Proposal ini.

Semoga segala perbuatan baik yang telah dilakukan mendapatkan berkah dari Allah Swt. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat mendukung guna kesempurnaannya di masa mendatang. Akhir kata penulis berharap semoga laporan tugas akhir ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan

Palembang, Juli 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN .....	ii
LEMBAR PENGUJI.....	iii
BEBAS PLAGIAT.....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Media Pembelajaran .....	5
2.1.1. Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	6
2.1.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	7
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.2. <i>Pop-Up Book</i> .....	12
2.2.1. Teknik Membuat <i>Pop-Up Book</i> .....	13
2.2.2. Kelebihan dan Kelemahan <i>Pop-Up Book</i> .....	16
2.3. Naskah ( <i>Script</i> ).....	17

2.4.	Papan Cerita ( <i>Storyboard</i> ).....	<b>18</b>
2.4.1.	<i>Storyboard</i> Dalam Media Interaktif.....	18
2.4.2.	Fungsi <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif.....	18
2.4.3.	Ketentuan Umum <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Interaktif.....	18
2.4.4.	Format <i>Storyboard</i> Desain Media Interaktif.....	19
2.5.	Sastra Anak.....	<b>20</b>
2.6.	ADDIE.....	<b>21</b>
2.7.	<i>Black Box Testing</i> .....	<b>22</b>
2.9	Software yang digunakan .....	<b>23</b>
2.9.1	<i>Unity</i> .....	23
2.9.2	<i>Procreate</i> .....	24
2.9.3	<i>Adobe Illustrator</i> .....	25
2.10	Teknik Analisis Data .....	<b>25</b>
2.10.1	Skala Likert.....	25
2.10.2	Validasi Media Pembelajaran .....	26
2.10.3	Penilaian Keefektifan.....	27
2.11	Penelitian Terdahulu.....	<b>27</b>
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		<b>30</b>
3.1	Kerangka Penelitian .....	<b>30</b>
3.2	Metode Pengembangan .....	<b>31</b>
3.2.1	Tahap Analisis Kebutuhan ( <i>Analysis</i> ).....	32
3.2.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	32
3.2.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	42
3.2.4	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	42
3.2.5	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	42

3.3	Subjek Penelitian.....	43
3.3.1	Ahli Materi.....	43
3.3.2	Ahli Media.....	43
3.4	<i>Blackbox Testing</i> .....	44
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.6	Teknik Analisis Data.....	48
3.6.1	Validasi Ahli.....	48
3.6.2	Pre-Test dan Post-Test.....	48
3.6.3	Efektivitas Pembelajaran.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		51
4.1.	Hasil Pengembangan Aplikasi Pembelajaran.....	51
4.2.	Pembahasan Tahapan Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	51
4.2.1	Tahap Pembuatan Aset.....	51
4.2.2	<i>Pop-up Book</i> Fisik.....	61
4.2.3	Tahap Pembuatan Aplikasi di Unity.....	62
4.3	Tahapan Implementasi.....	70
4.3.1	Pengujian Alpha.....	70
4.3.2	Beta Testing.....	76
4.3.3	<i>Pre-Test Post-Test</i> Siswa.....	77
4.4	Tahapan Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	79
BAB V PENUTUP.....		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....		82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fungsi media dalam proses pembelajaran.....	10
Gambar 2. 2 Tampilan <i>pop-up book</i> 90 derajat (kiri) dan <i>pop-up book</i> 180 derajat (kanan) .....	13
Gambar 2. 3 Tampilan <i>pop-up book</i> 360 derajat.....	13
Gambar 2. 4 Teknik <i>V-folding</i> .....	14
Gambar 2. 5 Teknik <i>internal stand</i> .....	14
Gambar 2. 6 Teknik <i>rotary</i> .....	15
Gambar 2. 7 Teknik <i>mouth</i> .....	15
Gambar 2. 8 Teknik <i>parallel slide</i> .....	16
Gambar 2. 9 Tampilan dari <i>storyboard</i> model kartu.....	19
Gambar 2. 10 Tampilan dari <i>storyboard</i> jenis <i>landscape</i> .....	20
Gambar 2. 11 Tampilan dari <i>storyboard</i> format <i>double coloum</i> .....	20
Gambar 2. 12 Desain pengembangan model ADDIE .....	22
Gambar 2. 13 Mekanisme <i>blackbox testing</i> .....	22
Gambar 2. 14 Logo Unity .....	23
Gambar 2. 15 Logo Procreate .....	24
Gambar 2. 16 Logo Adobe Illustrator .....	25
Gambar 3. 1 Kerangka penelitian.....	30
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan .....	32
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> .....	33
Gambar 3. 4 Naskah cerita <i>Jack Get Lost</i> .....	34
Gambar 3. 5 <i>Storyboard</i> aplikasi .....	35
Gambar 3. 6 Potongan <i>storyboard</i> cerita <i>Jack Get Lost</i> panel 1.....	37
Gambar 3. 7 Potongan <i>storyboard</i> cerita <i>School Holiday</i> panel 1 .....	37
Gambar 3. 8 Potongan <i>storyboard</i> cerita <i>Mouse Deer and Crocodile</i> panel 1 ....	38
Gambar 3. 9 Potongan <i>storyboard</i> cerita <i>Going to Market</i> panel 1 .....	38
Gambar 3. 10 Potongan <i>storyboard</i> cerita <i>Play Marble</i> panel 1.....	39
Gambar 3. 11 Aplikasi "Dongengin" .....	40

Gambar 3. 12 Referensi <i>visual style</i> .....	40
Gambar 3. 13 <i>Take coffee font</i> .....	41
Gambar 3. 14 <i>Color pallete</i> dalam aplikasi pembelajaran "StoryQuest English" 41	
Gambar 4. 1 Desain karakter dan <i>background</i> cerita <i>Jack Get Lost</i> .....	52
Gambar 4. 2 Desain karakter dan <i>background</i> cerita <i>School Holiday</i> .....	53
Gambar 4. 3 Desain karakter dan <i>background</i> cerita <i>Mouse Deer and Crocodile</i> .....	54
Gambar 4. 4 Desain karakter dan <i>background</i> cerita <i>Going to Market</i> .....	55
Gambar 4. 5 Desain karakter dan <i>background</i> cerita <i>Play Marle</i> .....	56
Gambar 4. 6 Desain halaman depan dari aplikasi pembelajaran .....	57
Gambar 4. 7 Desain halaman menu utama dari aplikasi pembelajaran .....	58
Gambar 4. 8 Desain halaman menu unit 4 dari aplikasi pembelajaran.....	58
Gambar 4. 9 Desain halaman cerita dari aplikasi pembelajaran .....	59
Gambar 4. 10 Desain halaman kuis dari aplikasi pembelajaran .....	60
Gambar 4. 11 Desain halaman notifikasi jawaban salah dari aplikasi pembelajaran .....	60
Gambar 4. 12 Aset yang telah dikumpulkan dalam satu folder google <i>drive</i> .....	61
Gambar 4. 13 Tampilan <i>Pop-Up Book</i> fisik.....	63
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Pop-Up Book</i> fisik pada cerita lainnya .....	63
Gambar 4. 15 Pengelompokkan <i>assets</i> sesuai dengan kebutuhan.....	64
Gambar 4. 16 Pengelompokkan folder <i>script</i> berdasarkan <i>scene</i> yang digunakan .....	64
Gambar 4. 17 Potongan <i>Keyframe</i> pada cerita <i>Jack Get Lost</i> .....	64
Gambar 4. 18 Pengelompokkan folder berdasarkan <i>Script</i> .....	64
Gambar 4. 19 Tampilan halaman depan aplikasi "StoryQuest English" .....	67
Gambar 4. 20 Tampilan halaman menu utama aplikasi "StoryQuest English" ...	67
Gambar 4. 21 Tampilan halaman menu unit 4 aplikasi "StoryQuest English" ....	68
Gambar 4. 22 Tampilan halaman cerita aplikasi "StoryQuest English" .....	69
Gambar 4. 23 Tampilan halaman kuis aplikasi "StoryQuest English" .....	69

Gambar 4. 24 Tampilan halaman notifikasi jawaban salah aplikasi “StoryQuest English”.....	70
Gambar 4. 25 Siswa menggunakan aplikasi .....	76
Gambar 4. 26 Siswa mengerjakan <i>pre-test</i> .....	77
Gambar 4. 27 Siswa mengerjakan <i>post-test</i> .....	78
Gambar 4. 28 Perbandingan nilai siswa dalam pengerjaan <i>pre-test</i> & <i>post-test</i> ..	78

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh pertanyaan <i>blackbox testing</i> .....	23
Tabel 2. 2 Skala kriteria validasi.....	27
Tabel 2. 3 Kriteria N-Gain .....	27
Tabel 3. 1 Konsep aplikasi .....	32
Tabel 3. 2 Definisi <i>wireframe</i> .....	36
Tabel 3. 3 Material media pembelajaran.....	39
Tabel 3. 4 Kebutuhan aset media pembelajaran secara keseluruhan .....	39
Tabel 3. 5 Tabel pengujian <i>blackbox</i> .....	44
Tabel 3. 6 Kisi-kisi kuisisioner ahli materi.....	46
Tabel 3. 7 Kisi-kisi kuisisioner ahli media .....	47
Tabel 3. 8 Kisi-kisi soal <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .....	48
Tabel 4. 1 Hasil pengujian ahli materi .....	71
Tabel 4. 2 Hasil pengujian ahli media 1.....	72
Tabel 4. 3 Hasil pengujian ahli media 2.....	73
Tabel 4. 4 Hasil pengujian ahli media 3.....	73
Tabel 4. 5 Hasil desain revisi terhadap <i>font</i> yang digunakan.....	75
Tabel 4. 6 Hasil desain revisi terhadap kontras warna pada karakter dan <i>background</i> .....	76