



L A P O R A N S K R I P S I

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SD 4 TENNGELES)

MUHAMMAD SYAIFUL ‘ULUM

NIM. 201951020

)

DOSEN PEMBIMBING

Rizky Sari Meimaharani S.Kom., M.Kom

Mukhamad Nurkamid S.Kom., M.Cs

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2024



L A P O R A N S K R I P S I

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID
(STUDI KASUS : SD 4 TENNGELES)**

**MUHAMMAD SYAIFUL ‘ULUM
NIM. 201951020**

DOSEN PEMBIMBING
Rizky Sari Meimaharani S.Kom., M.Kom
Mukhamad Nurkamid S.Kom., M.Cs

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

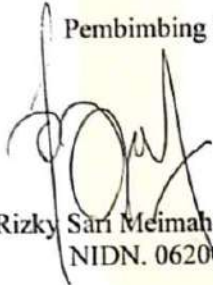
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SD 4 TENGGEGES)

MUHAMMAD SYAIFUL 'ULUM
NIM. 201951020

Kudus, 17 januari 2024

Menyetujui,

Pembimbing Utama,


Rizky Sari Meimaharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Pembimbing Pendamping,


Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0620068302

Koordinator Skripsi,


Evanita, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0611088901

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS : SD 4 TENGGEELES)

MUHAMMAD SYAIFUL 'ULUM
NIM. 201951020

Kudus, 16 Februari 2024

Menyetujui,

Ketua-Penguji,



Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0616088502

Anggota Penguji I,



Rina Fiati, S.T., M.Cs
NIDN. 0604047401

Anggota Penguji II,



Rizkysari Meimaharani, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0620058501

Mengetahui

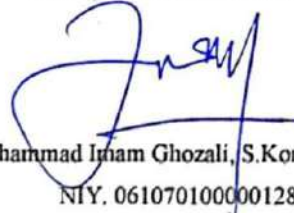


Plt. Dekan Fakultas Teknik



Plt. Dekan Fakultas Teknik
Muhammad Darmanto, S.Kom., M.Cs
NIY. 0610701000001171

Plt. Kaprodi Teknik Informatika



Plt. Kaprodi Teknik Informatika
Muhammad Inam Ghozali, S.Kom., M.Kom
NIY. 0610701000001289

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Syaiful 'Ulum

NIM : 201951020

Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 2 September 2001

Judul Skripsi/Tugas Akhir* : Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus SD 4 Tenggeles)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir* ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 16 Februari 2024

Yang memberi pernyataan,



METERAI
TEMPEL
1000
C:97CALX062567233

Muhammad Syaiful 'Ulum

NIM. 201951020

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pegembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus SD 4 Tenggeles)”.

Penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

Pelaksanaan penyusunan skripsi ini tak lepas dari dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr Darsono, M.si, selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Dr. Eko Darmanto, S.Kom., M.Cs selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
3. Bapak Muhammad Imam Ghozali S.Kom., M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Evanita, S.Kom, M.Kom, Selaku Koordinator Skripsi dan Dosen Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
5. Ibu Rizky Sari Meimaharani, S.Kom, M.Kom, selaku pembimbing 1 yang telah banyak memberikan masukan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs, selaku pembimbing 2 yang telah banyak memberikan masukan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orang tua dan keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan dan do'a selama menyelesaikan Skripsi ini.
8. Teman – teman Universitas Murai Kudus yang sudah menemani serta memberikan dukungan yaitu Akbar Adi, Wahyu Cahyo Aji, Zanwar Adi, Arifuddin, dan zovan

9. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing me. I wanna thank me for doing all this hardwork, I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for for just being me at all times.*

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi yang berjudul "Pegembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android" ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga buku tesis ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, 28 Juli 2023

Penulis



Muhammad Syaiful 'Ulum

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID

(STUDI KASUS : SD 4 TENNGELES)

Nama mahasiswa : Muhammad Syaiful 'Ulum

NIM : 201951020

Pembimbing :

1. Rizky Sari Meimaharani S.Kom., M.Kom
2. Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

RINGKASAN

Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android (Studi Kasus : SD 4 Tenggeles) Tenggeles bertujuan untuk memudahkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik dengan materi – materi dasar bahasa inggris. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan memperhatikan perkembangan IPTEK dalam dunia pendidikan yang marak menggunakan media pembelajaran berbasis android untuk mempermudah proses belajar mengajar. Dalam pembuatan dan perancangan media pembelajaran menggunakan metode *Research and Development* (R&D). metode ini memiliki beberapa tahapan mulai dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, ujicoba pemakaian, revisi produk, ujicoba produk, revisi desai, revisi produk dan produk masal. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis android yang di dalamnya berisak materi-materi tentang dasar – dasar bahasa inggris yang sesuai dengan silabus mata pelajaran bahasa inggris.

Kata kunci : Bahasa Inggris, Penelitian, Pengembangan, Android.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA
PELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS ANDROID
(STUDI KASUS : SD 4 TENNGELES)**

Student Name : Muhammad Syaiful 'Ulum

Student Identity Number : 201951020

Supervisor :

1. Rizky Sari Meimaharani S.Kom., M.Kom
2. Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

ABSTRACT

Learning Media Development Application for Android-Based English Subjects (Case Study: SD 4 Tenggeles) Tenggeles aims to facilitate and increase students' interest in learning with basic English materials. The development of this learning media was carried out by taking into account the development of science and technology in the world of education which is increasingly using Android-based learning media to simplify the teaching and learning process. In making and designing learning media using the Research and Development (R&D) method. This method has several stages starting from potential and problems, data collection, product design, design validation, use trials, product revisions, product trials, design revisions, product revisions and mass products. The results of this research are in the form of Android-based learning media which contains material about the basics of English which is in accordance with the English subject syllabus.

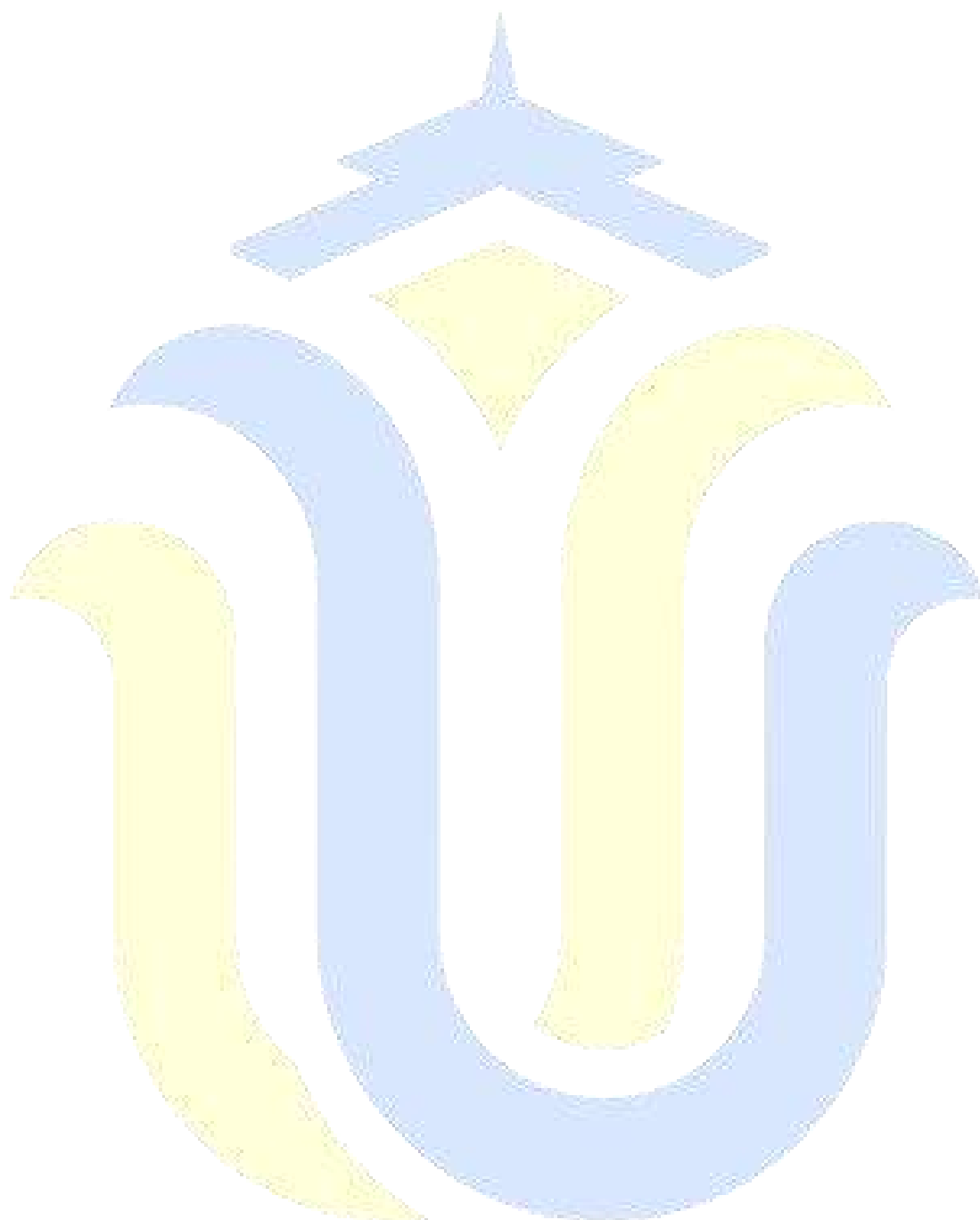
Keywords : English, Android, Research, Development

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
RINGKASAN	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan.....	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terkait.....	5
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Media Pembelajaran.....	7
2.2.2. Game Edukasi	8
2.2.3. Android	8
2.2.4. Genre	8
2.2.5. Aplikasi	9
2.2.6. Flowchart.....	10
2.2.7. Model Pengujian Black Box	11
2.2.8. Software Construct 2.....	11
BAB III	13
METODOLOGI	13
3.1. Metode Pengumpulan Data	13
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	14
3.3. Prosedur Pengembangan	15

3.4. Tempat dan Waktu Penelitian	17
BAB IV	19
HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1. Gambaran Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris	19
4.2. Konsep.....	19
4.3. Perancangan Sistem.....	19
4.3.1. Flowchart Menu	20
4.3.2. Flowchart Belajar	20
4.3.3. Flowchart Materi fruit.....	21
4.3.4. Flowchart Materi Greetings	22
4.3.5. Flowchart Materi Angka (Numbers).....	23
4.3.6. Flowchart Materi Warna (Colours).....	24
4.3.7. Flowchart Materi Bentuk (Shape).....	25
4.3.8. Flowchart Menu Game.....	26
4.3.9. Flowchart Game Mudah.....	27
4.3.10. Flowchart Game Sedang.....	28
4.3.11. Flowchart Game Sulit.....	29
4.4. Interface.....	30
4.4.1 Interface Menu Utama.....	31
4.4.2 Interface Menu Belajar.....	31
4.4.3 Interface Materi.....	32
4.4.4 Interface Menu Game.....	33
4.4.5 Interface game.....	33
4.4.6 Interface game over.....	34
4.4.7 Interface tentang.....	34
4.5. Implementasi	35
4.5.1. Implementasi <i>Interface</i>	35
4.5.2. Implementasi Aplikasi Pembelajaran bahasa inggris.....	47
4.6. Testing	47
4.6.1 Observasi dan Pengamatan	47
4.6.2 Pengujian Black Box.....	49
4.6.3 Pengujian Terhadap Objek.....	50
BAB V.....	53
PENUTUP.....	53
5.1. Kesimpulan	53
5.2. Saran.....	53

DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN.....	57
BIODATA PENULIS.....	67



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 3. 1 Langkah Metode Research and Development</i>	14
<i>Gambar 4. 1 Flowchart Menu Utama Pembelajaran Bahasa Inggris.....</i>	20
<i>Gambar 4. 2 Flowchart Menu Belajar.....</i>	21
<i>Gambar 4. 3 Flowchart Menu Materi fruit.....</i>	22
<i>Gambar 4. 4 Flowchart Materi Greeting.....</i>	23
<i>Gambar 4. 5 Flowchart Materi Angka (Numbers)</i>	24
<i>Gambar 4. 6 Flowchart Materi Warna (Colours)</i>	25
<i>Gambar 4. 7 Flowchart Materi Bentuk (Shape)</i>	26
<i>Gambar 4. 8 Flowchart Manu Game</i>	27
<i>Gambar 4. 9 flowchart game level mudah</i>	28
<i>Gambar 4. 10 flowchart meu game sedang</i>	29
<i>Gambar 4. 11 flowchart menu game sulit.....</i>	30
<i>Gambar 4. 12 Interface menu</i>	31
<i>Gambar 4. 13 Interface menu belajar.....</i>	32
<i>Gambar 4. 14 Interface materi.....</i>	32
<i>Gambar 4. 15 Interface Menu Game</i>	33
<i>Gambar 4. 16 Interface game</i>	34
<i>Gambar 4. 17 Interface game over</i>	34
<i>Gambar 4. 18 Interface tentang</i>	35
<i>Gambar 4. 19 Tampilan Menu Utama</i>	36
<i>Gambar 4. 20 Tampilan Menu Belajar</i>	37
<i>Gambar 4. 21 Tampilan Menu Materi Fruit.....</i>	38
<i>Gambar 4. 22 Tampilan Materi Greeting</i>	39
<i>Gambar 4. 23 Tampilan Materi Numbers.....</i>	40
<i>Gambar 4. 24 Tampilan Materi Colours</i>	41
<i>Gambar 4. 25 Tampilan materi shape</i>	42
<i>Gambar 4. 26 Tampilan menu game.....</i>	43
<i>Gambar 4. 27 Tampilan Game Level Mudah.....</i>	44
<i>Gambar 4. 28 Tampilan Game Level Sedang</i>	45
<i>Gambar 4. 29 Tampilan Game Level Sulit.....</i>	46
<i>Gambar 4. 30 Tampilan tentang</i>	47

DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Simbol – Simbol Flowchart.....</i>	<i>11</i>
<i>Tabel 3. 1 Tabel Wawancara</i>	<i>14</i>
<i>Tabel 4. 1 Tabel Hasil Pengamatan.....</i>	<i>49</i>
<i>Tabel 4. 2 Tabel Black Box Menu Utama</i>	<i>49</i>
<i>Tabel 4. 3 Tabel Black Box Menu Belajar</i>	<i>50</i>
<i>Tabel 4. 4 Tabel Black Box Menu Game.....</i>	<i>50</i>
<i>Tabel 4. 5 Tabel Hasil Pengujian Terhadap Siswa.....</i>	<i>51</i>

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1	57
LAMPIRAN 2	59
LAMPIRAN 3	60
LAMPIRAN 4	61
LAMPIRAN 5	62
LAMPIRAN 6	63
LAMPIRAN 7	64
LAMPIRAN 8	65
LAMPIRAN 9	66

