

**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN BAHASA INGGRIS DASAR BERBASIS
PEMBELAJARAN KOMPUTER**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

AGUNG JUZAILI

Bidang Peminatan : Multimedia

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

NIM. 180212118



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY FAKULTAS
TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN
TEKNOLOGI INFORMASI**

2025 M/ 1446 H

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN BAHASA INGGRIS DASAR BERBASIS
PEMBELAJARAN KOMPUTER**

Oleh :

Agung Juzaili

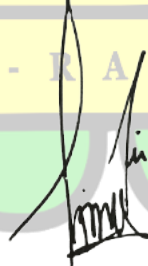
**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

NIM. 180212118

Bidang Peminatan : Multimedia

Disetujui Oleh

Pembimbing



(Ridwan, M.T)

NIP/NIDN. 19840224201931004

**PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA INTERAKTIF
PENGENALAN BAHASA INGGRIS DASAR BERBASIS
PEMBELAJARAN KOMPUTER**

SKRIPSI

Telah diuji oleh panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi

Pada:

Kamis, 19 Maret 2025
19 Ramadhan 1446 H

**Darussalam - Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Ridwan, M.T

NIP/NIDN. 19840224201931004

Sekretaris

Ridwan, M.T

NIP/NIDN. 19840224201931004

Penguji 1

Rahmat Musfekar, M.Kom

NIP/NIDN. 197907012007101002

Penguji 2

Raihan Islamadina, M. T

NIP/NIDN. 198901312020122011

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Prof. Safrul Mulak, S.Ag., MA., M.Ed. Ph.D

NIP/NIDN. 197301021997031003

16

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agung Juzaili
NIM : 180212118
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Berbasis Pembelajaran Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh,

Yang menyatakan

Agung Juzaili

180212118

ABSTRAK

Nama : Agung Juzaili
NIM : 180212118
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Pengembangan Aplikasi Media Interaktif Pengenalan
Bahasa Inggris Dasar Berbasis Pembelajaran Komputer
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 55
Pembimbing I : Ridwan, M. T
Kata Kunci : Bahasa Inggris, Media Pembelajaran,
Pengembangan, Gdevelop

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang dipakai sebagai penghubung antar semua bangsa dan negara di seluruh dunia dalam berkomunikasi. Kemampuan berbahasa Inggris sangat penting bagi siswa karena Bahasa Inggris sudah menjadi bahasa universal yang digunakan dalam dunia teknologi, pendidikan, politik, perdagangan. Namun kenyataannya banyak siswa tidak dapat menguasai bahasa Inggris kemudian hal inilah yang membuat minat belajar siswa berkurang dan mengalami penurunan nilai dalam pelajaran bahasa Inggris. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Merancang dan melihat efektivitas Media Interaktif Sebagai Pengenalan Bahasa Inggris Dasar dalam Meningkatkan Minat Belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pengembangan research and development. Teknik dalam pengumpulan data dengan cara observasi, dan penyebaran angket. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan efektivitas penggunaan media pembelajaran pengenalan bahasa Inggris dasar menunjukkan bahwa minat belajar siswa lebih tinggi daripada menggunakan media pembelajaran konvensional.

KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Proposal Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Ibu Mira Maisura selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan proposal penelitian ini.
3. Bapak Ridwan, M.T sebagai Dosen Pembimbing Proposal yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan proposal
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Terima kasih kepada teman-teman saya yang telah membantu saya dalam proses pembuatan proposal

Meskipun telah berusaha menyelesaikan proposal skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan proposal skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga proposal skripsi ini berguna bagi para

pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhai penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 23 Juni 2024

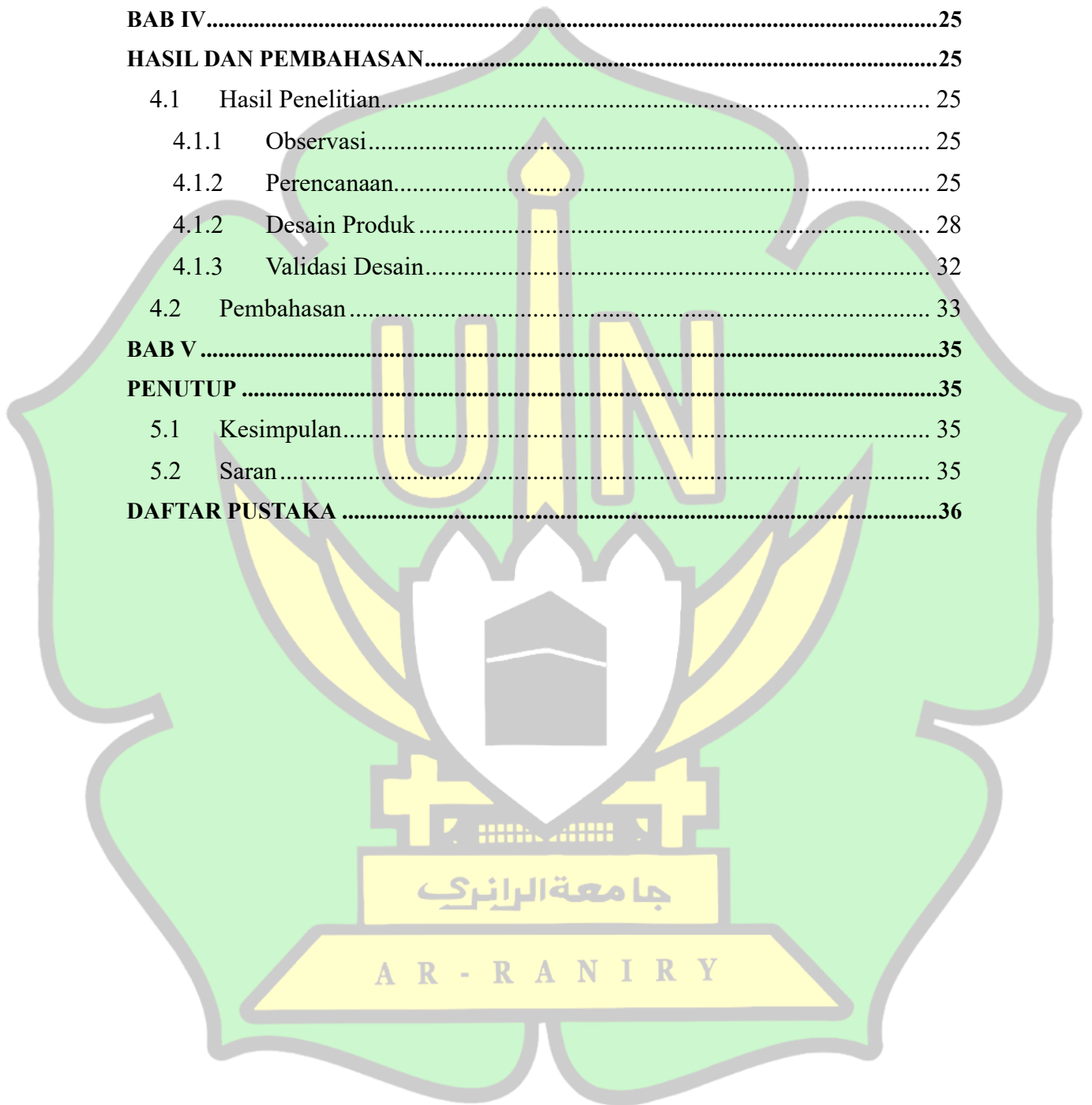
Agung Juzaili



DAFTAR ISI

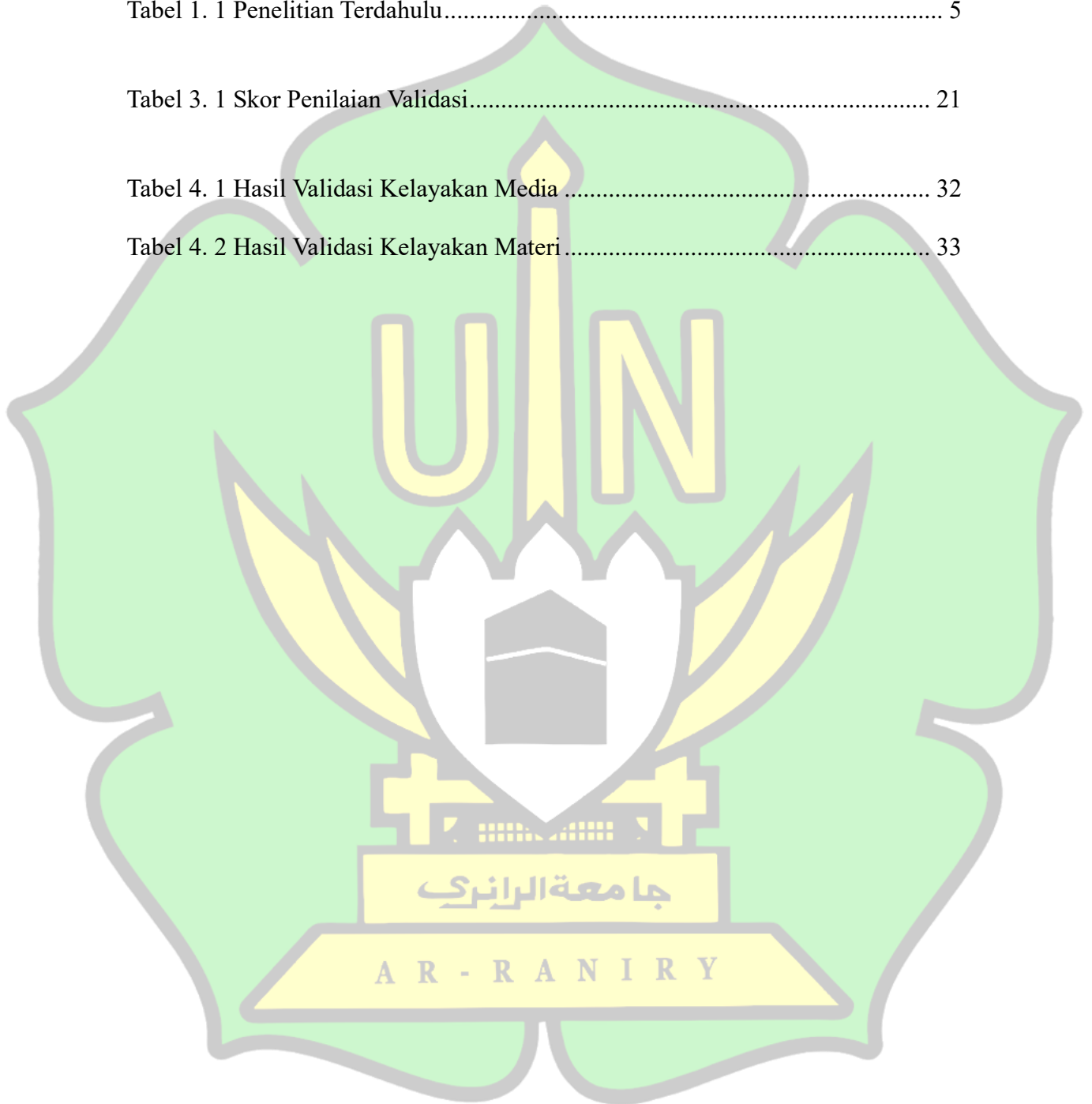
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.2. Fungsi Media.....	9
2.1.3. Manfaat Media Pembelajara.....	10
2.2 Multimedia.....	11
2.3 Pengertian Bahasa Inggris Dasar.....	12
2.4 Aplikasi Gdevelop.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1. Jenis dan pendekatan penelitian.....	15
3.2 Subyek Penelitian dan Sumber Data.....	18
3.2.1 Subjek Penelitian.....	18
3.2.2 Sumber Data.....	18
3.3. Prosedur penelitian dan pengembangan.....	18
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	20

3.5.	Instrumen Penelitian.....	20
3.6.	Teknis Analisis Data.....	21
3.7.	Rancangan Penelitian.....	22
BAB IV	25
HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1	Hasil Penelitian.....	25
4.1.1	Observasi.....	25
4.1.2	Perencanaan.....	25
4.1.2	Desain Produk.....	28
4.1.3	Validasi Desain.....	32
4.2	Pembahasan.....	33
BAB V	35
PENUTUP	35
5.1	Kesimpulan.....	35
5.2	Saran.....	35
DAFTAR PUSTAKA	36



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu.....	5
Tabel 3. 1 Skor Penilaian Validasi.....	21
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Kelayakan Media	32
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Kelayakan Materi.....	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 GDevelop	13
Gambar 2. 2 Gdevelop	14
Gambar 2. 3 Tampilan Artboard.....	14
Gambar 3. 1 Metode R&D	15
Gambar 3. 2 Metode R&D	18
Gambar 3. 3 Flowchart Terdahulu.....	23
Gambar 3. 4 Flowchart Pengembangan	24
Gambar 4. 1 Flowcart Penelitian Terdahulu	26
Gambar 4. 2 flowchart Pengembangan	27
Gambar 4. 3 Desain Tampilan Menu Awal	28
Gambar 4. 4 Desain Tampilan Menu Materi.....	28
Gambar 4. 5 Tampilan Profil.....	29
Gambar 4. 6 Memulai Materi Nama Buah.....	29
Gambar 4. 7 Mengenal Nama-Nama Buah.....	29
Gambar 4. 8 Mengenal Nama Hewan.....	30
Gambar 4. 9 Tampilan Level Materi Hewan.....	31
Gambar 4. 10 Tampilan level Materi Buah.....	31
Gambar 4. 11 Tampilan Tes Buah Sulit.....	31
Gambar 4. 12 Tampilan Tes Buah Mudah.....	31
Gambar 4. 13 Tampilan Tes Hewan Mudah.....	31
Gambar 4. 14 Tampilan Tes Hewan Sulit.....	31

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris ialah bahasa internasional yang digunakan untuk menghubungkan bahasa dengan lain bangsa dan negara dalam berkomunikasi. Keahlian berbahasa Inggris adalah suatu keahlian yang amat penting untuk siswa dikarenakan Bahasa Inggris telah menjadi Bahasa keseluruhan yang dipakai pada lingkungan politik, teknologi, Pendidikan, perdagangan dan merupakan sarana komunikasi yang sangat sering dipakai diseluruh dunia[1].

Bahasa Inggris ialah sarana berkomunikasi secara lisan dan tulisan. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris dituntut agar menumbuhkan keterampilan mendengar (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*) dan menulis (*writing*) menjadi lebih baik. Dengan begitu Bahasa Inggris menjadi amat utama untuk dipelajari di sekolah dasar. Di Indonesia Bahasa Inggris telah dipelajari sejak usia dini bahkan sudah menjadi suatu mata Pelajaran di kurikulum Pendidikan Indonesia. Mulai dari sekolah dasar (SD) sampai sekolah menengah atas (SMA), belajar Bahasa Inggris sangat tepat sebagai pengembangan kemampuan bahasa Inggris siswa. Namun kenyataannya banyak siswa yang belum menguasai Bahasa Inggris dari segi *reading*, *writing*, *listening* dan *speaking* dan juga masalah *grammar* yang rumit dan sulit dipahami. Hal inilah yang membuat siswa kurang tertarik dalam belajar Bahasa Inggris. Sehingga siswa/I mengalami penurunan nilai dalam Pelajaran bahasa Inggris[2].

Seperti yang kita tau pengenalan bahasa Inggris dasar sangat penting bagi siswa/i, Memahami dasar-dasar tata bahasa, kosakata, dan keterampilan mendengarkan serta berbicara adalah kunci dalam membangun pondasi yang kuat untuk kemampuan berbahasa Inggris yang lebih lanjut. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan pemahaman bahasa Inggris dasar pada siswa/i, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Salah satu pendekatan yang cocok dalam konteks pendidikan adalah model *Computer Based Learning* (CBL)[3].

Computer Based Learning (CBL) ialah pendekatan pendidikan yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai sarana utama dalam proses belajar-mengajar. Dalam metode CBL, peserta didik terlibat secara langsung dan aktif dengan komputer, yang berperan sebagai alat bantu atau media pembelajaran yang efektif.

Salah satu manfaat signifikan dari penggunaan komputer bagi para pendidik adalah kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Metode CBL telah terbukti efektif dalam pengembangan materi pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep dasar bahasa Inggris. Dengan mengadopsi pendekatan CBL, para siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang lebih mendalam dan personal, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan.[4].

Untuk menciptakan sistem pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif belajar bahasa Inggris dasar, kami merancang pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris dasar dengan menggunakan Gdevelop. Bertujuan untuk mencapai tujuan belajar bahasa Inggris yang lebih memperoleh nilai pembelajaran dan bertujuan agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Pada penelitian ini menerapkan metode penelitian *Research And Development* (R&D) yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk dan menguji keefektifannya. Pada penelitian terdahulu sebelum dikembangkan media pembelajaran bahasa Inggris dasar, peneliti sebelumnya sudah menggunakan metode (R&D). Tahapan pelaksanaan penelitian menggunakan metode *Research And Development* (R&D) ialah sebagai berikut : 1) Pengumpulan informasi, 2) perencanaan produk, 3) pengembangan bentuk awal produk, 4) pembuatan produk, 5) validasi produk, 6) revisi produk, 7) uji coba, 8) pembagian angket, 9) analisis hasil produk[3].

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris dasar (game bahasa Inggris dasar) berbasis *computer based learning* (CBL)?- R A N I R Y

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran bahasa Inggris dasar berbasis *computer based learning* (CBL).

1.4 Batasan Penelitian

Agar permasalahan yang dibahas pada aplikasi ini tidak menyimpang dari pembahasan dan menjadi terlalu luas maka penulis menetapkan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Inggris dasar dalam memperkenalkan benda-benda yang ada disekitar untuk anak-anak usia 6 sampai 12 tahun.
2. Aplikasi berisikan game sederhana berupa nama hewan, buah, dan warna.
3. Aplikasi ini dirancang dengan gambar 2 dimensi

1.5 Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat pada penelitian ini:

1. Manfaat praktis, penelitian ini bertujuan agar dapat memberi manfaat bagi para siswa/i untuk meningkatkan minat serta dapat meningkatkan pengetahuan dalam bahasa Inggris dasar
2. Manfaat teoritis, bagi para siswa dapat meningkatkan motivasi untuk lebih giat belajar mengenal bahasa Inggris, sedangkan bagi para guru dapat

memberikan pengalaman belajar bagi siswa yang menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Obyek penelitian	Hasil penelitian
1	Perancangan aplikasi media interaktif pengenalan bahasa inggris dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa di sd kemala bhayangkari banda aceh	Aplikasi pengenalan bahasa inggris dasar	Mendesain media pembelajaran ini dengan cara membuat flowchart atau alur jalannya aplikasi, yang mencakup menu pengenalan pertama untuk materi nama-nama hewan, menu pengenalan kedua untuk materi nama-nama buah, serta menu tes sebagai evaluasi.
2	Aplikasi pembelajaran sebagai alat bantu bahasa inggris untuk usia 6-8 tahun	Sekolah dasar negeri setia mekar 02, kelas 1 sampai kelas 3	Dengan teknologi multimedia, aplikasi ini menyajikan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan teks, suara, dan gambar, serta memungkinkan interaksi langsung dalam proses belajar. Hal ini dapat

			meningkatkan motivasi anak-anak untuk mempelajari bahasa Inggris.
3	Pengembangan <i>education game (edugame)</i> Berbasis <i>android</i> pada mata pelajaran bahasa Inggris Untuk peserta didik sekolah dasar	peserta didik Kelas II SDN Socah 3 Bangkalan	Dalam pengembangan media pembelajaran, diciptakanlah sebuah permainan pendidikan yang memberikan informasi yang jelas kepada peserta didik mengenai tema Bahasa Inggris mengenai anggota tubuh (<i>my body</i>). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran, serta menyediakan media yang memungkinkan mereka belajar di mana saja dan kapan saja sesuai keinginan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini dibuat kedalam beberapa bab, tujuannya untuk menjelaskan penyelesaian masalah yang sistematis. Adapun pembagiannya meliputi :

Bab 1 : Pendahuluan

Menerangkan beberapa materi berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan relevansi penelitian terdahulu.

Bab 2 : Landasan Teori

Menjelaskan isi berupa materi-materi terkait dengan penelitian yang akan dibahas. Pada pembahasan ini, peneliti mengutip materi dari berbagai sumber.

Bab 3 : Metodologi Penelitian

Pada bab ini, menjelaskan gambaran dari rancangan penelitian yang dilakukan, seperti prosedur serta langkah-langkahnya, waktu penelitian, sumber data dan tahapan dalam memperoleh data tersebut.

Bab 4 : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini, Berisikan hasil dari observasi dan perancangan serta validasi desain dari aplikasi yang di kembangkan

Bab 5 : Penutup

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran dari pembuatan tugas akhir hingga ke pengembangan aplikasi kedepannya.