

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS BERBASIS GIM EDUKATIF
UNTUK SISWA KELAS VIII SMP N 3 SLAWI**



**EDWIN ADHI WIJAYA
19102053**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

TUGAS AKHIR

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS BERBASIS GIM EDUKATIF
UNTUK SISWA KELAS VIII SMP N 3 SLAWI**

**DEVELOPMENT OF EDUCATIVE GAME-BASED
ENGLISH LEARNING MEDIA FOR CLASS VIII
STUDENTS OF SMP N 3 SLAWI**

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



**EDWIN ADHI WIJAYA
19102053**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS BERBASIS GIM EDUKATIF
UNTUK SISWA KELAS VIII SMP N 3 SLAWI**

**DEVELOPMENT OF EDUCATIVE GAME-BASED
ENGLISH LEARNING MEDIA FOR CLASS VIII
STUDENTS OF SMP N 3 SLAWI**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

EDWIN ADHI WIJAYA
19102053

Fakultas Informatika
Institut Teknologi Telkom Purwokero
Pada Tanggal: 03 Juli 2023

Pembimbing Utama,



(Dasri Aldo, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 1026049401

Pembimbing Pendamping,



(Novanda Alim Setya Nugraha S.S., M.Hum)
NIDN. 0627119002

HALAMAN PENETAPAN PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS GIM EDUKATIF UNTUK SISWA KELAS VIII SMP N 3 SLAWI

Disusun oleh

EDWIN ADHI WIJAYA
19102053

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Akhir
Pada 20 Juli 2023

Penguji I,



Agus Priyanto S.Kom.,
M.kom

Penguji II,




Dimas Fanny
Hebrasianto Permadi,
S.ST., M.Kom.

Penguji III,



Dian Kartika Sari,
S.Si., M.Pd.

Pembimbing Utama,



(Dasril Aldo, S.Kom., M.Kom)
NIDN. 1026049401

Pembimbing Pendamping,



(Novanda Alim Setya Nugraha S.S., M.Hum)
NIDN. 0627119002

Dekan



Auliya Barhanuddin, S.Si., M.Kom
NIK. 19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Edwin Adhi Wijaya
NIM : 19102053
Program Studi : S1 Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
BERBASIS GIM EDUKATIF UNTUK SISWA KELAS VIII SMP N 3
SLAWI**

Dosen Pembimbing Utama : Dasril Aldo, S.Kom., M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamoing : Novanda Alim Setya Nugraha S.S., M.Hum

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan mencabut gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 03 Juli 2023,

Yang Menyatakan,



Edwin Adhi Wijaya

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puja dan puji syukur senantiasa kita ucapkan atas limpahan rahmat dan nikmatnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Proposal Penelitian Tugas Akhir dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Gim Edukatif Untuk Siswa Kelas VIII SMP N 3 Slawi”**. Adapun tujuan utama penulisan proposal ini adalah untuk memenuhi syarat untuk mengerjakan Tugas Akhir pada program Strata-1 di Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan penelitian ini tidak lepas dari kesalahan dan jauh dari sempurna. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga dapat berguna untuk peneliti dan pembaca. Dalam menyelesaikan proposal ini, peneliti telah banyak mendapat bantuan serta dukungan, baik secara moril dan materil. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Arfianto Fahmi, ST., MT.,IPM, selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Amalia Beladinna Arifa, S.Pd., M.Cs, selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
4. Dasril Aldo S. Kom., M. Kom, selaku Dosen Pembimbing satu yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun pada saat penyusunan Laporan Proposal Penelitian.
5. Novanda Alim Setya Nugraha, S.S., M. Hum, selaku pembimbing ke dua yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran, kritik, dan kontribusi yang membangun pada saat penyusunan Laporan Proposal Penelitian.
6. Kepada keluarga peneliti yang selalu memberi support dan dukungan berupa moril dan materil.
7. Kepada teman-teman kost sundari yang selalu menemani, memberi semangat dan tempat saat peneliti menyelesaikan laporan Tugas Akhir

8. Kepada Guru Bahasa Inggris Dra. Ardiana L.M. yang telah memberi saya kesempatan untuk meneliti dan membantu mendapatkan informasi untuk melakukan penelitian di SMP N 3 Slawi
9. Kepada siswa SMP N 3 Slawi yang bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner penelitian yang membantu Peneliti menyelesaikan Tugas Akhir.

Akhir kata, Peneliti berharap laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua dan semoga Allah SWT senantiasa memberikan kemudahan dalam setiap langkah yang dilalui.

Purwokerto, 03 Juli 2023



Edwin Adhi Wijaya

DAFTAR ISI

SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENETAPAN PENGUJI.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Kajian Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	8
2.2.2 RPL (Rekayasa Perangkat Lunak).....	10
2.2.3 UML (Unified Modeling Language)	12
2.2.4 Multimedia.....	13
2.2.5 Media Pembelajaran	13
2.2.6 Gim Edukasi	14
2.2.7 Gim Edukasi Berbahasa Inggris	14
2.2.8 Android.....	15
2.2.9 Media Pembelajaran Gim Edukatif.....	15

2.2.10 System Usability Scale (SUS)	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1. Objek dan Subjek Penelitian	19
3.2. Alat dan Bahan Penelitian	19
3.2.1 Alat Penelitian.....	19
3.2.2 Bahan Penelitian	20
3.3. Diagram Alir Penelitian.....	20
3.4. Tahapan Penelitian	21
3.4.1. Identifikasi Permasalahan	21
3.4.2. Studi Literatur	21
3.4.3. Pengumpulan Data.....	21
3.4.4. Analisis Data.....	22
3.4.5. Perancangan Aplikasi	22
3.4.6. Implementasi Aplikasi	23
3.4.7. Pengujian Aplikasi.....	23
3.4.8. Kesimpulan dan Saran	24
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1. Pembahasan Pengembangan Gim Interaktif.....	20
4.1.1. Tahap Concept (Konsep)	20
4.1.2. Tahap <i>Design</i>	28
4.1.3. Tahap <i>Material Collecting</i> (pengumpulan bahan).....	34
4.1.4. Tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan).....	35
4.1.5. Tahap Uji <i>System Usability Scale (SUS)</i>	41
4.1.6. <i>Distribution</i>	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	45
5.1. Kesimpulan.....	45
5.2. SARAN.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 2.3 Pernyataan Kuisisioner SUS [20].....	17
Tabel 2.4 Skor SUS [20].....	18
Tabel 4.1 Storyboard.....	26
Tabel 4.2 Hasil Gim edukatif.....	40
Tabel 4.3 Hasil Uji System Usability Scale.....	42
Tabel 4.4 Presentasi Tanggapan Responden.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Langkah Multimedia Development Life Cycle.....	9
Gambar 2.2 proses perangkat lunak.....	11
Gambar 3.1 Kerangka Penelitian.....	20
Gambar 3.2 Flowchart.....	22
Gambar 3.3 Usecase diagram.....	23
Gambar 4.1 Struktur Sistem.....	28
Gambar 4.2 Use Case Diagram.....	29
Gambar 4.3 Sequence Diagram.....	29
Gambar 4.4 Activity Diagram.....	30
Gambar 4.5 Desain Awal Multimedia Interaktif.....	31
Gambar 4.6 Desain Halaman Instruction.....	31
Gambar 4.7 Desain Halaman About.....	32
Gambar 4.8 Desain Halaman Level.....	32
Gambar 4.9 Desain Halaman Level 1.....	33
Gambar 4.10 Desain halaman Level 2 dan level 3.....	33
Gambar 4.11 Desain Halaman Level 4.....	33
Gambar 4.12 Desain Halaman level 5.....	34
Gambar 4.13 Aset gim.....	34
Gambar 4.14 Pembuatan aset (Adobe Animate).....	35
Gambar 4.15 Pembuatan aset (Adobe Photoshop).....	35
Gambar 4.16 Proses menyusun aset.....	36
Gambar 4.17 Convert to symbol.....	37
Gambar 4.18 Action Script.....	37
Gambar 4.19 Input dan Output nama.....	38
Gambar 4.20 Input dan output skor.....	38
Gambar 4.21 convert ke Nilai.....	39
Gambar 4.22 Test Movie.....	39
Gambar 4.23 Publish ke APK.....	40
Gambar 4.24 Publikasi gim edukatif.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 hasil angket dari siswa mengenai pembelajaran Bahasa Inggris....	49
Lampiran 1. 2 wawancara guru bahasa inggris kelas 8 SMP N 3 Slawi.....	50
Lampiran 1. 3 Pengujian Gim pada siswa SMP N 3 Slawi.....	51