

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "*VERB-ING FOR FUN*"
UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR



Diajukan Oleh:
Raka Arya Pratama
1462000256

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2024

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "*VERB-ING FOR FUN*"
UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR



Diajukan Oleh:
Raka Arya Pratama
1462000256

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2024

Halaman ini sengaja di kosongkan

FINAL PROJECT
DESIGN OF "VERB-ING FOR FUN" LEARNING MEDIA FOR CLASS 4
PRIMARY SCHOOL STUDENTS



By:

Raka Arya Pratama

1462000256

INFORMATICS ENGINEERING STUDY PROGRAM
FACULTY OF ENGINEERING
UNIVERSITY 17 AUGUST 1945 SURABAYA
2024

Halaman ini sengaja di kosongkan

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama : Raka Arya Pratama
NBI : 1462000256
Fakultas : Teknik
Program Stdi : Teknik Informatika
Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran "*Verb-Ing For Fun*" Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Mengetahui/Menyetujui

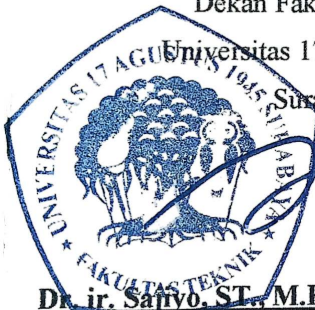
Dosen Pembimbing I



Aidil P. Armin, S.ST., M.T.

NPP: 20460.16.0700

Dekan Fakultas Teknik
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya



Dr. Ir. Saifuddin, ST., M.Kes., IPU., ASEAN Eng.

NPP: 20410.90.0197

Ketua Program Studi Informatika
Universitas 17 Agustus 1945
Surabaya



Aidil P. Armin, S.ST., M.T.

NPP: 20460.16.0700

Halaman ini sengaja di kosongkan

PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Raka Arya Pratama

NBI : 1462000256

Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran "*Verb-Ing For Fun*" Untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945. Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiarisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinal dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidaksesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaan.

Surabaya, 05 Juni 2024




Raka Arya Pratama
1462000256

Halaman ini sengaja di kosongkan

SURAT PERNYATAAN BEBAS DARI PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Raka Arya Pratama
NIM : 1462000256
Tempat, Tanggal Lahir : Jombang, 17 Desember 2001
Alamat : RT/RW 17/04, Dsn.Klinter, Ds. Banjarwungu, Kec. Tarik,
Kab. Sidoarjo, Jawa timur
No. Telp/Email : [081325365080/lightshadow884@gmail.com](mailto:081325365080@lightshadow884@gmail.com)
Universitas : 17 Agustus Surabaya
Fakultas : Teknik
Jurusan : Teknik Informatika
Alamat : Jl. Semolowaru No.45, Menur Pumpungan, Surabaya, Jawa timur

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguhnya, bahwa **Tugas Akhir** saya yang berjudul

MEDIA PEMBELAJARAN VERB-ING FOR FUN UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR

Bebas dari plagiarisme dan bukan hasil karya milik orang lain

Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada tugas akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surabaya, 17 Agustus 2024



Raka Arya Pratama
NBI: 1462000256

Halaman ini sengaja di kosongkan

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Yang Maha Esa dan Yang Maha Kuasa yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "*VERB-ING FOR FUN*" UNTUK SISWA KELAS 4 SEKOLAH DASAR" sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi di Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya dan mendapatkan gelar Sarjana. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan Allah dan orang tua serta do'a dari berbagai pihak dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan dengan baik.

Selain itu penulis ingin menyampaikan terima kasih yang mendalam kepada pihak-pihak berikut:

1. Bapak Aidil P. Armin, S.ST., M.T., selaku dosen pembimbing pertama, yang telah memberikan petunjuk, pengarahan, semangat serta bimbingan dari awal pembuatan sistem.
2. Bapak Dosen Pembimbing 2, selaku dosen pembimbing ke-2 yang telah banyak memberikan waktu sharing atas berbagai hal sehingga dapat melancarkan pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Dosen Wali yang telah membimbing dan mengarahkan saya selama studi di Untag Surabaya ini.
4. Keluarga tercinta, Bapak dan Ibu sebagai orang tua, yang selalu mendoakan, memotivasi, memperhatikan dan melengkapkan segala keperluan penulis hingga terselesaikannya Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman satu angkatan dan satu perjuangan yang telah melewati proses Tugas Akhir bersama. Mulai dari briefing bersama, bimbingan bersama, makan bersama, sedih bersama, dan senang bersama.
6. Sahabat-sahabat di komunitas Grup Facebook Sukses Tugas Akhir yang rajin berbagi dan saling menyemangati.

Halaman ini sengaja di kosongkan

ABSTRAK

Nama : Raka Arya Pratama
Program Studi : Informatika
Judul : Perancangan Software “*Verb-ing for Fun*” Sebagai Media Pembelajaran
Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

MI Al-Ihsan Sidoarjo adalah sekolah madrasah yang berada di Sidoarjo Jawa Timur. Namun metode pengajarannya guru-guru di sana masih mengandalkan buku paket dan lembar soal, serta tidak memiliki proyektor di untuk menggunakan power point sebagai metode pengajaran lain, sehingga seringkali menyebabkan siswa kurang memahami inti pelajaran yang disampaikan, karena penyampaian materi yang rinci. Dengan pertimbangan tersebut, peneliti melakukan penyelesaian masalah pada MI Al-Ihsan dengan membuat aplikasi media pembelajaran interaktif yang dinamain “*Verb-ng for Fun*” khusus pelajaran bahasa inggris yang dapat di akses menggunakan computer di lab, sehingga dapat di dimanfaatkan oleh guru bahasa inggris MI Al-Ihsan sebagai pendukung untuk penyampaian materi pelajaran. Dalam perancangannya peneliti mengkaji guru bahasa inggris MI Al-Ihsan serta menggunakan materi pada buku paket sebagai bahan rancangan aplikasi. Peneliti bertujuan menggunakan metode ADDIE sebagai acuan perancangan aplikasi media pembelajaran interaktif yang akan dibuat. Di harapkan perancangan aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran bahasa inggris.

Kata Kunci: Bahasa inggris, Pembelajaran, Media Pembelajaran Interaktif.

Halaman ini sengaja di kosongkan

ABSTRACT

Name : Raka Arya Pratama
Study Program : Informatics
Title : Design of "Verb-ing for Fun" Software as a Learning Media for Grade 4 Elementary School Students

MI Al-Ihsan Sidoarjo is a madrasa school located in Sidoarjo, East Java. However, the teachers there still rely on textbooks and question sheets for their teaching methods, and do not have projectors to use PowerPoint as another teaching method, which often causes students to not understand the essence of the lessons being delivered, due to the detailed delivery of the material. With these considerations in mind, the researcher solved the problem at MI Al-Ihsan by creating an interactive learning media application called "Verb-ng for Fun" specifically for English lessons which can be accessed using a computer in the lab, so that it can be used by MI English teachers. Al-Ihsan as a supporter for delivering lesson material. In designing it, the researcher studied the English teacher at MI Al-Ihsan and used the material in the textbook as application design material. The researcher aims to use the ADDIE method as a reference for designing interactive learning media applications that will be created. It is hoped that the design of this application can be used to improve students' understanding of English lessons.

Keywords: English, Learning, Interactive Learning Media.

Halaman ini sengaja di kosongkan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL TUGAS AKHIR.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR	vii
KATA PENGANTAR	xi
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT	xv
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	1
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	3
2.1 Penelitian Terdahulu.....	3
2.2 Landasan Teori	5
2.2.1 Media Pembelajaran	5
2.2.2 Visual.....	6
2.2.3 Tipografi	7
2.2.4 Layout.....	8
2.2.5 Warna	8
2.2.6 Kosa Kata	9
2.2.7 Kata Kerja.....	10
2.2.8 Bahasa Inggris	11
2.2.9 Metode ADDIE	11
2.2.10 Construct 3.....	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	15
3.1 Metode Penelitian	15
3.2 Kegiatan Penelitian.....	16
3.3 Subjek Penelitian	17
3.4 Tahapan Penelitian	17
3.4.1 Tahap Analisis	17
3.4.2 Tahap Desain	19

3.4.3	Tahap Develop dan Implement.....	33
3.4.4	Tahap Evaluate	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Implementasi Desain Kedalam Construct 3	39
4.1.1	Implementasi Desain Menu Utama	39
4.1.2	Implementasi Desain Halaman Memilih Tingkat Kesulitan.....	40
4.1.3	Implementasi Desain Halaman Materi Bahasa Inggris.....	41
4.1.4	Implementasi Desain Halaman Menu Soal.....	43
4.1.5	Implementasi Desain Halaman Soal.....	44
4.1.6	Implementasi Desain Halaman Menu Soal “Buatan”	47
4.1.7	Implementasi Desain Halaman Memasukkan Soal	51
4.1.8	Implementasi Desain Halaman Menu Manajemen Soal.....	55
4.1.9	Implementasi Desain Halaman Soal “Buatan”	64
4.2	Macam-Macam Materi dan Soal yang di Tampilkan	68
4.2.1	Macam-Macam Materi yang di Tampilkan	68
4.2.2	Macam-Macam Soal yang di Tampilkan.....	73
4.3	Hasil Validasi Pengujian terhadap Masing-Masing Jenis Responden.....	82
4.3.1	Kuesioner.....	82
4.3.2	Hasil Validasi	85
BAB V PENUTUP		89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN		93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Construct 3.....	13
Gambar 3. 1 ADDIE Model (nbfsoft.com, 2023).....	15
Gambar 3. 2 Tahapan-Tahapan Metode ADDIE.....	15
Gambar 3. 3 My Next Words Grade 4-Student’s Book for Elementary School (sdpjsidoarjo.sch.id, 2022)..	18
Gambar 3. 4 The Book Of Complete English Grammar, (terbit.in, 2022)	18
Gambar 3. 5 Analisis Konsep Media Pembelajaran	20
Gambar 3. 6 Flowchar Alur Media Pembelajaran	24
Gambar 4. 1 Desain Menu Utama	39
Gambar 4. 2 Program Construct 3 Menu Utama	39
Gambar 4. 3 Desain Halaman Memilih Tingkat Kesulitan	40
Gambar 4. 4 Program Construct 3 Halaman Memilih Tingkat Kesulitan	40
Gambar 4. 5 Desain Halaman Materi Bahasa Inggris(1).....	41
Gambar 4. 6 Desain Halaman Materi Bahasa Inggris (2).....	41
Gambar 4. 7 Desain Halaman Materi Bahasa Inggris (3).....	42
Gambar 4. 8 Desain Halaman Materi Bahasa Inggris (4).....	42
Gambar 4. 9 Desain Halaman Materi Bahasa Inggris (5).....	42
Gambar 4. 10 Program Construct 3 Halaman Materi Bahasa inggris	43
Gambar 4. 11 Desain Halaman Menu Soal	43
Gambar 4. 12 Program Construct 3 Halaman Menu Soal	44
Gambar 4. 13 Desain Halaman Soal.....	44
Gambar 4. 14 Desain Halaman Soal (score).....	45
Gambar 4. 15 Program Construct 3 Halaman Soal	45
Gambar 4. 16 Program Construct 3 Halaman Soal (score)	46
Gambar 4. 17 Desain Halaman Menu Soal “Buatan” (tanpa soal).....	47
Gambar 4. 18 Desain Halaman Menu Soal “Buatan” (dengan soal).....	47
Gambar 4. 19 Program Construct 3 Halaman Menu Soal “Buatan”	50
Gambar 4. 20 Desain Halaman Memasukkan soal.....	51
Gambar 4. 21 Desain Halaman Memasukkan soal (memasukan soal).....	51
Gambar 4. 22 Program Construct 3 Halaman Memasukkan soal.....	54
Gambar 4. 23 Desain Halaman Memasukkan soal.....	55
Gambar 4. 24 Desain Halaman Memasukkan soal (menghapus soal).....	56
Gambar 4. 25 Program Construct 3 Halaman Memasukkan soal.....	63
Gambar 4. 26 Desain Halaman Soal “Buatan”.....	64
Gambar 4. 27 Desain Halaman Soal “Buatan” (diaplikasikan).....	65
Gambar 4. 28 Desain Halaman Soal “Buatan” (score).....	65
Gambar 4. 29 Program Construct 3 Halaman Soal “Buatan”.....	67
Gambar 4. 30 Materi Verb-ing (1).....	68
Gambar 4. 31 Materi Verb-ing (2).....	69
Gambar 4. 32 Materi Verb-ing (3).....	69
Gambar 4. 33 Materi Object (1)	70
Gambar 4. 34 Materi Object (2)	70
Gambar 4. 35 Materi Object (3)	71
Gambar 4. 36 Materi Room (1)	71
Gambar 4. 37 Materi Room (2)	72
Gambar 4. 38 Materi Room (3)	72
Gambar 4. 39 Materi Math (1)	73
Gambar 4. 40 Materi Math (2)	73
Gambar 4. 41 Soal Mudah (1).....	74

Gambar 4. 42 Soal Mudah (2)	74
Gambar 4. 43 Soal Mudah (3)	75
Gambar 4. 44 Soal Mudah (4)	75
Gambar 4. 45 Soal Mudah (5)	76
Gambar 4. 46 Soal Mudah (6)	76
Gambar 4. 47 Soal Normal (1)	77
Gambar 4. 48 Soal Normal (2)	77
Gambar 4. 49 Soal Normal (3)	78
Gambar 4. 50 Soal Normal (4)	78
Gambar 4. 51 Soal Normal (5)	79
Gambar 4. 52 Soal Normal (6)	79
Gambar 4. 53 Soal Sulit (1)	80
Gambar 4. 54 Soal Sulit (2)	80
Gambar 4. 55 Soal Sulit (3)	81
Gambar 4. 56 Soal Sulit (4)	81
Gambar 4. 57 Soal Sulit (5)	82
Gambar 4. 58 Kuesioner untuk Ahli Media	83
Gambar 4. 59 Kuesioner untuk Ahli Materi	84
Gambar 4. 60 Kuesioner untuk Pengguna	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tahapan-Tahapan Metode ADDIE.....	11
Tabel 3. 1 Alur Software	20
Tabel 3. 2 Antarmuka Pengguna	22
Tabel 3. 3 Tipe-Tipe Soal Yang Ditampilkan 1	27
Tabel 3. 4 Tipe-Tipe Soal yang Ditampilkan 2	28
Tabel 3. 5 Interval Skala Likert	35
Tabel 3. 6 Interpretasi Presentase Likert	35
Tabel 3. 7 Instrumen untuk Ahli Media	36
Tabel 3. 8 Instrumen untuk Ahli Materi	37
Tabel 3. 9 Instrumen untuk Pengguna	37
Tabel 4. 1 Hasil Validasi untuk Ahli Media	86
Tabel 4. 2 Hasil Validasi untuk Ahli Materi	86
Tabel 4. 3 Hasil Validasi untuk Pengguna	86

Halaman ini sengaja di kosongkan

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Bimbingan TA.....	93
Lampiran 2. Lembar Monitoring Penelitian Lapangan	94
Lampiran 3. Contoh Soal dalam Buku My Next Words Grade 4-Student's Book for Elementary School....	95
Lampiran 4. Foto Dokumentasi Proses Pengujian dan Validasi Media Pembelajaran 1.....	96
Lampiran 5. Foto Dokumentasi Proses Pengujian dan Validasi Media Pembelajaran 2.....	96
Lampiran 6. Foto Dokumentasi Proses Pengujian dan Validasi Media Pembelajaran 3.....	97