

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK SD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I
pada Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh :

SEPTYANTO JATI NUGROHO

NIM: L200100154

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

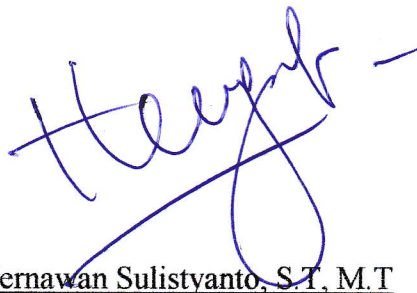
**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK SD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

Ini telah diperiksa, disetujui dan disahkan pada :

Hari : RABU

Tanggal : 25 FEBRUARI 2015

Pembimbing



Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T

NIK : 882

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS
UNTUK ANAK SD MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

SEPTYANTO JATI NUGROHO

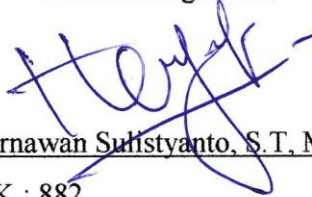
L200100154

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 7 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing utama



Hernawan Sulistyanto, S.T, M.T

NIK : 882

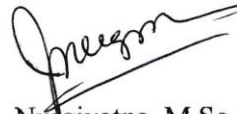
Dewan Penguji I



Dr. Heru Supriyono, M.sc

NIK : 970

Dewan Penguji II



Nurgiyatna, M.Sc.,Ph.D.

NIK: 881

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal 19 MARET 2015

Dekan

Fakultas Komunikasi dan Informatika



Husni Thamrin S.T., M.T., Ph.D.

NIK : 703

Ketua Program Studi

Informatika



Dr. Heru Supriyono, M.sc

NIK : 970

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi :

1. Laptop Intel(R) Core(TM) 2 Duo CPU T6600 @2.20 G.Hz 2.20 G.Hz , RAM 1 Gb, Harddisk 160 Gb, Windows 7 Ultimate.
2. Pada pembuatan aplikasi pembelajaran ini, saya mengerjakan 90% dan 10% sisanya dari internet, buku dan diskusi dengan komunitas Construct2.
3. Gambar yang dipakai dalam aplikasi pembelajaran ini diambil dari internet dan buatan sendiri.
4. Pengisi suara yang dipakai dalam aplikasi ini yaitu rekan saya Linda Qomaria dan Ikimalia Husni menggunakan *smartphone* dalam melakukan rekaman suara.
5. Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini saya menggunakan beberapa *tools*, antara lain Construct 2 berlisensi standar yang digunakan untuk membuat aplikasi, Photoshop CS3 dan Photoscape yang digunakan untuk mengolah gambar, serta Audacity yang digunakan untuk mengolah suara.

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya.
Saya bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar diatas.

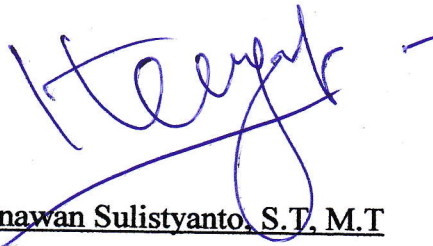
Surakarta, ..9. MARET ..2015



Septyanto Jati Nugroho

Mengetahui :

Pembimbing Utama



Hernawan Sulistyanto, S.T, M.T

NIK : 882

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“lebih baik terlambat daripada tidak sama sekali”

(Septyanto Jati Nugroho)

PERSEMBAHAN :

1. Kepada Allah SWT yang senantiasa mendengarkan do'a yang saya junjatkan sehingga saya diberikan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi saya ini.
2. Kepada kedua orang tuaku, Bapak Haryono dan Ibu Sumartini yang senantiasa menyayangi, mendoakan serta memberikan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan hingga tahap ini.
3. Kepada kedua kakak saya yang selalu memberikan motivasi dan semangat agar segera menyelesaikan tahap akhir ini.
4. Kepada Linda Qomaria yang telah memberikan semangat dan dukungan lahir batin dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Teman teman seperjuangan kelas E yang tergabung dalam gerombolan belajar (GEMBEL) Adjie, Linda, Dzurotun, Yaka, Vera, Fikri, Ajeng, Aziz, Lukman, Amin, Eko, Bias, Rias, Rizal, Agung, Alvin, Asri, Devi, Nurul, Dinar, Burit, Reza, Victor dan mas Setyawan yang sangat luar biasa kompak.
6. Kepada Pak Probo Asmara sebagai pegiat komunitas Construc2 yang selalu memberikan saran kepada saya agar tetap mencoba dan mencoba dalam mengerjakan sesuatu dan tidak mudah menyerah.
7. Kepada biro skripsi mas Adjie Sapoetra yang selalu mengingatkan dan memotivasi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.

8. Jajaran dosen Informatika atas ilmu dan pengalaman yang diberikan.
9. *Fanpage* Kartun ngampus – Kebahagiaan mahasiswa yang selalu memberikan ide ide cerdas dan motivasi kepada saya.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalammu 'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat taufik dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dalam pembuatan skripsi dengan judul “ Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Anak SD Menggunakan Construct 2 ”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam menyelesaikan program sarjana.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih sangat jauh dari sempurna, oleh karena itu segala saran dan kritik baik dari berbagai pihak yang terkait yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan berikutnya.

Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Husni Thamrin, S.T, M.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Dr. Heru Supriyono, S.T., M.Sc selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Hernawan Sulistyanto, S.T, M.T. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan pengarahan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dari awal hingga akhir.

4. Segenap dosen dan karyawan Program Studi Informatika atas bantuan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan hingga dinyatakan mendapat gelar Strata 1.
5. Kepada orang tua yang selalu memberikan do'a, semangat dan motivasi dengan tiada hentinya kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah membantu hingga terselesainya skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amin.

Atas kritik dan sarannya penulis ucapkan terima kasih.

Wassalammu 'alaikum Wr. Wb

Surakarta, 9 MARET 2015



Septyanto Jati Nugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
DAFTAR KONTRIBUSI	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR RUMUS	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAKSI	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Sistematika Penelitian	5

BAB II	TINJAUAN PUSTAKA	6
	2.1. Telaah Penelitian	6
	2.2. Landasan Teori	9
	1. HTML5	10
	2. Media Pembelajaran	10
	3. Construct 2	11
	4. Audacity	11
	5. Photoscape	12
	6. Photoshop	12
	7. Aplikasi	13
	8. Animasi	14
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	15
	3.1. Waktu dan Tempat Penelitian	16
	3.2. Peralatan Utama dan Pendukung	16
	A. Perancangan dan Pembuatan	16
	1. Software	16
	2. Hardware	16
	B. Pengujian	17
	3.3. Alur Penelitian	17
	3.4. Alur Penulisan	20
	3.5. Perancangan Aplikasi	21
	A. Metode Pengumpulan Data	21
	B. Desain Sistem	21

1. Desain Aplikasi	21
2. Desain <i>Interface</i>	23
C. Desain Secara Terperinci	23
1. Halaman <i>Splash Screen</i>	23
2. Menu Awal.....	24
3. Halaman Menu Materi (<i>Ayo Belajar!</i>).....	25
4. Halaman Materi Peralatan Sekolah.....	25
5. Halaman Materi Angka	26
6. Halaman Materi Transportasi.....	27
7. Halaman Materi Nama Hari	28
8. Halaman Materi Buah-Buahan.....	29
9. Halaman Materi Hewan	30
10. Halaman Materi Warna	31
11. Halaman Materi Peralatan Rumah	32
12. Halaman Petunjuk Latihan Soal.....	33
13. Halaman Latihan Soal	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Hasil Penelitian	35
1. Halaman <i>Splash Screen</i>	35
2. Menu Awal.....	36
3. Halaman Menu Materi (<i>Ayo Belajar!</i>).....	36
4. Halaman Materi Peralatan Sekolah.....	37
5. Halaman Materi Angka	39

6. Halaman Materi Transportasi.....	41
7. Halaman Materi Nama Hari	43
8. Halaman Materi Buah-Buahan.....	44
9. Halaman Materi Hewan	46
10. Halaman Materi Warna	48
11. Halaman Materi Peralatan Rumah	49
12. Halaman Pentunjuk Latihan Soal.....	51
13. Halaman Latihan Soal	51
4.2 Pengujian.....	54
BAB V PENUTUP	66
5.1.Kesimpulan	66
5.2.Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	

DAFTAR RUMUS

Rumus 4.1 Rumus Prosentase Interpretasi.....	56
---	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Simbol Data Flow Diagram (DFD)	22
Tabel 4.1 Tabel rekapitulasi hasil kuisisioner guru	55
Tabel 4.2 Tabel skoring kuisisioner guru.....	57
Tabel 4.3 Tabel rekapitulasi hasil kuisisioner siswa.....	60
Tabel 4.4 Tabel Skoring Kuisisioner Siswa.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Flowchart SDLC	18
Gambar 3.2	Diagram Alir Penulisan Laporan	20
Gambar 3.3	DFD Level 0 Aplikasi	21
Gambar 3.4	DFD Level 1 Aplikasi	22
Gambar 3.5	Site Map Aplikasi Bahasa Indonesia-Inggris	23
Gambar 3.6	Perancangan <i>Splash Screen</i>	24
Gambar 3.7	Perancangan Menu Awal	24
Gambar 3.8	Perancangan Menu Materi (<i>Ayo Belajar!</i>).....	25
Gambar 3.9	Perancangan Halaman Materi Peralatan Sekolah	25
Gambar 3.10	Perancangan Halaman Translate Peralatan Sekolah	26
Gambar 3.11	Perancangan Halaman Materi Angka.....	26
Gambar 3.12	Perancangan Halaman Translate Angka	27
Gambar 3.13	Perancangan Halaman Materi Transportasi	27
Gambar 3.14	Perancangan Halaman Translate Transportasi	28
Gambar 3.15	Perancangan Halaman Materi Nama Hari.....	28
Gambar 3.16	Perancangan Halaman Translate Nama Hari	29
Gambar 3.17	Perancangan Halaman Materi Buah-Buahan	29
Gambar 3.18	Perancangan Halaman Translate Buah-Buahan	30
Gambar 3.19	Perancangan Halaman Materi Hewan.....	30
Gambar 3.20	Perancangan Halaman Translate Hewan.....	31
Gambar 3.21	Perancangan Halaman Materi Warna.....	31
Gambar 3.22	Perancangan Halaman Translate Warna	32

Gambar 3.23	Perancangan Halaman Materi Peralatan Rumah.....	32
Gambar 3.24	Perancangan Halaman Translate Peralatan Rumah.....	33
Gambar 3.25	Perancangan Halaman Petunjuk Latihan Soal	33
Gambar 3.26	Perancangan Halaman Latihan Soal.....	34
Gambar 4.1	Halaman Splash Screen.....	35
Gambar 4.2	Menu Awal.....	36
Gambar 4.3	Halaman Menu Materi	37
Gambar 4.4	Halaman Materi Peralatan Sekolah.....	37
Gambar 4.5	Halaman Materi Peralatan Sekolah Lanjutan	38
Gambar 4.6	Halaman <i>Translate</i> Materi Peralatan Sekolah.....	39
Gambar 4.7	Halaman Materi Angka.....	39
Gambar 4.8	Halaman Materi Angka Lanjutan.....	40
Gambar 4.9	Halaman <i>Translate</i> Materi Angka.....	40
Gambar 4.10	Halaman Materi Transportasi.....	41
Gambar 4.11	Halaman Materi Transportasi Lanjutan <i>Layout</i> Terakhir..	42
Gambar 4.12	Halaman <i>Translate</i> Materi Transportasi	42
Gambar 4.13	Halaman Materi Hari.....	43
Gambar 4.14	Halaman <i>Translate</i> Materi Hari	43
Gambar 4.15	Halaman Materi Buah-buahan	44
Gambar 4.16	Halaman Materi Buah-Buahan Lanjutan <i>Layout</i> Terakhir	45
Gambar 4.17	Halaman <i>Translate</i> Materi Buah-Buahan	45
Gambar 4.18	Halaman Materi Hewan	46
Gambar 4.19	Halaman Materi Hewan Lanjutan <i>Layout</i> Terakhir	47

Gambar 4.20	Halaman <i>Translate</i> Materi Hewan	47
Gambar 4.21	Halaman Materi Warna	48
Gambar 4.22	Halaman <i>Translate</i> Materi Warna.....	48
Gambar 4.23	Halaman Materi Peralatan Rumah	49
Gambar 4.24	Halaman Materi Peralatan Rumah Lanjutan <i>Layout</i> Terakhir	50
Gambar 4.25	Halaman <i>Translate</i> Materi Peralatan Rumah.....	50
Gambar 4.26	Halaman Petunjuk Latihan Soal.....	51
Gambar 4.27	Halaman Latihan Soal	52
Gambar 4.28	Halaman Coba Lagi.....	52
Gambar 4.29	Halaman Benar Menjawab	53
Gambar 4.30	Halaman Salah Menjawab.....	53
Gambar 4.31	Halaman Hasil Akhir.....	54
Gambar 4.32	Prosentasee Kelompok Responden Guru	58
Gambar 4.33	Prosentasee Kelompok Responden Siswa.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I SURAT KETERANGAN PENELITIAN
- Lampiran II DOKUMENTASI PENGUJIAN
- Lampiran III KUISIONER
- Lampiran IV *EVENT SHEET* APLIKASI PEMBELAJARAN
- Lampiran V SCRIPT HASIL EXPORT DARI CONSTRUCT 2

ABSTRAK

Bahasa Inggris merupakan bahasa Internasional, bahasa yang digunakan di seluruh dunia. Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat diperhitungkan dalam dunia pendidikan. Saat ini sudah terdapat pelajaran Bahasa Inggris yang disampaikan langsung oleh pengajar, namun metode yang digunakan pengajar perlu adanya pendukung seperti media pembelajaran yang dapat menarik siswa agar lebih tertarik dalam belajar Bahasa Inggris.

Aplikasi pembelajaran ini dibuat dengan metode SDLC (*System Development Life Cycle*), dimana dalam merancang dan pembangunannya melalui beberapa tahapan meliputi definisi kebutuhan, analisis kebutuhan, desain sistem, pembangunan sistem, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa aplikasi *desktop* memuat materi tentang Bahasa Inggris yang sesuai dengan kurikulum untuk siswa Sekolah Dasar kelas 3 menggunakan aplikasi *Construct2*. Dari data dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran ini mampu menarik minat siswa untuk mempelajari materi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Dengan demikian tujuan dibuatnya tugas akhir ini telah tercapai

Kata kunci : *Bahasa Inggris, Construct2, Pembelajaran, Siswa Sekolah Dasar*