

**PERANCANGAN APLIKASI *FUN ENGLISH VOCABULARY*
CARD SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN KOSA KATA
BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SD**

SKRIPSI

Disusun Guna Memenuhi Persyaratan Untuk Mencapai Derajat

Strata-1 Prodi Teknik Informatika Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta



Disusun oleh:

Radityo Anindito Arighi

20130140145

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA

PRAKATA

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul.

**“PERANCANGAN APLIKASI *FUN ENGLISH VOCABULARY CARD*
SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN KOSA KATA BAHASA INGGRIS
UNTUK SISWA SD”**

Berbagai usaha dan upaya telah penulis lakukan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini, karena keterbatasan kemampuan penulis, maka penulis meminta maaf apabila terdapat kesalahan pemilihan kata, susunan penulisan dan sistematika pembahasan. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. Bapak Helmi Zain Nuri, S.T., MT. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Bapak Haris Setyawan, S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing I yang dengan sabar membimbing, memberikan ilmu dan mengarahkan penulis selama melaksanakan penelitian tugas akhir ini hingga menyelesaikan penyusunan.
3. Bapak Reza Giga Isnanda, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar memberikan ilmu dan pengetahuan, semoga bermanfaat baik sekarang hingga di kemudian hari.
4. Bapak Cahya Damarjati, S.T., M. Eng. selaku dosen penguji ujian pendadaran tugas akhir yang senantiasa memberi saran demi perkembangan ilmu pengetahuan serta perkembangan dunia pendidikan

5. Segenap dosen dan pengajar di Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
6. Staff Tata Usaha Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
7. Kedua orang tua dan adik yang selalu memberikan kasih sayang, memberi dukungan, dan selalu mendoakan penulis.
8. Rekan seperjuangan TI C 2013 yang bersedia menemani dalam keadaan suka dan duka selama 4 tahun.
9. Teman-teman satu jurusan Teknik Informatika 2013.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini memiliki kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga menjadi masukan bagi penulis guna penyusunan karya-karya selanjutnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 19 Agustus 2017

Penulis

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 19 Agustus 2017

Radityo Anindito Arighi

DAFTAR ISI

PENGESAHAN I	ii
PENGESAHAN II	iii
PRAKATA	iv
PERNYATAAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Vocabulary	6
2.2.2 Model Pembelajaran Make and Match	6
2.2.3 Game Edukasi	6
2.2.4 Multimedia Sebagai Sarana Pembelajaran	7
2.2.5 Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game	8
2.2.6 SPSS (Statistical Product and Service Solutions)	10
2.2.7 Paired Sample T-Test	10
2.2.8 Tools yang Digunakan	11
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 Langkah Penelitian	14
3.2 Analisa Pengguna	15

3.3	Analisa Sistem.....	16
3.3.1	Design Treatment.....	16
3.3.2	Gameplay.....	17
3.3.3	Materi Game.....	18
3.4	Analisa Kebutuhan.....	18
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	18
3.4.2	Kebutuhan Non-fungsional.....	20
3.5	Perancangan Sistem.....	21
3.5.1	Perancangan Use Case Diagram dan Activity Diagram.....	22
3.5.2	Perancangan Struktur Menu.....	25
3.5.3	Perancangan Prosedural.....	26
3.5.4	Perancangan Antarmuka.....	30
3.5.5	Pengumpulan Bahan.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	Tampilan Aplikasi.....	37
4.2	Pengujian.....	43
4.2.1	Tujuan Pengujian.....	43
4.2.2	Metode dan Prosedur Pengujian.....	43
4.2.3	Hasil Pengujian.....	44
4.2.4	Pembahasan dan Kesimpulan Pengujian.....	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....		50
LAMPIRAN.....		52
A.	Gambar button pada kategori menu “Play” dan “Learn”.....	52
B.	Gambar kartu pada kategori menu “Play”.....	53
C.	Lembar Pre-test dan Post-test salah satu siswa.....	65
D.	Dokumentasi salah satu anak yang sedang mencoba aplikasi.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1: Model Pengembangan Multimedia Luther	9
Gambar 3. 1: Use Case Diagram.....	22
Gambar 3. 2: Activity Diagram Menu Play	23
Gambar 3. 3: Activity Diagram Menu Learn.....	24
Gambar 3. 4: Activity Diagram Menu How to Play	24
Gambar 3. 5: Activity Diagram Menu Exit	25
Gambar 3. 6: Perancangan Struktur Menu Utama	26
Gambar 3. 7: Flowchart Prosedur Menu Utama	27
Gambar 3. 8: Flowchart Prosedur Menu Play.....	28
Gambar 3. 9: Flowchart Prosedur Menu Learn	29
Gambar 3. 10: Flowchart Prosedur Menu How to Play	29
Gambar 3. 11: Flowchart Prosedur Menu Exit	30
Gambar 3. 12: Perancangan Antarmuka Menu Utama.....	31
Gambar 3. 13: Perancangan Antarmuka saat pilih level	31
Gambar 3. 14: Perancangan Antarmuka saat memilih kategori.....	32
Gambar 3. 15: Perancangan Antarmuka setelah masuk ke kategori	32
Gambar 3. 16: Perancangan Antarmuka halaman bermain	32
Gambar 3. 17: Perancangan Antarmuka halaman skor	33
Gambar 3. 18: Perancangan Antarmuka Menu Learn.....	33
Gambar 3. 19: Perancangan Antarmuka setelah masuk ke salah satu kategori	34
Gambar 3. 20: Perancangan Antarmuka Menu Instructions	34
Gambar 3. 21: Perancangan Antarmuka Menu Exit	35
Gambar 4. 1: Halaman Menu Utama	37
Gambar 4. 2: Halaman pilih level	38
Gambar 4. 3: Halaman pilih kategori	39
Gambar 4. 4: Halaman saat sebelum memulai permainan	39
Gambar 4. 5: Halaman saat setelah memulai permainan.....	40
Gambar 4. 6: Halaman selesai permainan jika user berhasil mencocokkan semua kartu dengan benar	40

Gambar 4. 7: Halaman selesai permainan jika user hanya berhasil mencocokkan beberapa kartu	41
Gambar 4. 8: Salah satu contoh halaman di salah satu kategori menu learn	41
Gambar 4. 9: Halaman Menu How to Play	42
Gambar 4. 10: Halaman Menu Exit	42
Gambar 4. 11: Grafik nilai rata-rata pre-test dan post-test	45
Gambar 4. 12: Hasil output uji T-Test menggunakan SPSS	46