

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CHATBOT  
TELEGRAM PADA MATERI ALGORITMA UNTUK SISWA SMK**



Penelitian Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada Program  
Studi Pendidikan Teknik Informatika

Diajukan Oleh:

**WISNU PRADIKTYA**

**A710160054**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2022**

## **PERNYATAAN**

Saya yang ber tandatangan di bawah ini,

Nama : Wisnu Pradiktya  
Nim : A710160054  
Program studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Judul proposal skripsi : Pengembangan media pembelajaran chatbot  
pada materi algoritma berbasis android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa proposal skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta,  
yang membuat pernyataan,



Wisnu Pradiktya  
A710160054

## **PERSETUJUAN**

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CHATBOT PADA MATERI ALGORITMA BERBASIS ANDROID**

Diajukan oleh:

**WISNU PRADIKYA**

**A710160054**

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan dihadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 21 November 2021



Arif Setiawan, S.Kom., M.Engg

NIDN. 100.1908

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CHATBOT PADA MATERI ALGORITMA BERBASIS ANDROID

Diajukan oleh:

**WISNU PRADIKYA**

**A710160054**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Rabu 12 Januari 2022

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Arif Setiawan, S.Kom., M.Engg  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Aditya Nur Cahyo, S.Kom., M.Eng  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Ryan Rizki Adhisa, S.Kom., M.Kom  
(Anggota II Dewan Penguji)

()

()



Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta



(Prof. Dr. Sutama, M.Pd)

NIDN 0007016002

## **HALAMAN MOTTO**

Semua akan terasa semakin mudah ketika kita berfikir itu mudah. Ketika kita meyakini, mengimani, dan mengamini bahwa kita mampu melakukan hal-hal besar, maka keyakinan tersebut akan merubah sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin. Selalu berprasangka baik dan berpikir positif maka seluruh alam semesta akan mengamininya baik soal kejadian maupun rezeki.

(penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah sujud syukur kepada Allah SWT atas rahmat, nikmat dan karuniaNya kepada saya sehingga dapat terselesaikan skripsi ini dengan baik. Saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Sri Wiyono dan Ibu Nanik Suparti sebagai rasa terima kasih saya kepada mereka yang sudah menyayangi saya dengan tulus, dukungan secara moral dan materi yang tak terhingga kepada saya selama ini. Terima kasih atas doa yang selalu mengalir dipanjatkan untuk kelancaran dan kemudahan dalam segala urusan yang saya lakukan. Terima kasih selalu mencintai dan menyayangi dengan setulus hati kepada semua anaknya. Semoga dengan ini menjadi langkah awal dalam mewujudkan mimpi dan cita-citaku serta kedua orang tuaku.
2. Bapak Drs. Andi Haris Prabawa, M.Hum. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat dan motivasi agar dapat skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UMS yang saya cintai. Terima kasih ilmu yang bapak dan ibu sampaikan selama ini. Semoga Allah SWT selalu meridhoi langkah Baapak dan Ibu.
4. Kakak-kakak tersayang, Ina Sri Pujiati dan Mochamad Riza Anshori saya mengucapkan terima kasih karena selalu memberikan motivasi, semangat, dan dukungan kepada saya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Teman terdekat, Wisnu Pradiktya terima kasih sudah selalu bersamaai dan memberikan doa, dukungan dan semangat selama saya mengerjakan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabat terkasih Dwi Elsa Anjasasmara dan Tri Mustikawati yang selalu memberikan semangat dan dukungannya, tak lupa sahabat-sahabat di bangku kuliah Leliana Prihantari, Septian Hestining Tyas, Firstima Julian Sukmawati, Weni Sayekti Putri, Marisa Andriana dan teman satu bimbingan serta teman-teman kelas C. Terima kasih sudah saling memberikan semangat, dukungan dan menciptakan bahagia bersama di bangku perkuliahan selama empat tahun ini.

## **RINGKASAN**

Yaniar Dwi Pramesti/A310170111. **Wujud Pragmatik Tindak Tutur Imperatif dalam Film *Bumi Manusia* dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Smp.** Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Maret 2021.

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan Wujud Pragmatik Tindak Tutur Imperatif dalam Film *Bumi Manusia* dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di Smp. Data dalam penelitian ini merupakan data primer yang sudah dikumpulkan. Pemerolehan data dengan pengambilan data menggunakan teknik observasi. metode dalam penelitian ini yaitu simak bebas libat cakap dengan teknik lanjutan teknik catat. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis metode padan. Hasil dari penelitian wujud pragmatik tindak tutur imperatif pada film *Bumi Manusia*, terdapat 45 satuan lingual yang mengandung wujud pragmatik imperatif, diantaranya 6 data pragmatik imperatif perintah, 2 data pragmatik suruhan, 3 data permohonan, 7 data permintaan, 4 data bujukan, 2 data imbauan, 4 data permintaan izin, 1 data mengizinkan, 3 data harapan, 5 data larangan, 2 data umpatan, 1 data anjuran, 2 data pemberi ucapan selamat, 1 data ajakan, 1 data *ngelulu*. Tuturan yang terdapat dalam film Bumi Manusia tersebut dapat diimplikasikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII SMP yang berkaitan dengan kompetensi dasar 3.6

**Kata kunci:** wujud makna pragmatik, tindak tutur, imperatif.

## SUMMARY

Yaniar Dwi Pramesti/A310170111. *The Pragmatics of Imperative Speech Acts in Bumi Manusia Films and Its Implication in Indonesian Language Learning in Junior High Schools.* Thesis. Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Surakarta. March 2021.

*This study aims to describe the Pragmatic Form of Imperative Speech Acts in Bumi Manusia Films and Its Implementation in Indonesian Language Learning in Junior High Schools. The data collected in this study is primary data. Obtaining data by collecting data using observation techniques. This study uses the free-to-conversation listening method with advanced techniques of note-taking techniques. The data analysis technique used in this research is the analysis of the equivalent method. The results of the research on the pragmatic form of imperative speech acts in the Bumi Manusia film, there are 45 lingual units containing the form of imperative pragmatics, including 6 pragmatic imperative imperative data, 2 imperative imperative pragmatic data, 3 request imperative pragmatic data, 7 request imperative pragmatic data, 4 data pragmatics of persuasion imperative, 2 data of pragmatics of appeal imperative, 4 data of pragmatics of requesting permission, 1 data of pragmatic of permitting imperative, 3 data of pragmatic of imperative of hope, 5 data of pragmatic of prohibition imperative, 2 data of pragmatic of cursing imperative, 1 data of pragmatic of imperative imperative, 2 data of pragmatics of exhortation congratulatory imperative, 1 data of pragmatic imperative of invitation, 1 data of pragmatic imperative of groping.*

**Keywords:** *form of pragmatic meaning, speech act, imperative.*

## **DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN .....	vii
SUMMARY .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Rumusan Masalah .....	3
E. Tujuan Penelitian .....	3
F. Manfaat Penelitian .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
A. Penelitian Relevan.....	6
B. Kajian Teori.....	11
C. Spesifikasi Produk .....	15
D. Kerangka Berpikir .....	16

BAB III METODE PENELITIAN.....	18
A. Model Pengembangan .....	19
B. Prosedur Pengembangan .....	20
C. Pengembangan Produk .....	27
D. Uji Coba Produk.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	40
A. Deskripsi Data.....	40
D. Pembahasan.....	66
E. Keterbatasan Pengembangan .....	67
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan .....	68
B. Implikasi .....	68
C. Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70
LAMPIRAN .....	72

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 komparasi penelitian ini dengan penelitian terdahulu.....	8
Tabel 3.1 Keabsahan Data.....	28
Tabel 3.2 Black Box.....	30
Tabel 3.3 Instrumen Aspek Ahli Media.....	32
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Ahli Media .....	32
Tabel 3.5 Kriteris penilaian Uji Kelayakan.....	35
Tabel 3.6 Instrumen Aspek Penilaian Ahli Materi.....	36
Tabel 3.7 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	37
Table 3.8 Uji System Usability Scale untuk siswa .....	38
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Black-box .....	56
Tabel 4.2 Rangkuman Black-box.....	57
Tabel 4.3 Rangkuman Test aplikasi .....	57
Tabel 4.3 Rangkuman Uji Ahli Media.....	58
Tabel 4.4 Rangkuman Ahli Materi.....	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Produk .....	15
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	17
Gambar 3.1 Model pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 3.2 Diagram Use Case chatbot (dialogflow) .....	21
Gambar 3.3 Activity Diagram melihat tampilan awal chatbot .....	22
Gambar 3.4 Activity Diagram memilih menu.....	22
Gambar 3.5 Activity Diagram Quiz .....	23
Gambar 3.6 Activity Diagram kembali ke awal menu materi .....	24
Gambar 3.7 Create project .....	25
Gambar 3.8 Intents .....	25
Gambar 3.9 Integrations.....	26
Gambar 3.10 Tabel Aiken V .....	34
Gambar 4.1 Membuat projek .....	42
Gambar 4.2 Screen utama pada Dialgflow .....	43
Gambar 4.3 Tahap Desain System .....	43
Gambar 4.4 Hasil memasukan database ke sistem.....	44
Gambar 4.5 Export atau intergrations .....	44
Gambar 4.6 intergrations telegram.....	45
Gambar 4.7 Add Training Data.....	45
Gambar 4.8 create a new bot.....	46
Gambar 4.10 Tampilan awal aplikasi.....	47
Gambar 4.11 Panduan Aplikasi .....	48
Gambar 4.12 Tampilan selamat datang.....	49
Gambar 4.13 Tampilan keyword Salam Semangat Belajar .....	50
Gambar 4.14 Tampilan opsi menu materi.....	51
Gambar 4.15 Tampilan opsi.....	52
Gambar 4.16 Tampilan contoh soal .....	53
Gambar 4.17 Tampilan Soal tes chatbot .....	54
Gambar 4.18 Tampilan hasil tes.....	55
Gambar 4.19 Grafik Persentase Interpretasi .....	60
Gambar 4.20 Grafik Persentase Interpretasi .....	64