

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN  
KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERBASIS GAME INTERAKTIF  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA SEKOLAH DASAR**



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

**Oleh:**

**MOCHAMAD RIZKI**

**A710150080**

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

**2021**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Mochamad Rizki  
NIM : A710150080  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan  
Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Game Interaktif  
untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis / 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, 7 Juli 2021



Mochamad Rizki

NIM. A710150080

**PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA  
BAHASA INGGRIS BERBASIS GAME INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Diajukan Oleh:

**MOCHAMAD RIZKI**

**A710150080**

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah

Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 7 Juli 2021

Dosen Pembimbing



Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T.

NIDN. 0617027101

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS BERBASIS GAME INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA SEKOLAH DASAR

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**MOCHAMAD RIZKI**

**A710150080**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada hari Senin, 9 Agustus 2021

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

#### Susunan Dewan Penguji

1. Hernawan Sulistyanto, S.T, M.T

(Ketua Dewan Penguji)

(.....)

2. Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng.

(Anggota I Dewan Penguji)

(.....)

3. Aditya Nur Cahyo, S.Kom, M.Eng.

(Anggota Dewan II Penguji)

(.....)



Dekan

Dr. Utama, M.Pd.  
NIDN: 0007016002

## HALAMAN MOTTO



*“Dari Anas bin Malik ia berkata, Rasulullah saw, bersabda: Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim”*

*(HR.Ibnu Majah)*

*“Barang siapa yang menapaki suatu jalan dalam rangka menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga.”*

*(HR Ibnu Majah & Abu Dawud).*

*“People learn more on their own rather than being force fed.”*

*(Socrates)*

*“Salah mendeteksi masalah, bisa salah menciptakan solusi, Jadilah kritis jika diperlukan.”*

*(Mochamad Rizki)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Terimakasih terucapkan kepada Allah SWT yang sudah senantiasa memudahkan dan melancarkan dalam proses pembuatan skripsi ini dari awal sampai akhir.*

*Skripsi ini ku persembahkan kepada :*

*Kepada kedua orang tua dan seluruh keluarga yang selalu sabar mendengarkan keluhan kesah dan selalu mengingatkan anaknya agar lebih semangat untuk menyelesaikan skripsi. Terimakasih atas segala dukungan kalian baik dalam bentuk materi maupun moril, karya ini kupersembahkan untuk kalian sebagai wujud rasa terimakasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian sehingga saya berada dititik ini sekarang. Saudara dan sahabat yang senantiasa mendukung, menemani dan memberi semangat, memberi motivasi setiap waktu.*

*Seluruh dosen Pendidikan Teknik Informatika yang sudah memberikan ilmunya selama hampir 5 tahun perkuliahan.*

*Keluarga besar mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika FKIP UMS.*

## **KATA PENGANTAR**

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Puji syukur Alhamdulillah saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmatNya dan berkat petunjukNya skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) di program studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Sekolah Dasar”.

Terimakasih untuk beberapa pihak yang sudah membantu, yaitu kedua orang tua yang selalu mendukung tanpa pamrih, keluarga dan saudara yang selalu memberi motivasi, teman-teman Pendidikan Teknik Informatika dan program studi lain yang membantu dan memberi semangat sepanjang pembuatan skripsi ini, dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Semoga amal baiknya dibalas oleh Allah SWT.

*Wassalamualaikum Wr.Wb*

Surakarta, 7 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
ABSTRAK .....	viii
ABSTRACT .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	6
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	17
C. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	19
D. Kerangka Berpikir .....	20
E. Hipotesis .....	21
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Model Pengembangan .....	22
B. Prosedur Pengembangan .....	24
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data .....	52
B. Hasil Pengembangan .....	52
C. Pembahasan Produk .....	60
D. Produk Penelitian .....	69
E. Keterbatasan Pengembangan .....	69
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	70
B. Implikasi .....	70
C. Saran .....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN .....	77



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA  
BAHASA INGGRIS BERBASIS GAME INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Mochamad Rizki

NIM. A710150080

**ABSTRAK**

*Corona virus* mengakibatkan siswa sulit meningkatkan kosakata bahasa Inggris karena jarang menggunakannya dan juga jarang menemui kata tersebut dalam keseharian, hal tersebut melandasi penelitian dengan tujuan (1) Cara menyajikan materi mengenai kosakata untuk anak SD kelas 2 sesuai dengan silabus dan dikemas secara menarik. (2) Mengembangkan game sebagai media pembelajaran bahasa Inggris mengenai kosakata dibuat menggunakan software construct 2. (3) Mengetahui kelayakan produk untuk diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas 2 Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah: *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yaitu: Define (analisis bahan ajar, kurikulum dan pengguna), Design (perancangan produk), Develop (penilaian dan perbaikan), dan Disseminate. Sumber data melibatkan dua ahli media untuk menguji kelayakan dari media, dua ahli materi dan subjek penelitian sebanyak 15 responden siswa SD kelas 2. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Media pembelajaran berhasil dibuat dengan nama LE-VOCA (Learning Vocabulary) dan berfungsi secara semestinya dengan materi kosakata bahasa Inggris ditampilkan secara menarik (2) Pengembangan aplikasi menggunakan *Construct 2* berjalan secara normal yang mengacu pada uji *blackbox*. (3) Persentase interpretasi menunjukkan media layak digunakan dengan persentase 78% uji media, 96,3% uji materi dan 82,6% dari siswa.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, Bahasa Inggris, *Construct 2*.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOSAKATA  
BAHASA INGGRIS BERBASIS GAME INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Mochamad Rizki

NIM. A710150080

**ABSTRACT**

Corona virus makes it difficult for students to increase English vocabulary because they rarely use it and also rarely encounter the word in daily life, this is the basis for research with the aim of (1) How to present material about vocabulary for elementary school children in grade 2 according to the syllabus and packaged in an interesting way. (2) Developing games as a medium for learning English about vocabulary made using software construct 2. (3) Knowing the feasibility of the product to be applied as a learning medium in grade 2 Elementary School. The methods used are: Research and Development (R&D) using a 4D development model, namely: Define (analysis of teaching materials, curriculum and users), Design (product design), Develop (assessment and improvement), and Disseminate. The data sources involved two media experts to test the feasibility of the media, two material experts and research subjects as many as 15 respondents from 2nd grade elementary school students. The results of this study are: (1) Learning media has been successfully created, name is LE-VOCA (Learning Vocabulary) and functions properly with English vocabulary material displayed. interestingly (2) Application development using Construct 2 runs normally which refers to the blackbox test. (3) The percentage of interpretation shows that the media is suitable for use with a percentage of 78% of media testing, 96.3% of material testing and 82.6% of students.

**Kata Kunci** : Learning Media, English, Construct 2.

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: <i>Interface Construct 2</i> .....	8
Gambar 2.2 Model Pemrosesan Informasi (Teori Kognitif Multimedia Pembelajaran) Oleh Mayer dan Moreno 2003 .....	16
Gambar 2.3: Kerangka Berpikir .....	20
Gambar 3.1 <i>Use case diagram</i> LE-VOCA. ....	25
Gambar 3.2 Storyboard LE-VOCA .....	31
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> menu <i>home</i> .....	32
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> pemilihan <i>level</i> . ....	32
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> halaman materi .....	33
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> halaman materi .....	33
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> halaman <i>game</i> .....	34
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> halaman petunjuk .....	34
Gambar 3.9 <i>Script game</i> 1. ....	35
Gambar 3.10 <i>Script game</i> 2. ....	35
Gambar 3.11 tambahan <i>script game</i> 3 .....	36
Gambar 3.12 <i>Script level</i> .....	36
Gambar 3.13 <i>Script</i> materi .....	37
Gambar 3.14 <i>Script</i> materi 2 .....	37
Gambar 3.15 <i>Script</i> soal 1 .....	38
Gambar 3.16 <i>Script</i> soal 2.....	38
Gambar 3.17 <i>Script</i> parsing ke <i>google sheets</i> .....	39
Gambar 3.18 <i>Script google sheets</i> .....	39
Gambar 3.19 Tabel Pedoman Aiken's V .....	44
Gambar 3.20 Instrumen <i>Usability</i> J.R Lewis .....	49
Gambar 4.1 <i>Splashscreen</i> .....	53
Gambar 4.2 Menu <i>Home</i> .....	53
Gambar 4.3 Petunjuk <i>game</i> .....	54
Gambar 4.4 <i>Setting audio game</i> .....	54
Gambar 4.5 Pemilihan <i>level</i> .....	55
Gambar 4.6 <i>Game</i> .....	55
Gambar 4.7 Kondisi benar dalam <i>game</i> .....	56
Gambar 4.8 Kondisi salah dalam <i>game</i> .....	56
Gambar 4.9 Tindak lanjut nyawa habis .....	57
Gambar 4.10 Soal latihan.....	57
Gambar 4.11 Nama pengguna.....	58
Gambar 4.12 Materi .....	58
Gambar 4.13 Rata - Rata Nilai Ahli Media .....	63
Gambar 4.14 Rata – Rata Nilai Ahli Materi .....	66
Gambar 4.15 Rata - Rata Nilai Angket Siswa .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan fitur .....	19
Tabel 3.1 Perbandingan model pengembangan media. ....	22
Tabel 3.2 Definisi aktor. ....	25
Tabel 3.3 Definisi <i>Use Case</i> . ....	26
Tabel 3.4 Skenario fungsi menampilkan bahasa Inggris. ....	27
Tabel 3.5 Skenario fungsi menampilkan <i>quiz</i> .....	27
Tabel 3.6 Skenario fungsi menampilkan <i>game</i> .....	27
Tabel 3.7 Skenario fungsi melihat halaman informasi .....	28
Tabel 3.8 Skenario fungsi melihat <i>reward</i> .....	28
Tabel 3.9 <i>Activity diagram</i> menampilkan materi bahasa Inggris .....	29
Tabel 3.10 <i>Activity diagram</i> menampilkan <i>quiz</i> .....	29
Tabel 3.11 <i>Activity diagram</i> menampilkan <i>game</i> .....	30
Tabel 3.12 <i>Activity diagram</i> fungsi melihat halaman informasi.....	30
Tabel 3.13 <i>Activity diagram</i> fungsi melihat <i>reward</i> .....	31
Tabel 3.14 Kisi-kisi instrumen ahli materi .....	41
Tabel 3.15 Kisi-kisi instrumen ahli media .....	42
Tabel 3.16 Interpretasi Persentase Likert.....	45
Tabel 3.17 Penyesuaian Interpretasi Likert .....	45
Tabel 3.18 Keabsahan Data .....	45
Tabel 3.19 Instrumen Uji <i>Blackbox</i> .....	47
Tabel 3.20 Penyesuaian instrumen <i>usability</i> .....	49
Tabel 3.21 Interpretasi Persentase Likert.....	51
Tabel 3.22 Penyesuaian Interpretasi Likert .....	51
Tabel 4.1 Uji <i>Blackbox</i> .....	59
Tabel 4.2 Hasil Uji Media.....	61
Tabel 4.3 Hasil Uji Materi .....	64
Tabel 4.4 Skor Penilaian Siswa .....	68