

**PENGEMBANGAN APLIKASI SI BELIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana**



Disusun oleh:

**Rois Fatoni
1700018203**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2024**

**PENGEMBANGAN APLIKASI SI BELIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



Disusun oleh:

**ROIS FATONI
1700018203**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2024**

**DEVELOPMENT OF THE BELIS APPLICATION AS AN ANDROID BASED IN
LEARNING TO IMPROVE ENGLISH VOCABULARY FOR ELEMENTARY
STUDENT**

THESIS



Arranged by:

**ROIS FATONI
1700018203**

**INFORMATICS STUDY PROGRAM
FACULTY OF INDUSTRIAL TECHNOLOGY
AHMAD DAHLAN UNIVERSITY
2024**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN APLIKASI SI BELIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**ROIS FATONI
1700018203**

**Program Studi S1 Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Ahmad Dahlan**

Telah disetujui oleh:
Pembimbing



**Bambang Robi'in, S.T., M.T.
NIP/NIPM. 197907202005011002**

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN APLIKASI SI BELIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**ROIS FATONI
1700018203**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada kamis 13 juni 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

Ketua : Bambang Robi'in, S.T., M.T.

Penguji 1 : Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.

Penguji 2 : Ir. Ika Arfiani, S.T., M.Cs.

 20/6 2024
 20/6 '24
 18/ 2024
106

Yogyakarta

Dekan Fakultas Teknologi Industri
Universitas Ahmad Dahlan



Prof. Dr. Ir. Siti Jamilatun, M.T.

NIP/NIPM 19660812 199601 011 0784324

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
SURAT PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rois Fatoni

NIM : 1700018203

Prodi : Informatika

Judul TA/Skripsi : PENGEMBANGAN APLIKASI SI BELIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH
DASAR

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Juni 2024

Mengetahui,
Dosen Pembimbing


Bambang Robi'in, S.T., M.T.
NIP/NIPM. 197907202005011002

Yang menyatakan,


Rois Fatoni
1700018203

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rois Fatoni
NIM : 1700018203
Email : rois1700018203@webmail.uad.ac.id
Program Studi : S1 Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Tesis : PENGEMBANGAN APLIKASI SI BELIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yogyakarta, 19 Juni 2024
Yang menyatakan,


Rois Fatoni

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rois Fatoni
NIM : 1700018203
Email : rois1700018203@webmail.uad.ac.id
Program Studi : S1 Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Tesis : PENGEMBANGAN APLIKASI SI BELIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA
INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR

Dengan ini Saya menyerahkan hak sepenuhnya kepada Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tesis elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):

Saya (**mengijinkan/tidak mengijinkan**)* karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Perpustakaan Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 13 Juni 2024
Yang Menyatakan



Rois Fatoni

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Skripsi



Bambang Robi'in, S.T., M.T.
NIP/NIPM. 197907202005011002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Jika Anda tidak dapat menjelaskan suatu hal secara sederhana, itu artinya Anda belum cukup paham.” -Albert Einstein

“Jangan bersedih atas apa yang telah berlalu, kecuali jika itu bisa membuatmu bekerja lebih keras untuk masa depan (yang lebih baik).” -Umar bin Khattab

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil Alamin, penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat, nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "**PENGEMBANGAN APLIKASI SI BELIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS SISWA SEKOLAH DASAR**" dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana Teknik di Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri di Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Selama penulisan skripsi ini penulis menyadari banyak pihak yang telah memberikan bantuannya, sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. Muchlas M.T. selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan.
2. Prof. Dr. Ir. Siti Jamilatun, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan.
3. Dr. Murinto, S.Si., M.Kom. selaku Kaprodi Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
4. Bapak Bambang Robiin, S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, dukungan, pengarahan, pelajaran dan dengan sabar dalam memberikan bimbingan.
5. Segenap dosen Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan, yang telah membagikan ilmunya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Terima kasih untuk saya sendiri yang sudah berjuang keras untuk menyelesaikan skripsi ini tanpa adanya jasa joki.
7. Terima kasih untuk kedua orang tua saya yang selalu mendoakan saya dan selalu mendukung saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Pihak-pihak yang belum disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran bersifat membangun demi sempurnanya skripsi ini dan untuk penulisan skripsi selanjutnya. Harapan penulis, semoga doa dan bantuan yang sangat berharga tersebut mendapat imbalan dari Allah SWT, amin ya robbal alamin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR KODE PROGRAM.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I Pendahuluan.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
a. Bagi Pengguna	4
b. Bagi Mahasiswa	4
BAB II Tinjauan Pustaka	5
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu	5
2.2 Kajian <i>Software</i> Terdahulu	10
2.3 Landasan Teori	17
a. Media	17
b. Pembelajaran	18
c. Media Pembelajaran	19
d. Bahasa	21
e. Metode R&D	24
BAB III Metode Penelitian	28
3.1 Subyek Penelitian	28
a. Subyek Penelitian	28
b. Alat Penelitian	28
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	29
a. Metode Dokumentasi.....	29
b. Metode Studi Literatur/Kepustakaan	30

c. Metode Wawancara.....	30
3.3 Metode Penelitian.....	31
BAB IV	38
Hasil dan Pembahasan	38
4.1 Pengumpulan Data Mengenai Permasalahan yang Dihadapi	38
4.2 Perencanaan penelitian	52
4.3 Pengembangan Desain Wireframe	52
4.4 Pengujian Wireframe	55
4.5 Merevisi Hasil Wireframe	57
4.6 Uji Coba Aplikasi Oleh Pengembang	77
4.7 Revisi Hasil Uji Pengembang	79
4.8 Uji Kelayakan dan Kegunaan Aplikasi	79
4.9 Revisi Produk Akhir Setelah Uji Kelayakan	87
4.10 Diseminasi dan Implementasi Produk	87
BAB V	89
Kesimpulan dan Saran	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Perkembangan Pengguna Smartphone di Indonesia	2
Gambar 2. 1 Aplikasi Penelitian 1	10
Gambar 2. 2 Aplikasi Penelitian 2	11
Gambar 2. 3 Aplikasi Penelitian 3	12
Gambar 2. 4 Aplikasi Penelitian 4	12
Gambar 2. 5 Aplikasi Penelitian 5	13
Gambar 2. 6 Aplikasi Terdahulu	14
Gambar 2. 7 Aplikasi Kosakata Bahasa Inggris	15
Gambar 2. 8 Marbel Belajar Bahasa Inggris	15
Gambar 2. 9 Aplikasi Secil Bahasa Inggris	16
Gambar 2. 10 Model Pengembangan Borg and Gall	24
Gambar 3. 1 Alur Metode R&D	32
Gambar 3. 2 Kategori Aplikasi dari Hasil Akhir Pengujian SUS	35
Gambar 3. 3 Contoh Pernyataan pada Lembar Pengujian SEQ	36
Gambar 4. 1 Sound Keseluruhan	49
Gambar 4. 2 Sound Untuk Angka	49
Gambar 4. 3 Sound Untuk Buah	50
Gambar 4. 4 Sound Untuk Hewan	50
Gambar 4. 5 Sound Untuk Hewan	50
Gambar 4. 6 Sound Untuk Warna	51
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Awal	53
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Belajar	54
Gambar 4. 9 Tampilan Materi pada Menu Belajar	54
Gambar 4. 10 Tampilan pada Menu Belajar	55
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Tebak Gambar	55
Gambar 4. 12 Menu Awal	58
Gambar 4. 13 Menu Belajar	61
Gambar 4. 14 Menu Belajar Buah	62
Gambar 4. 15 Menu Bermain	65
Gambar 4. 16 Menu Susun Kata	66
Gambar 4. 17 Menu Tebak Gambar	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2. 2 Fitur Aplikasi dan Kekurangan	13
Tabel 4. 1 Materi Kosakata Beserta Gambar.....	42
Tabel 4. 2 List Element Pada Aplikasi	51
Tabel 4. 3 Pengujian Wireframe.....	56
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Wireframe	56
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian Wareframe Menggunakan SUS.....	57
Tabel 4. 6 Hasil Rata-Rata Pengujian Wareframe	57
Tabel 4. 7 Blackbox.....	77
Tabel 4. 8 Uji Kelayakan Aplikasi Menggunakan Kualitas Media oleh Pakar	80
Tabel 4. 9 Hasil Kuesioner	81
Tabel 4. 10 Skor Rata-Rata	81
Tabel 4. 11 Uji Kegunaan Aplikasi menggunakan SUS oleh Pengguna atau Siswa	82
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Kegunaan Aplikasi menggunakan SUS	83
Tabel 4. 13 Data Hasil Hitung SUS	83
Tabel 4. 14 Rata-Rata Hitung SUS	84
Tabel 4. 15 Pengujian Menggunakan Metode SEQ.....	84
Tabel 4. 16 Hasil Skor Kuesioner	86
Tabel 4. 17 Pernyataan Rata-Rata.....	87

DAFTAR KODE PROGRAM

Kode Program 4. 1 Kode Program 1	59
Kode Program 4. 2 Kode Program Audio 2.....	60
Kode Program 4. 3 Kode Program Audio 3.....	60
Kode Program 4. 4 Kode Program 4	61
Kode Program 4. 5 Kode Program 5	63
Kode Program 4. 6 Kode Program Audio 6.....	64
Kode Program 4. 7 Kode Program 7	66
Kode Program 4. 8 Kode Program 8	68
Kode Program 4. 9 Kode Program 9	69
Kode Program 4. 10 Kode Program 10.....	71
Kode Program 4. 11 Kode Program 11.....	71
Kode Program 4. 12 Kode Program 12.....	73
Kode Program 4. 13 Kode Program 13.....	74
Kode Program 4. 14 Kode Program 14.....	75
Kode Program 4. 15 Kode Program 15.....	76

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI SI BELIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Rois Fatoni
1700018203

Salah satu bahasa yang dipakai sebagai bahasa internasional saat ini adalah Bahasa Inggris. Bahasa Inggris juga termasuk ke dalam pelajaran wajib di sekolah termasuk di Indonesia. Pada anak usia sekolah dasar tentunya sudah diajarkan Bahasa Inggris yang sifatnya dasar juga. Bagi siswa siswi kelas 2 SDN Rejowinangun 1 Yogyakarta mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang sulit dikarenakan penulisan dan *pronunciation* atau pengucapannya yang berbeda, disini peran seorang guru sangat penting dalam membantu melafalkan kosakata materi Bahasa Inggris seperti angka, buah, warna dan hewan dengan baik dan benar, namun bagaimana jika tidak ada guru atau seseorang yang dapat mendampingi siswa dalam belajar penulisan dan pengucapan yang baik dan benar, maka pemilihan suatu media pembelajaran si belis (belajar Inggris) bertujuan untuk mempermudah pembelajaran Bahasa Inggris, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang baik dan maksimal.

Metode yang digunakan adalah metode Research & Development. Subjek dalam penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran si belis berbasis mobile. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode dokumentasi dan metode wawancara. Dalam penelitian ini juga dilakukan beberapa tahapan untuk membantu proses penelitiannya. Adapun tahapan penelitiannya seperti tahap analisis, perancangan sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem. Pengujian penelitian yang pertama dilakukan dengan menguji aplikasi ke pihak pakar untuk kualitas media. Pengujian penelitian yang kedua dilakukan dengan pengujian sus (System Usability Scale) dan seq (Single Ease Question) kepada responden/masyarakat untuk layak atau tidak layaknya aplikasi yang sudah dikembangkan.

Hasil dari penelitian ini adalah menciptakan aplikasi media pembelajaran Bahasa Inggris dimana dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga siswa-siswi dapat belajar kosakata Bahasa Inggris beserta pengucapan (*pronunciation*). Dapat disimpulkan bahwa hasil penilaian pakar mengenai kelengkapan media dan kualitas materi pada aplikasi masuk kedalam kategori yang sesuai dengan maksud dari fungsi aplikasi tersebut. Sedangkan penilaian dari Masyarakat umum atau responden menunjukkan bahwa penyajian media dan materi dalam aplikasi media pembelajaran ini sangat baik karena tampilan pada aplikasi mudah dimengerti oleh pengguna. Aplikasi ini juga dapat digunakan oleh orang yang membutuhkan pengajaran kosakata Bahasa Inggris yang dapat memudahkan user atau pengguna untuk memahami materi yang tersedia. Diharapkan nantinya aplikasi ini dapat membangkitkan semangat, minat, motivasi dan aktivitas belajar kosakata Bahasa Inggris sehingga penelitian ini dapat dikatakan baik dan dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kosakata, Bahasa Inggris, *system usability scale*, *research and development*.