



**TEKNOLOGI INFORMASI BIDANG PENDIDIKAN BAHASA
INGGRIS DALAM BENTUK MEDIA PEMBELAJARAN DAN
GAME BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN 01 KELAS 4 DESA
ARUMANIS WUNG-WUNG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh

Diah Nining Irmaningsih

NIM.140117A011

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

TAHUN 2021



**TEKNOLOGI INFORMASI BIDANG PENDIDIKAN BAHASA
INGGRIS DALAM BENTUK MEDIA PEMBELAJARAN DAN
GAME BERBASIS MULTIMEDIA DI SDN 01 KELAS 4 DESA
ARUMANIS WUNG-WUNG**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana

Oleh

Diah Nining Irmaningsih

NIM.140117A011

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN**

UNIVERSITAS NGUDI WALUYO

TAHUN 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

TEKNOLOGI INFORMASI BIDANG PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
DALAM BENTUK MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME BERBASIS
MULTIMEDIA DI SDN 01 KELAS 4 DESA ARUMANIS WUNG-WUNG

Disusun Oleh:
Diah Nining Irmaningsih
NIM. 140117A011

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
TAHUN 2021

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan untuk diujikan.

Ungaran, 12 Maret 2021

Pembimbing Utama



Yeannes Romando Sipayung, M.Kom

NIDN: 0619049002

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Berjudul
**TEKNOLOGI INFORMASI BIDANG PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
DALAM BENTUK MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME BERBASIS
MULTIMEDIA DI SDN 01 KELAS 4 DESA ARUMANIS WUNG-WUNG**

Disusun Oleh:
Diah Nining Irmaningsih
NIM.140117A011

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Komputer Dan Pendidikan, Universitas Ngudi Waluyo, pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 12 Maret 2021



Penguji



Sri Mujiyono, M.Kom
NIDN. 0628048001

Penguji II




Yoannes Romando Sibayung, M.Kom
NIDN. 0619049002

Dekan
Fakultas Komputer Dan Pendidikan



Ketua Program Studi
S1 Teknik Informatika



Sri Mujiyono, M.kom
NIDN. 0628048001

PERNYATAAN ORSINILITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Diah Nining Irmaningsih

Nim : 140117A011

Program Studi/Fakultas: Teknik Informatika/Fakultas Komputer Dan Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi berjudul “ Teknologi Informasi Bidang Pendidikan Bahasa Inggris Dalam Bentuk Media Pembelajaran Dan Game Berbasis Multimedia Di SDN 01 Kelas 4 Desa Arumanis Wung-Wung” adalah karya ilmiah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik apapun di perguruan tinggi manapun.
2. Skripsi ini merupakan ide dan hasil karya murni penulis yang dibimbing dan dibantu oleh dosen pembimbing dan narasumber.
3. Skripsi ini tidak memuat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan kecuali secara tertulis dicantumkan dalam naskah sebagai acuan dengan menyebut nama pengarang dan judul aslinya serta dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran di dalam pernyataan ini, penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah penulis peroleh dan sanksi lain sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Ndudi Waluyo.

Ungaran, 12 Maret 2021

Yang membuat pernyataan



METERAI
TEMPEL
CE0CEAJX312042262
(Diah Nining irmaningsih)

KESEDIAAN PUBLIKASI

**TEKNOLOGI INFORMASI BIDANG PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
DALAM BENTUK MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME BERBASIS
MULTIMEDIA DI SDN 01 KELAS 4 DESA ARUMANIS WUNG-WUNG**

Disusun Oleh:

Diah Nining Irmaningsih

NIM. 140117A011

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMPUTER DAN PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NGUDI WALUYO
TAHUN 2021**

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing serta telah diperkenankan untuk diujikan.

Ungaran, 12 Maret 2021

Pembimbing Pendamping



Yoannes Romando Sipayung, M.Kom

NIDN. 0619049002

MOTTO PERSEMBAHAN

MOTTO :

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ . وَأَنَّ سَعْيَهُ سَوْفَ يُرَىٰ . ثُمَّ يُجْزَاهُ الْجَزَاءَ
الْأَوْفَىٰ . وَأَنَّ إِلَىٰ رَبِّكَ الْمُنْتَهَىٰ

Artinya :

“Dan bahwa insan hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya(39). Dan sebenarnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan (kepadanya)(40). Kemudian akan diberi jawaban yang paling sempurna (41). Dan sebenarnya kepada Tuhanmulah akhirnya(segala sesuatu)(42).” (Qs. An-Najm:39-42)

PERSEMBAHAN:

1. Untuk ayah dan ibu penulis yang sangat mengharapkan putrinya berhasil dalam mencapai kebahagiaan, doa serta semangatnya memberikan dorongan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsinya.
2. Kepada Bapak/ibu Dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmunya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi.
3. Kepada teman-teman penulis khususnya Angkatan 2017, terimakasih sudah menjadi teman sekaligus perjuangan selama penulis menuntut ilmu.

Universitas Ngudi Waluyo

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Komputer Dan Pendidikan

Skripsi Februari 2021

Diah Nining Irmaningsih

140117A011

**TEKNOLOGI INFORMASI BIDANG PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
DALAM BENTUK MEDIA PEMBELAJARAN DAN GAME BERBASIS
MULTIMEDIA DI SDN 01 KELAS 4 DESA ARUMANIS WUNG-WUNG**

ABSTRAK

Latar Belakang: Penelitian ini ditujukan untuk meneliti ataupun menguji kemampuan belajar siswa-siswi terhadap Bahasa Inggris. Objek dari penelitian ini adalah siswa-siswi SD Negeri 01 Wung-Wung Kecamatan Jaken Kabupaten Pati Jawa Tengah, penelitian ini menggunakan data dari pengamatan dan wawancara yang di lakukan oleh 10 orang yang masing-masing terdiri dari para guru serta para orang tua para murid. Perangkat lunak yang digunakan adalah Adobe Flash 2020.

Metode :metode yang saya gunakan untuk melakukan penelitian ini yaitu pengumpulan data dari para narasumber yang terkait seperti kepala sekolah, guru,para orang tua murid serta siswa-siwi itu sendiri terkait tentang metode pembelajaran.

Hasil : hasil yang didapatkan dari penggunaan media ini yaitu siswa menjadi tidak bosan saat mempelajari Bahasa inggris,dan lebih bersemangat.

Simpulan : dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dan game ini sangat membantu para guru dalam proses pembelajaran tanpa menggunakan media buku ajar.

Kata Kunci: Proses Pembelajaran, Bahasa Ingris, Kemampuan Siswa.

Ngudi Waluyo University

Informatics Engineering Study Program Faculty of Computers And Education

February 2021 thesis

Diah Nining Irmaningsih

140117A011

INFORMATION TECHNOLOGY IN THE FIELD OF ENGLISH LANGUAGE
EDUCATION IN THE FORM OF MULTIMEDIA-BASED LEARNING AND
GAMING MEDIA AT SDN 01 GRADE 4 ARUMANIS WUNG-WUNG
VILLAGE

Abstract

Background: This research is intended to examine or test students' learning skills in English. The object of this research is the students of SD Negeri 01 Wung-Wung Jaken Subdistrict, Pati, Central Java, using data from observations and interviews conducted by 10 people, each consisting of teachers and parents. The software used is Adobe Flash 2020.

Method: the method that I use to conduct this research is data collection from relevant sources such as principals, teachers, parents and students themselves related to learning methods.

Result: the results obtained from the use of this media is that students become not bored when learning English, and more excited.

Conclusion: it can be concluded that the learning media and games are very helpful for teachers in the learning process without using teaching book media.

Keywords: Learning Process, English Language, Student Ability.

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kehadiran ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karuniaNya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Teknologi Informasi Bidang Pendidikan Bahasa Inggris Dalam Bentuk Media Pembelajaran Dan Game Berbasis Multimedia Di SDN 01 Wung-wung”

sebagai tugas akhir yang tersusun dengan baik meskipun jauh dari kesempurnaan. Penyusunan skripsi ini dalam bentuk maupun isinya yang masih sangat sederhana, semoga skripsi ini dapat dipergunakan sebagai salah satu persyaratan sebagai tanda kelulusan.

Tidak lupa juga saya ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Subyantoro, M.Hum., selaku Rektor Universitas Ngudi Waluyo
2. Bapak Iwan Setiawan Wibisono, S.T., M.Kom. selaku dekan Fakultas Komputer Dan Pendidikan.
3. Bapak Sri Mujiyono, M.kom selaku ketua program studi Teknik Informatika.
4. Bapak Yoannes Romando Sipayung, S.Kom., M.Kom. yang sudah meluangkan waktunya untuk membimbing serta mengarahkan penulis dalam melakukan penyusunan skripsi ini.
5. Kepada para narasumber yang sudah bersedia memberikan informasi.
6. Kepada Ayah Dan Ibu penulis yang telah mendukung, menyemangati, membimbing, mendoakan penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan tepat waktu.
7. Kepada seseorang yang telah menyemangati serta selalu membuat moodbooster penulis menjadi lebih baik sehingga saya termotivasi untuk segera menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
8. Kepada sahabat penulis Mamluatul Husnia, Niza Nur Diana Wulandari Dan Afifah Nur Hawa, terimakasih untuk selalu menyemangati penulis.
9. Kepada sahabat-sahabat penulis khususnya Angkatan Teknik Informatika tahun 2017 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu Namanya.

Terimakasih sudah membuat kenangan selama 3 tahun terakhir ini lebih bermakna saya tidak akan melupakan kalian.

10. Dan semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan Namanya satu persatu.

Terimakasih.

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan Pembimbing.....	iii
Halaman Pengesahan Penguji.....	iv
Pernyataan Orsinalitas.....	v
Kesediaan Publikasi.....	vi
Motto Persembahan.....	vii
Abstrak.....	ix
Prakata.....	xi
Daftar Isi.....	xii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xv

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teoretis.....	5
B. Kerangka Teoretis.....	6
C. Kerangka Konsep.....	8
D. Hipotesis.....	11

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	12
B. Lokasi Penelitian.....	13
C. Subjek Penelitian.....	14

D. Definisi Operasional.....	14
E. Pengumpulan Data.....	15
F. Pengolahan Data.....	15
G. Analisis Data.....	16

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	17
B. Hasil Dan Pembahasan.....	18
C. Keterbatasan Penelitian.....	51

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart	9
Gambar 3.3 Peta Denah SDN 01 Wung-Wung.....	13
Gambar 3.3 Activity Diagram Tombol Mulai Dan Soal	19
Gambar 3.4 Activity Diagram Tombol Mulai Dan Soal.....	20
Gambar 3.5 Activity Diagram Menampilkan Tampiln Materi.....	21
Gambar 3.6 Activity Diagram Menampilkan Tampilan Soal.....	23
Gambar 4.1 Tampilan Awal Media Pembelajaran Bahasa Inggris.....	24
Gambar 4.2 Tampilan Materi Alphabet Pada Media Pembelajaran.....	25
Gambar 4.3 Tampilan Materi Family Pada Media Pembelajaran.....	25
Gambar 4.4 Tampilan Materi Calender Pada Media Pembelajaran.....	26
Gambar 4.5 Tampilan Materi Vocabulary Pada Media Pembelajaran.....	26
Gambar 4.6 Tampilan Materi Tahapan Soal Pada Media Pembelajaran.....	27
Gambar 5.1 Tabel Pengujian Media Pembelajaran.....	58
Gambar 5.2 Lokasi Penelitian.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 1 Surat Penelitian.....	54
Lampiran 1 2 Formulir Penilaian Skripsi Mahasiswa.....	55
Lampiran 1 3 Presentase ujian Hasil Mahasiswa.....	58
Lampiran 1 4 Rekapitulasi Hasil Ujian Skripsi.....	59
Lampiran 1 5 Kesimpulan Ujian Proposal/Hasil Mahasiswa.....	61
Lampiran 1 6 Tempat Lokasi Penelitian.....	63