

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.

