

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

Kepada Allah SWT tentunya yang senantiasa memberikan nikmat sehat dan senantiasa melimpahkan pertolongannya kepada saya sehingga mampu menyelesaikan pengerjaan Tugas Akhir ini dengan baik. Yang kedua tentunya kepada Bapak dan Ibu saya yang telah mengucurkan kasih sayang tiada tara kepada saya, Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk beliau berdua sebagai bukti rasa hormat serta kasih sayang saya. Terima kasih untuk segala usaha, motivasi, semangat serta uang yang telah diberikan untuk penyelesaian Tugas Akhir untuk putri sulungnya ini. Serta kepada seluruh keluarga besar saya yang turut membantu baik materi atau secara sumbangan pikiran yang tak bisa saya sebutkan satu persatu saya mengucapkan terima kasih yang tiada hentinya.

PEMBELAJARAN BAHASA *INGGRIS* DASAR UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR

USWATUN HASANAH

(110471100017)

Pembimbing : Muhammad Ali Syakur, S.Si, M.T.

ABSTRAK

Kemampuan dalam menguasai bahasa Inggris sangat penting dimiliki pada saat ini, untuk mengimbangi kemajuan zaman yang begitu pesat. Dan sangatlah baik jika bahasa Inggris telah diperkenalkan kepada anak sejak dini dengan memperlihatkan pola pengajaran yang tepat bagi mereka. Anak usia dini (6-8 tahun) memiliki karakteristik yang khusus dan berbeda dengan anak dewasa, mereka berangkat sekolah tidak semata-mata ingin belajar tetapi mereka ingin bermain dan menemukan suasana asyik baginya. Untuk memenuhi sasaran pembelajaran bahasa Inggris antara kelas 1-6 SD aplikasi media pembelajaran bahasa Inggris dasar untuk anak Sekolah Dasar ini diyakini sebagai inovasi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kegembiraan belajar siswa. Melalui teknik belajar sambil bermain yang merupakan konsep *edutainment* (pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan), anak dengan mudah dapat menguasai bahasa Inggris secara baik dan benar. Disamping itu, aplikasi ini menekankan pendengaran (*listening*), penulisan (*writing*), dan pembacaan (*reading*).

Kata kunci : Pembelajaran Bahasa Inggris, *edutainment*, Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil ‘alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan Nya kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan pengerjaan laporan tugas akhir yang sedikit mengulas tentang “*MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR (Studi Kasus : SDN Batang-batang Daya I, Kec. Batang-batang, Kab. Sumenep, Madura)*”.

Selanjutnya saya minta maaf apabila dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terdapat banyak kesalahan dan kekurangan, baik dari segi pembahasan maupun dari tata bahasa. Oleh sebab itu, saya selaku penyusun laporan tugas akhir ini membuka lebar-lebar terhadap kritik dan saran.

Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua kalangan perkuliahan baik dosen maupun mahasiswa, khususnya saya sebagai penyusun laporan tugas akhir ini dalam menambah wawasan dan keintelektualan saya. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya.

Sumenep, Februari 2016

Uswatun Hasanah

[Halaman ini sengaja di kosongkan]

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan nikmat sehat, rahmat, hidayah serta petunjuk dan pertolongannya.
2. Kepada Bapak dan Ibu saya yang senantiasa menunjukkan kasih sayangnya lewat do'a serta membantu selalu dengan semangat dan dana yang tidak sedikit.
3. Kepada Dosen Pembimbing, Bapak Muhammad Ali Syakur, S.Si., M.T. yang sudi membimbing saya dalam mengerjakan Tugas Akhir ini, serta yang telah rela meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, ide serta jalan keluar dari setiap masalah yang saya temui.
4. Kepada Kaprodi beserta jajaran Dosen Multimedia dan Jaringan, seluruh keluarga besar Universitas Trunojoyo Madura. Khususnya Fakultas Teknik.
5. Kepada pak De saya D. Zawawi Imron beserta Bu Din, yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi kepada saya, terima kasih tiada tara. Serta kepada Bapak Ari Basuki yang senantiasa setia mendengarkan curahan hati saya selama ini terima kasih.
6. Yang terakhir kepada kedua adik saya yang menjadi motivasi saya untuk lulus agar bisa membanggakan sekaligus menjadi contoh bagi mereka berdua, dan untuk seseorang yang selalu memberi inspirasi, sumbangan ide dan rela bolak-balik kampus hanya sekedar mengejar dosen terima kasih.

[Halaman ini sengaja di kosongkan]

DAFTAR ISI

Abstrak.....	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Metodologi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Penelitian Sebelumnya.....	9
2.2 Tinjauan Pustaka.....	12
2.1.1 Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Teknik Pembelajaran Untuk Menarik Minat	14
2.1.3 Bahasa	17

2.1.4 Bahasa Inggris	18
2.1.5 <i>Scoring System</i>	23
BAB III RANCANGAN SISITEM.....	31
3.1 Diagram Alir.....	31
3.2 Pengaplikasian <i>Scoring System</i> pada Aplikasi	33
3.3 Metode dalam Pengerjaan Aplikasi.....	34
3.3.1 Perencanaan.....	34
3.3.2 Desain.....	35
3.3.3 Pembuatan.....	35
BAB IV IMPLEMENTASI.....	39
4.1 Lingkungan Uji Coba.....	39
4.2 Tampilan Aplikasi.....	39
BAB V PENUTUP.....	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	55
Daftar Pustaka.....	57
Daftar Riwayat Hidup.....	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alir Memasukkan Data	31
Gambar 3.2 Diagram Alir Sistem Bermain.....	32
Gambar 3.3 Proses Pembuatan Aplikasi	38
Gambar 4.1 Tampilan Logo Pembuat.....	40
Gambar 4.2 Tampilan Pembuka.....	40
Gambar 4.3 Tampilan Utama.....	41
Gambar 4.4 Tampilan Menu <i>Study</i>	42
Gambar 4.5 Tampilan Kategori <i>Fruits</i>	42
Gambar 4.6 Tampilan Kategori Perbesar Objek dari Kategori <i>Fruits</i> .	43
Gambar 4.7 Tampilan Kategori <i>Class1</i>	44
Gambar 4.8 Tampilan Dari Materi <i>Number</i> Dari Kategori <i>Lesson 1</i> Pada <i>class1</i>	44
Gambar 4.9 Tombol <i>Back</i>	45
Gambar 4.10 Tombol <i>Next and Prev</i>	46
Gambar 4.11 Tombol <i>Close</i>	46
Gambar 4.12 Tampilan Menu <i>Game</i>	47
Gambar 4.13 Tampilan <i>How to Play Matching Word</i>	47
Gambar 4.14 Tampilan <i>Game Matching Word</i>	48
Gambar 4.15 Tampilan <i>How to Play Puzzle Word</i>	49

Gambar 4.16 Tampilan <i>Game Puzzle Word</i>	50
Gambar 4.17 Tampilan <i>Next</i>	50
Gambar 4.18 Tampilan Tombol <i>Reset</i>	51
Gambar 4.19 Tampilan <i>Submit</i> Skor dan Memasukkan Nama Pengguna	51
Gambar 4.20 Tampilan Daftar Skor Pemain	52
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Info.....	52
Gambar 4.22 Tampilan Halaman <i>Exit</i>	53

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Spesifikasi Perangkat Keras Lingkungan Uji Coba

Aplikasi.....	39
---------------	----

[Halaman ini sengaja di kosongkan]