

MEDIA PEMBELAJARAN *TENSE* BAHASA INGGRIS

TUGAS AKHIR

Oleh :

SURATI 3311111014

Disusun untuk memenuhi syarat kelulusan Program Diploma III



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

POLITEKNIK NEGERI BATAM

BATAM

2015

HALAMAN PENGESAHAN

MEDIA PEMBELAJARAN *TENSE* BAHASA INGGRIS

Oleh :
Surati (3311111014)

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan
sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya

di

**PROGRAM STUDI DIPLOMA 3 TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM**

Batam, 18 April 2015

Disetujui oleh;
Pembimbing,

Meyti Eka Apriyani, M.T

NIK.111081

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, saya:

NIM : 3311111014

Nama : Surati

adalah mahasiswa Teknik Informatika Politeknik Batam yang menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul:

MEDIA PEMBELAJARAN *TENSE* BAHASA INGGRIS

disusun dengan:

1. tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
2. tidak melakukan pemalsuan data
3. tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa ijin pemilik

Jika kemudian terbukti terjadi pelanggaran terhadap pernyataan di atas, maka saya bersedia menerima sanksi apapun termasuk pencabutan gelar akademik.

Lembar pernyataan ini juga memberikan hak kepada Politeknik Batam untuk mempergunakan, mendistribusikan ataupun memproduksi ulang seluruh hasil Tugas Akhir ini.

Batam, 18 April 2015

Surati
3311111014

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT, karena atas rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Media Pembelajaran *Tense* Bahasa Inggris". Aplikasi ini bertujuan untuk membantu dan memudahkan memahami tenses bahasa Inggris. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua Orangtua tercinta yang memberikan dukungan, semangat dan doa.
2. Ibu Meyti Eka Apriyani, M.T selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan, solusi dan bersabar membimbing pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Andi Triwinarko selaku Dosen Wali .
4. Bapak Dwi Ely Kurniawan ,M.Kom selaku Koordinator Tugas Akhir.
5. Bapak/Ibu Dosen Penguji atas saran dan kritiknya dalam proses perkembangan Tugas Akhir ini.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Teknik Informatika atas bimbingannya.
7. Teman-teman yang memberikan semangat dan doa dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan bantuan dari berbagai pihak berupa kritik ataupun saran guna penyempurnaan selanjutnya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang ingin mempelajari tentang Aplikasi Android.

Batam, 18 Mei 2015

Penulis

ABSTRAK

MEDIA PEMBELAJARAN *TENSE* BAHASA INGGRIS

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa resmi di organisasi internasional. Bahasa Inggris adalah bahasa yang wajib dipelajari dan masuk pada kurikulum pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah di berbagai Negara termasuk juga di Indonesia. Bahasa Inggris yang dipergunakan hendaknya memiliki susunan tata bahasa yang benar, untuk itu kita memerlukan penguasaan *tense*. Media Pembelajaran Tense Bahasa Inggris merupakan suatu alat bantu untuk proses belajar *tense*. Media Pembelajaran *Tense* Bahasa Inggris merupakan alat bantu untuk proses belajar siswa. Aplikasi ini berisikan materi 16 *tense* Bahasa Inggris, terdapat pula soal untuk memberikan evaluasi untuk pengguna. Hasil pengujian aplikasi dengan menggunakan metode *black box* menyatakan bahwa aplikasi telah dapat berjalan dengan baik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Tense* Bahasa Inggris, Aplikasi Android

ABSTRACT

MEDIA FOR LEARNING ENGLISH *TENSE*

English is one of the official languages in international organizations. English is the language that must be learned and Included in educational curriculum from primary to secondary schools in various countries including in Indonesia. English that we used should have good grammar arrangement, that's why we require for mastery the tenses. Media Learning English tense is a tool for learning tense. Media Learning English tense is a tool for student learning process. This application contains 16 tenses for English mastery, there are also include an evaluation to the user. Results of testing applications using black box stating that the application has been able to run well.

Keywords: Media Education, English tenses, Android Applications

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	ii

Halaman Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar	iv
Abstrak	v
<i>Abstract</i>	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	x
Daftar Tabel	xi
BAB. I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Sistematika Penulisan	2
BAB. II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Pembelajaran	4
2.3 Multimedia	5
2.4 Multimedia Interaktif	6
2.5 Tense	7
2.5.1 Present	8
2.5.1.1 Present Tense	8
2.5.1.2 Present Continuous Tense	8
2.5.1.3 Present Perfect Tense	9
2.5.1.4 Present Perfect Continuous Tense.....	9
2.5.2 Past	10
2.5.2.1 Past Tense.....	10
2.5.2.2 Past Contonuous Tense	10
2.5.2.3 Past Perfect Tense	11
2.5.2.4 Past Perfect Continuous Tense.....	11
2.5.3 Future	11

2.5.3.1 Future Tense.....	12
2.5.3.2 Future Continuous Tense	12
2.5.3.3 Future Perfect Tense.....	12
2.5.3.4 Future Perfect Continuous Tense	13
2.5.4 Past Future.....	13
2.5.4.1 Past Future Tense	13
2.5.4.2 Past Future Continuous Tense.....	14
2.5.4.3 Past Future Perfect Tense.....	14
2.5.4.4 Past Future Perfect Continuous Tense	15
2.6 Adobe Air.....	15
2.7 Android	17
BAB. III ANALISA DAN PERANCANGAN	
3.1 Deskripsi Umum Aplikasi.....	19
3.2 Batasan Sistem	20
3.3 Kebutuhan Fungsional	20
3.4 Kebutuhan Non Fungsional	20
3.5 Use Case Diagram.....	20
3.6 Skenario Use Case	21
3.6.1 Skenario Use Case Menampilkan Materi.....	21
3.6.2 Skenario Use Case Mengerjakan Latihan	21
3.6.3 Skenario Use Case Mengerjakan Soal	22
3.6.4 Skenario Use Case Menampilkan Cara Main	22
3.7 Analisi Kelas	22
3.8 Diagram Squence	24
3.8.1 Diagram Sequence Menampilkan Materi.....	24
3.8.2 Diagram Squence Mengerjakan Latihan	24
3.8.3 Diagram Squence Mengerjakan Soal	25
3.8.4 Diagram Squence Menampilkan Cara Main	25
3.9 Perancangan Antar Muka.....	26
3.9.1 Perancangan Antar Muka Halaman Utama	26

3.9.2 Perancangan Antar Muka Materi dan Latihan	27
3.9.3 Perancangan Antar Muka Soal.....	27
3.9.4 Perancangan Antar Muka Cara Main	28
3.10 Storyboard	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Implementasi	32
4.1.1 Implementasi Objek	32
4.1.2 Implementasi Antar muka	44
4.1.2.1 Implementasi Antar mukaAdone Flash CS6 Simulator	44
4.1.2.2 Implementasi Antar muka Smartphone Android	48
4.2 Pengujian.....	50
4.2.1 Tujuan Pengujian	50
4.2.2 Strategi Pengujian	51
4.2.3 Deskripsi Pengujian	51
4.2.4 Hasil Pengujian	51
4.3 Analisa Pengujian	58
4.3.1 Kriteria variable	58
4.3.2 Penentuan Skor atau nilai.....	58
4.3.3 Format Kuisisioner	58
4.3.4 Perhitungan dan penyajian data.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	64
Daftar Pustaka	65
Lampiran	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Deskripsi Umum Aplikasi	19
--	----

Gambar 3.2 Use Case Diagram	21
Gambar 3.3 Analisis Kelas.....	23
Gambar 3.4 Diagram Sequence Menampilkan Materi.....	25
Gambar 3.5 Diagram Sequence Mengerjakan Latihan.....	25
Gambar 3.6 Diagram Sequence Mengerjakan Soal.....	26
Gambar 3.7 Diagram Sequence Menampilkan Cara Main.....	26
Gambar 3.8 Perancangan Antar Muka Halaman Utama	26
Gambar 3.9 Perancangan Antar Muka Materi dan Latihan.....	27
Gambar 3.10 Perancangan Antar Muka Soal	27
Gambar 3.11 Perancangan Antar Muka Cara Main	28
Gambar 4.1 Antar Muka Tampilan Awal.....	44
Gambar 4.2 Antar Muka Menu Utama.....	45
Gambar 4.3 Antar Muka Awal Menu Materi.....	45
Gambar 4.4 Antar Muka Menu materi	46
Gambar 4.5 Antar Muka Menu Latihan	47
Gambar 4.6 Antar Muka Menu Soal	47
Gambar 4.7 Antar Muka Menu Cara Main	48
Gambar 4.8 Diagram Aspek Rekayasa Perangkat Lunak.....	60
Gambar 4.9 Diagram Aspek Pembelajaran	61
Gambar 4.10 Diagram Aspek Komunikasi Visual.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	4
---	---

Tabel 3.1 Batasan Sistem	20
Tabel 3.2 Storyboard	29
Tabel 4.1 Struktur Objek Media Pembelajaran Tense Bahasa Inggris.....	32
Tabel 4.2 Struktur File Suara Media Pembelajaran Bahasa Inggris.....	42
Tabel 4.3 Antar Muka Smartphoe Android.....	48
Tabel 4.4 Hasil pengujian	51
Tabel 4.5 Responden Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	59
Tabel 4.6 Responden Aspek Pembelajaran	60
Tabel 4.7 Responden Aspek Komunikasi Visual.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Inggris merupakan bahasa utama di Britania Raya Amerika Serikat , serta banyak negara lainnya dan termasuk rumpun bahasa Jermanik Barat. Bahasa Inggris merupakan bahasa kedua pertama yang dipelajari. Selain itu bahasa Inggris juga merupakan salah satu bahasa resmi di organisasi internasional, oleh sebab itu bahasa Inggris yang wajib dipelajari dan dimasukkan pada kurikulum pendidikan dari SD sampai SMA diseluruh negara termasuk juga di Indonesia. *Tense* merupakan salah satu materi bahasa Inggris yang juga diajarkan karena tense adalah susunan kalimat baku dalam bahasa Inggris.

Pada zaman digitalisasi saat ini, perkembangan teknologi komunikasi sungguh sangat pesat. Bahkan teknologi komunikasi berperan penting dalam kehidupan manusia. *Handphone* yang pada awal ditemukannya hanya untuk telepon dan kirim pesan, namun sekarang *handphone* sudah sangat canggih. Dimana yang dulunya hanya dapat dilakukan komputer sekarang dapat dilakukan oleh *handphone* yang kita sebut dengan julukan *smartphone* atau telepon pintar.

Beberapa alasan diatas memberikan kesimpulan jika ada cara untuk dapat mempelajari *tense* dengan mudah maka kemungkinan besar *tenses* mudah untuk dipelajari. Disini saya akan mencoba untuk membuat media pembelajaran yang bertujuan membantu mempelajari *tenses* bahasa Inggris supaya dapat belajar dengan mudah dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan diatas terdapat permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang bisa membantu mempelajari *tenses* Bahasa Inggris lebih sesuai kemajuan teknologi?
2. Bagaimana memanfaatkan smartphome Android untuk media pembelajaran *tense* bahasa inggris?

1.3 Batasan Masalah

Tugas Akhir ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya memberikan materi *tenses* bahasa inggris.
2. Aplikasi memberikan evaluasi dalam bentuk penyusunan puzzle.
3. Aplikasi memberikan penilaian untuk pengguna aplikasi berupa score pada soal yang ada.

1.4 Tujuan

Tujuan dari media pembelajaran ini adalah:

1. Membangun Media Pembelajaran *Tenses* Bahasa Inggris
2. Membuat aplikasi yang bisa membantu pengguna dalam mempelajari materi 16 *tenses* bahasa inggris serta soal latihan.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang, Rumusan Masalah pada aplikasi, Batasan Masalah, Tujuan pembuatan aplikasi dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang rujukan terhadap hasil pengerjaan sebelumnya. Pengertian dari Multimedia, Multimedia interaktif, 16 *tenses* Bahasa Inggris. Penjelasan tentang *Adobe Flash* dan Android.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Deskripsi umum sistem, diagram use case, skenario use case, sequence diagram, perancangan Antar Muka dan script writing.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Implementasi kelas, implementasi antarmuka pada dua lokasi penyajian yaitu pada Adobe Flash CS6 Simulator dan Smartphone Android, skenario pengujian, hasil rincian pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan-kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil implementasi dan saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan sebagai landasan selama pembuatan tugas akhir.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan referensi yang digunakan yaitu “Aplikasi Pembelajaran Interaktif tingkat SMP” yang merupakan Tugas Akhir milik Rico Jayus Irawan Mahasiswa dari Politeknik Negeri Batam. Aplikasi yang di rancang mencakup beberapa materi pelajaran dan soal-soal latihan untuk siswa. Dengan meninjau referensi tersebut maka saya membuat sebuah aplikasi lebih fokus pada satu materi saja yaitu “Media Pembelajaran Tenses bahasa Inggris”, untuk lebih lengkapnya perbandingan antar aplikasi dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian

Nama	Referensi	Tugas Akhir
Judul	Aplikasi Pembelajaran Interaktif	Media pembelajaran <i>tenses</i> bahasa inggris
Efisiensi	Mencakup beberapa materi pembahasan	Membahas <i>tenses</i> bahasa inggris
Tampilan	Tampilan soal dengan text	Tampilan soal menggunakan text dan puzzle
Target User	Siswa	Siswa/Siswi SMA

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Pembelajaran adalah pemberdayaan

potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat hasil tanpa adanya orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011:62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain pada penyediaan sumber belajar.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun luar kelas. Dalam arti Media yang digunakan untuk pembelajaran tidak identik dengan situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran guru dan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Rudi Susilana dan Cipi Riyana (2009:179) mengklasifikasikan penggunaan media berdasarkan tempat penggunaannya, yaitu: Penggunaan media di kelas, Penggunaan media di luar kelas, Penggunaan media tidak terprogram, Penggunaan media secara terprogram.

Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman teman-temannya, tutor, media pembelajaran atau sumber-sumber belajar yang lain. Ciri lain dari pembelajaran adalah yang berhubungan dengan aspek-aspek pembelajaran. Yang merupakan aspek-aspek pembelajaran antara lain adalah Tujuan Pembelajaran, Materi pembelajaran, Metode pembelajaran, Media pembelajaran, Evaluasi pembelajaran, Peserta didik/siswa serta Pendidik/guru.^[9]

2.3 Multimedia

Multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, Multimedia juga dipakai oleh dunia game, dan juga untuk membuat website. Multimedia dimanfaatkan juga

dalam dunia pendidikan dan bisnis. Dunia pendidikan menggunakan multimedia sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun individu atau otodidak. Dunia bisnis juga menggunakan multimedia sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*. Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indera penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan atau animasi), dan konsumsi indera pendengaran (suara) dan juga berupa. Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indera penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan *sense* realistis.

Menurut beberapa pakar, diantaranya Furt, Haffors, Thomson dan Jayant (Munir : 2001), mendefinisikan multimedia sebagai “ *penggunaan berbagai media seperti teks, numeric, grafik, gambar, animasi, video, fotografi, suara dan data yang dikendalikan dengan program computer (dalam satu software digital) serta mempunyai kemampuan interaktif, menjadi salah satu alternative yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran*”. Kesimpulan yang dapat diambil dari istilah alat bantu adalah untuk menyebutkan suatu bentuk format penyampaian informasi.^[2]

2.4 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya, contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.^[3]

Kelebihan multimedia interaktif adalah:

1. Kemampuan multimedia menimbulkan rasa senang, sehingga bisa menambah motivasi belajar. Multimedia merupakan sistem pembelajaran inovatif dan interaktif gabungan antara teks, gambar, audio, animasi dan video, sehingga mampu memvisualisasikan materi abstrak. Multimedia juga dapat menghadirkan objek yang sukar diamati secara langsung.
2. Menurut Newby et al (2006) aspek interaktif multimedia menyediakan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Multimedia Interaktif telah terbukti efektif untuk digunakan pada berbagai domain pembelajaran, seperti pelatihan psikomotor, simulasi yang memberikan kesempatan bagi pemecahan masalah atau keterampilan berpikir tingkat tinggi.
3. Penggunaan multimedia mampu mengakomodasi perbedaan kecepatan belajar. Newby et al (2006), menyatakan bahwa individualisasi dalam pembelajaran mengakibatkan jalur pembelajaran yang berbeda untuk pelajar yang berbeda. Tetapi semua siswa dapat ditangani dengan cara yang sama dalam pembelajaran. Komputer juga dapat memberikan kontrol kepada pengguna, baik dari kecepatan dan urutan instruksi. Pelajar yang cepat dalam menanggapi pelajaran dapat mempercepat perajaran melalui program yang telah disusun, sementara pelajar lambat dapat mengambil waktu sebanyak yang mereka butuhkan.^[4]

2.5 Tenses

Tenses merupakan suatu kata kerja dalam bahasa inggris yang bertujuan untuk menunjukkan waktu (sekarang, masa depan, atau masa lalu) serta terjadinya suatu perbuatan atau peristiwa. *Tenses* sendiri dibagi menjadi 3 bagian besar, yaitu: Present, Past, Future, yang dalam bahasa indonesianya bermakna Dulu, Kini, dan Nanti. *Tenses* sendiri dibagi menjadi 16 bentuk. 4 *tenses* ada dalam present, 4 *tenses* dalam past dan 8 *tenses* lagi ada dalam future.

2.5.1 Present

Present merupakan suatu kata kerja yang menunjukkan waktu saat ini, *present* dibagi menjadi 4 *tenses* yaitu *present tense*, *present continuous tense*, *present tense* dan *present perfect continuous tense*.

2.5.1.1 Present tense

Present tense adalah suatu bentuk kata kerja yang digunakan untuk menyatakan fakta, kebiasaan, kejadian, kegiatan, aktivitas dan sebagainya yang terjadi pada saat ini. *Present tense* juga digunakan untuk menyatakan suatu fakta yang terjadi berulang-ulang dimasa kini atau sekarang. Pola Kalimat untuk *present tense* adalah:

Positif: S + V1 (s/es)

Negatif: S + DO/DOES + NOT + V1

Tanya: DO/DOES + S + V1

Contoh Kalimat:

(+) He drinks milk

(-) He doesn't drink milk

(?) Does he drink milk ?

2.5.1.2 Present Continuous Tense

Present continuous tense adalah suatu bentuk kata kerja yang digunakan untuk menyatakan aksi yang sedang berlangsung sekarang (*present*) atau rencana di masa depan (*future*). Karena dapat digunakan dalam *present* atau *future*. *Tense* ini sering diiringi *adverb of time* untuk memperjelas. Pola kalimat dari *present continuous tense* adalah :

Positif : S + Tobe +Ving

Negatif : S +Tobe +Not + Ving

Tanya : Tobe + S + Ving

Contoh kalimat:

- (+) We are studying now
- (-) We aren't studying now
- (?) Are you studying now ?

2.5.1.3 Present Perfect Tense

Present perfect adalah suatu bentuk kata kerja yang digunakan untuk menyatakan suatu perbuatan atau peristiwa yang telah dikerjakan dan masih berkaitan dengan masa sekarang. Pola kalimat dari *present perfect tense* adalah :

- Positif : S + Have/has + V3
- Negative : S + Have/has +Not + V3
- Tanya : Have/has + S + V3

Contoh kalimat:

- (+) I have lived here for 2 years
- (-) I haven't lived here 2 years
- (?) Have you lived here 2 years ?

2.5.1.4. Present perfect continuous tense

Present perfect continuous tense suatu bentuk kata kerja yang digunakan untuk menyatakan sebuah peristiwa atau kejadian yang baru saja selesai. Pola kalimat dari *present perfect continuous tense* adalah :

- Positif : S + Have/has + been + V ing
- Negative : S + have/has + not + been +V ing
- Tanya : have/has + S + been + V ing

Contoh Kalimat:

- (+) She has been eating
- (-) She has not been eating
- (?) Has She been eating ?

2.5.2.Past

Past merupakan suatu kata kerja yang menunjukkan waktu yang telah lalu atau masa lampau.

2.5.2.1 Past tense

Past tense merupakan *tense* yang digunakan untuk menyatakan peristiwa yang telah “Lampau”, lampau disini tak harus sudah terlalu lama yang penting sudah berlalu atau sudah lewat karena disitulah penekanan kalimatnya. Mungkin kemarin, satu jam lalu, 1 tahun yang lalu, 1 abad yang lalu dan sebagainya. Pola kalimat dari *past tense* adalah :

Positif : S + V2

Negative : S + did + not + V1

Tanya : Did + S + V1

Contoh Kalimat:

(+) He bought a pair of shoes yesterday

(-) He didn't buy a pair of shoes yesterday

(?) Did he buy a pair of shoes yesterday ?

2.5.2.2.Past continuous tense

Past continuous tense merupakan *tense* yang digunakan untuk menyatakan peristiwa yang sedang terjadi tetapi bukan sedang terjadi sekarang melainkan sedang terjadi “dulu” sudah lewat. Pola kalimat dari *past continuous tense* adalah :

Positif : S + was/were + Ving

Negatif : S + was/were + Not + Ving

Tanya : Was/were + S + Ving

Contoh Kalimat :

(+) He was cooking

(-) He was not cooking

(?) Was he cooking ?

2.5.2.3. Past perfect tense

Past perfect tense adalah bentuk waktu yang digunakan untuk menunjukkan, menyatakan sesuatu yang telah selesai dilakukan pada saat itu (dimasa lampau/waktu yang telah lalu). Pola kalimat dari *past perfect tense* adalah :

Positif : S + Had + V3

Negative : S + had + not + V3

Tanya : had + S + V3

Contoh Kalimat:

(+) My parents had already eaten by the time i got home

(-) Sam had not left when we got there

(?) When your son was in the junior high school, had you lived there ?

2.5.2.4 Past perfect continuous tense

Past perfect continuous tense adalah bentuk yang digunakan untuk menyatakan kejadian yang sudah dimulai dan sedang berlangsung di masa lampau tetapi saat ini sudah tidak terjadi lagi. Pola kalimat dari *past perfect continuous tense* adalah:

Positif : S + had + been + Ving

Negative : S + Had + not + been +Ving

Tanya : Had + S + been + Ving

Contoh Kalimat :

(+) She had been reading a novel

(-) She had not reading a novel

(?) Had She been reading a novel ?

2.5.3 Future

Future merupakan suatu kata kerja yang dapat menunjukkan waktu “Nanti” atau yang belum terjadi.

2.5.3.1 Future tense

Future tense merupakan bentuk kata kerja yang digunakan untuk menyatakan perbuatan atau peristiwa yang akan terjadi di masa yang akan datang. Pola kalimat dari *future tense* adalah :

Positif : S + will + V1

Negative : S + will + not + V1

Tanya : Will + S + V1

Contoh Kalimat:

(+) He will go to Bandung tomorrow

(-) He will not go to Bandung tomorrow

(?) Will he go to Bandung tomorrow ?

2.5.3.2 Future continuous tense

Future continuous tense merupakan bentuk waktu yang digunakan untuk menyatakan suatu peristiwa yang akan sedang berlangsung atau sedang dilakukan di waktu tertentu di masa yang akan datang. Pola kalimat dari *future continuous tense* adalah :

Positif : S + will + be + Ving

Negatif : S + will + not + be + V Ing

Tanya : Will + S + be + Ving

Contoh Kalimat:

(+) She will be reading at 8 p.m

(-) She will not be reading at 8 p.m

(?) Will she be reading at 8 p.m ?

2.5.3.3 Future perfect tense

Future perfect tense adalah *tenses* yang digunakan untuk menyatakan sesuatu peristiwa yang akan telah terjadi atau akan telah selesai dilakukan di waktu tertentu di masa yang akan datang. Pola kalimat dari *future perfect tense* adalah :

Positif : S + will + have + V3

Negative : S + will + not + have + V3

Tanya : will + S + have + V3

Contoh Kalimat:

(+) Dika will have rented my house next month

(-) Dika will not have rented my house next month

(?) Will Dika have rented my house next month ?

2.5.3.4 Future perfect continuous tense

Future perfect continuous tense adalah suatu bentuk kerja yang digunakan untuk menyatakan suatu peristiwa yang akan telah sedang berlangsung di waktu yang akan datang di masa lampau. Pola kalimat dari future perfect continuous tense adalah :

Positif : S + will + have + been + Ving

Negative : S + will + not + have + been + ving

Tanya : will + S + have + been + Ving

Contoh kalimat:

(+) She will have been studying for a while when you come here.

(-) She will not have been studying for a while when you come here.

(?) Will she have been studying for a while when you come here?

2.5.3.5 Past future tense

Past future tense adalah suatu bentuk kata kerja yang digunakan untuk menyatakan peristiwa akan terjadi pada masa lampau. Pola kalimat dari *past future tense* adalah :

Positif : S + would + V1

Negative : S + would + not + V1

Tanya : would + S + V1

Contoh kalimat:

- (+) You would work
- (-) You would not work
- (?) would you wok ?

2.5.3.6 Past future continuous tense

Past future continuous tense merupakan bentuk kata kerja yang digunakan untuk menyatakan suatu perbuatan atau peristiwa yang akan sudah sedang berlangsung pada waktu lampau. Pola kalimat dari *past future continuous tense* adalah :

Positif : S + would + be + Ving

Negative : S + would + not + be +Ving

Tanya : Would + S + be + Ving

Contoh Kalimat:

- (+) I would be taekwondo training at 6 yesterday.
- (-) I would not be taekwondo training at 6 yesterday.
- (?) Would you be taekwondo training at 6 yesterday ?

2.5.3.7 Past future perfect tense

Past future perfect tense merupakan tense yang digunakan untuk menyatakan suatu perbuatan yang akan sudah selesai pada waktu lampau. Pola kalimat dari *past future perfect tense* adalah :

Positif : S + would + have + V3

Negative : S + would + not + have + V3

Tanya : would + S + have + V3

Contoh Kalimat :

- (+) They would have driven home
- (-) They would not have driven home
- (?) Would they have driven home ?

2.5.3.8 Past future perfect continuous tense

Past future perfect continuous tense merupakan *tense* yang digunakan untuk menyatakan perbuatan atau peristiwa yang akan sedang berlangsung. Pola kalimat dari *past future perfect continuous tense* adalah :

Positif : S + would + have + been + Ving

Negative : S + would + not + have + been + Ving

Tanya : would + S + have + been + Ving

Contoh Kalimat :

(+) She would have been working there for 1 year

(-) She would not have been working there for 1 year

(?) Would she have been working there for 1 year? ^[1]

2.6 Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama *micromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak computer yang merupakan produk unggulan Adobe System. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension *.swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *Actionscript* yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.

Sebelum tahun 2005, flash dirilis oleh Macromedia. Flash 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 setelah Macromedia membeli program animasi vector bernama *FutureSplash*. Versi terakhir yang diluncurkan di pasaran dengan menggunakan nama 'Macromedia' adalah Macromedia Flash 8. Pada tanggal 3 Desember 2005 Adobe Systems mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan

situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interactive dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Flash memiliki teknik-teknik membuat animasi, fasilitas action script, filter, custom easing dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh flash ini adalah mampu diberikan sedikit code pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat kolaborasi dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi Flash merupakan sebuah standart aplikasi industry perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. Flash juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan script tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug script. Dengan menggunakan code hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi ActionScript secara otomatis.^[5]

2.7 Android

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang di kemudian rancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorseum dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Antarmuka pengguna Android didasarkan pada manipulasi langsung, menggunakan masukan sentuh yang serupa dengan tindakan di dunia nyata, seperti menggesek, mengetuk, mencubit, dan membalikkan cubitan untuk manipulasi obyek di layar. Android adalah system operasi dengan sumber terbuka, dan Google merilis kodenya di bawah Lisensi Apache. Kode dengan sumber terbuka dan lisensi perizinan pada Android memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi secara bebas dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi. Selain itu, Android memiliki sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi (apps) yang memperluas fungsionalitas perangkat, umumnya ditulis dalam versi kustomisasi bahasa pemrograman Java.

Pada bulan Oktober 2012, ada sekitar 700.000 aplikasi yang tersedia untuk ndroid dan sekitar 25 juta aplikasi telah diunduh dari Googleplay, took aplikasi utama Android. Sebuah survei pada bulan April-Mei 2013 menemukan bahwa Android adalah platform paling populer bagi para pengembang, digunakan oleh 71% pengembang aplikasi seluler.

Faktor-faktor di atas telah memberikan kontribusi terhadap perkembangan Android menjadikannya sebagai sistem operasi telepon pintar yang paling banyak digunakan di dunia, mengalahkan Symbian pada tahun 2010. Android juga

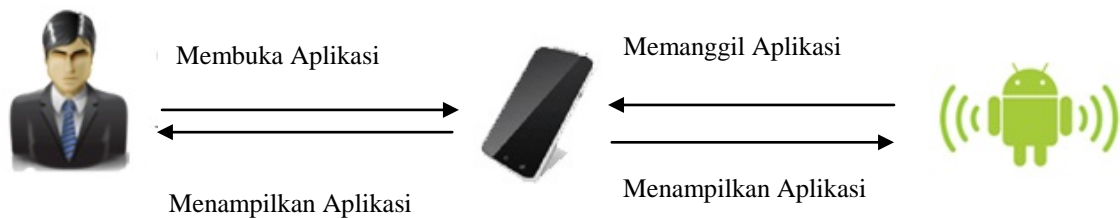
menjadi pilihan bagi perusahaan teknologi yang menginginkan sistem operasi berbiaya rendah, bias dikustomisasi, dan ringan untuk perangkat berteknologi tinggi tanpa harus mengembangkannya dari awal. Akibatnya, meskipun pada awalnya sistem operasi ini dirancang khusus untuk telepon pintar dan tablet, android juga dikembangkan menjadi aplikasi tambahan di televise, konsol permainan, kamera digital, dan perangkat elektronik lainnya.

Sifat Android yang terbuka telah mendorong munculnya sejumlah besar komunitas pengembang aplikasi untuk menggunakan kode sumber terbuka sebagai dasar proyek pembuatan aplikasi, dengan menambahkan fitur-fitur baru bagi pengguna tingkat lanjut atau mengoperasikan Android pada perangkat yang secara resmi dirilis menggunakan sistem operasi lain. ^[6]

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Deskripsi Umum Aplikasi



Gambar 3.1 Diskripsi Umum Aplikasi.

Sistem dalam aplikasi ini digunakan untuk mendukung kinerja belajar mahasiswa khususnya dan masyarakat umumnya. Pengguna dapat langsung menikmati aplikasi ini tanpa harus melakukan login terlebih dahulu. Aplikasi ini memiliki 3 fungsi utama berupa button yaitu :

1. Button Materi

Disini pengguna dapat mendengar dan membaca penjabaran mengenai 16 *tenses* yang ada dalam bahasa inggris. Disini *tenses* dijabarkan dan diberikan contoh soal serta latihan untuk penerapannya.

2. Button Soal

Disini pengguna diberikan soal-soal evaluasi untuk setiap penjabaran *tenses* yang telah diberikan pada diskripsi atau button sebelumnya. Disini pengguna dituntut untuk menerapkan apa yang telah dipelajari bagaimana pola kalimat *tenses* dalam penerapannya dalam bentuk *puzzle*.

3. Button Cara Main

Disini diberikan panduan bagaimana cara kerja aplikasi.

3.2 Batasan Sistem

Dalam perancangan aplikasi ini membutuhkan serangkaian peralatan yang dapat mendukung kelancaran proses pembuatan dan pengujian aplikasi. Berikut ini aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi:

Tabel 3.1 Batasan Sistem

Perangkat	Hardware	Software
Komputer	1. Kapasitas Memori Minimal 2GB 2. Processor AMD	1. Operating sistem windows 7 2. Adobe Flash CS6 Professional
Mobile Phone	1. Data Cable USB 2. Memori eksternal 2GB	1. OS Android minimal 2.3 2. Adobe Air 2.5 runtime

3.3 Kebutuhan Fungsional

F-001 Sistem dapat mengelola perintah untuk mengakses materi *tenses* bahasa Inggris.

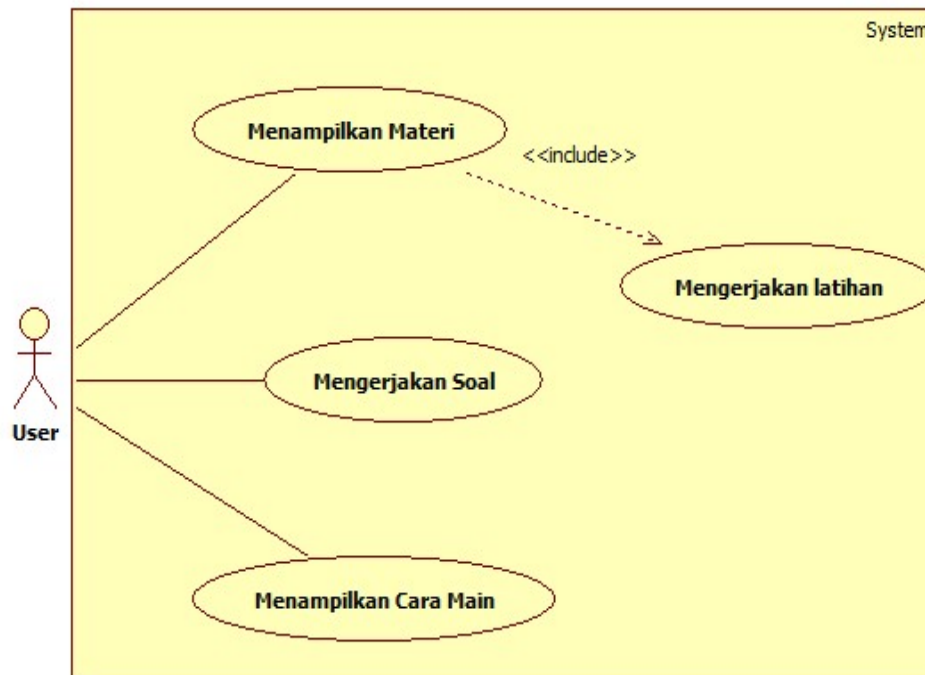
F-002 Sistem menampilkan informasi materi, latihan pada tiap materi, soal dan cara main.

3.4 Kebutuhan Non fungsional

NF-001 Menciptakan sistem pembelajaran interaktif berupa materi dan Soal.

NF-002 Cara kerja sistem yang mudah dipahami oleh *user*.

3.5 Diagram Use Case



Gambar 3.2 Diagram Use Case

3.6 Skenario Use Case

3.6.1 Menampilkan Materi

Aktor	<i>User</i>
Kondisi Awal	Tampilan Halaman Utama
Kondisi Akhir	Tampilan Halaman Materi.
Skenario	Mermbuka halaman materi yang diinginkan, klik tombol materi maka akan muncul tampilan halaman materi.

3.6.2 Mengerjakan Latihan

Aktor	<i>User</i>
Kondisi Awal	Tampilan Halaman Materi
Kondisi Akhir	Menampilkan Halaman Latihan
Skenario	Membuka halaman materi, klik tombol latihan yang ada pada halaman setiap materi, maka akan muncul tampilan latihan

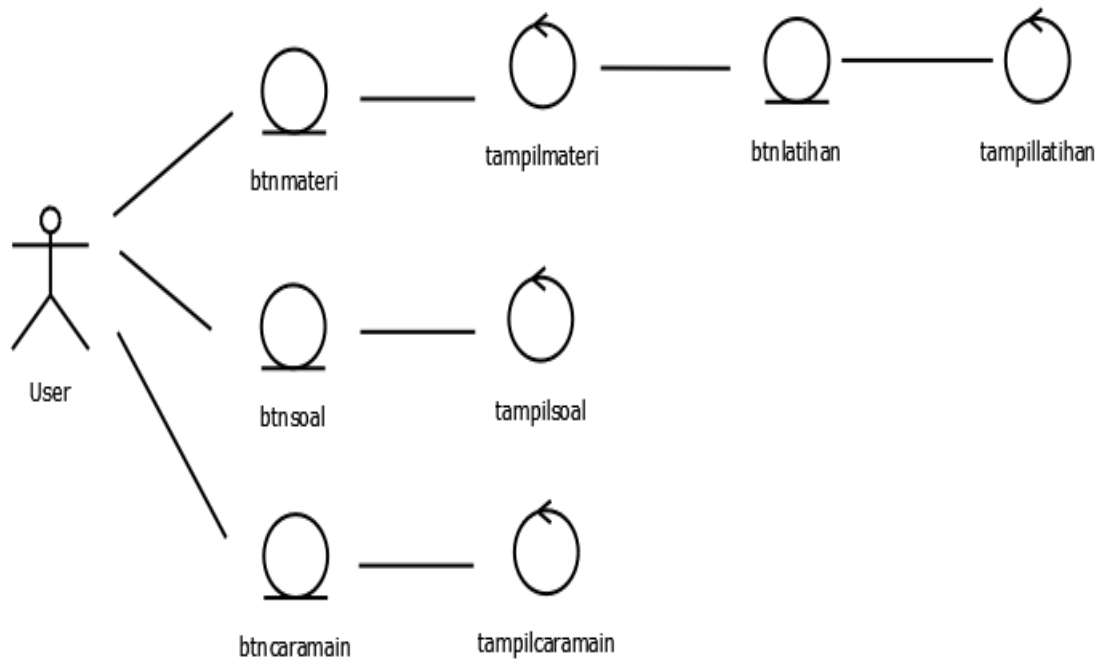
3.6.3 Mengerjakan Soal

Aktor	<i>User</i>
Kondisi Awal	Tampilan Halaman utama
Kondisi Akhir	Menampilkan Halaman Soal
Skenario	Membuka halaman awal, pilih tombol Soal dan klik, akan muncul soal yang telah disediakan dilengkapi dengan waktu tertentu dan <i>score</i>

3.6.4 Menampilkan Cara Main

Aktor	<i>User</i>
Kondisi Awal	Tampilan Halaman utama
Kondisi Akhir	Menampilkan Halaman Cara Main
Skenario	Membuka halaman awal, pilih tombol Cara Main dan klik, akan muncul tampilan halaman Cara Main

3.7 Analisis Kelas

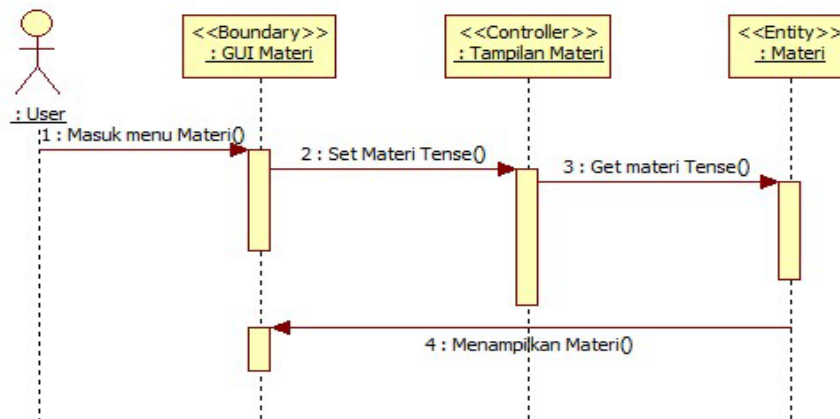


Gambar 3.3 Analisis Kelas

Analisis *class* pada gambar diatas merupakan analisis *class* yang dilakukan oleh *user*. Ketika *user* telah menginstall aplikasi tersebut, tampilan pertama adalah *Home*, pada halaman *Home* terdapat 3 tombol yaitu tombol materi, soal dan cara main. Jika tombol materi diklik akan menampilkan halaman materi 16 tense Bahasa Inggris. Pada halaman materi terdapat tombol latihan yang jika diklik maka akan tampil halaman latihan. Adapula tombol soal yang jika diklik maka akan tampil halaman soal, tombol Cara Main yang jika diklik maka akan tampil halaman Cara Main

3.8 Diagram Sequence

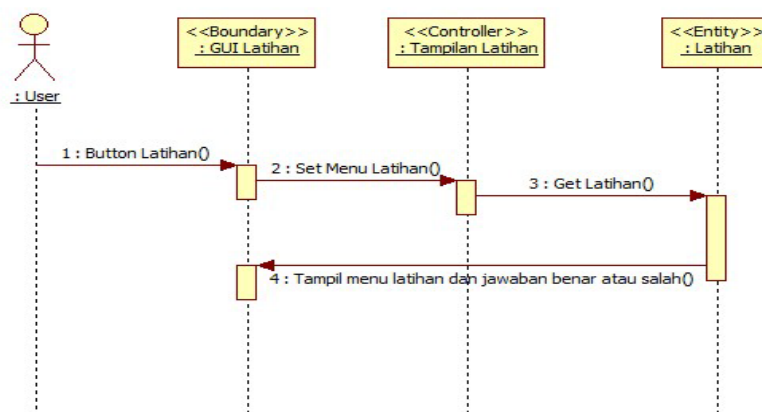
3.8.1 Diagram Sequence Menampilkan Materi



Gambar 3.4 Diagram Sequence Menampilkan Materi

Pada diagram sequence ini setelah membuka aplikasi *user* dihadapkan pada menu utama yang terdapat tiga tombol yaitu Materi, Soal dan Cara Main. Kemudian *user* memilih materi maka akan menampilkan materi mengenai 16 *tense* Bahasa Inggris.

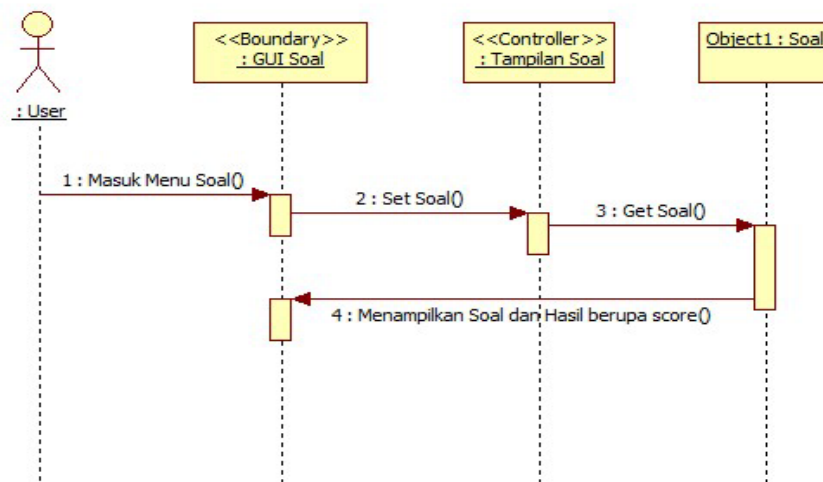
3.8.2 Diagram Sequence Mengerjakan Latihan



Gambar 3.5 Diagram Sequence Mengerjakan Latihan

Pada diagram sequence tersebut apabila berada tampilann materi, terdapat tombol latihan yang berisi soal latihan yang berbentuk *puzzle*.

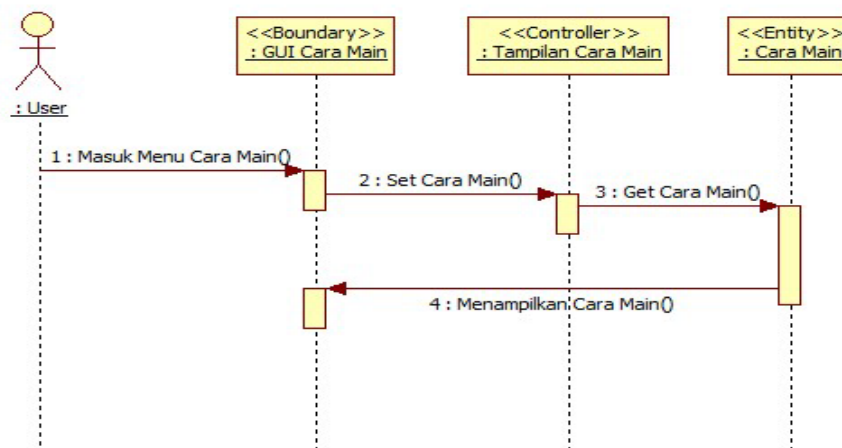
3.8.3 Diagram Sequence Mengerjakan Soal



Gambar 3.6 Diagram Sequence Menerjakan Soal

Pada diagram sequence tersebut, apabila *user* berada pada menu utama *user* memilih menu soal kemudian akan tampil halaman soal yang berupa penyusunan kalimat yang diberikan waktu dan *score*.

3.8.4 Diagram sequence Menampilkan Cara Main

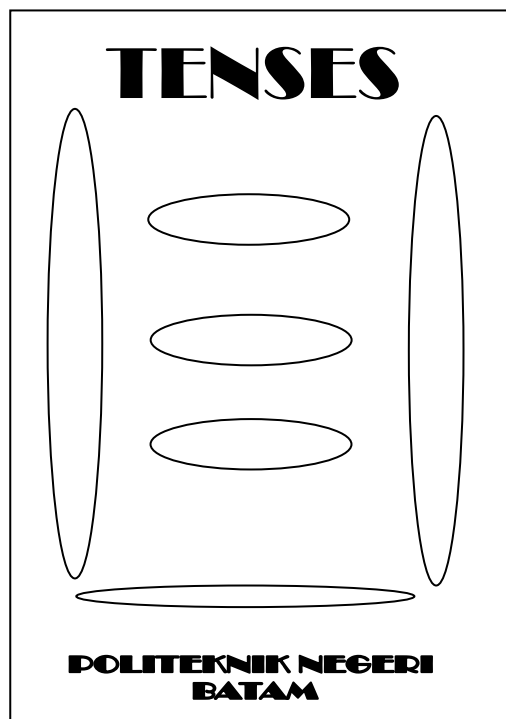


Gambar 3.7 Diagram Sequence Cara Main

Pada diagram sequence tersebut, apabila *user* berada pada menu utama *user* memilih menu cara main kemudian akan tampil halaman cara main yang berisi langkah-langkah memakai aplikasi ini.

3.9 Perancangan Antar Muka

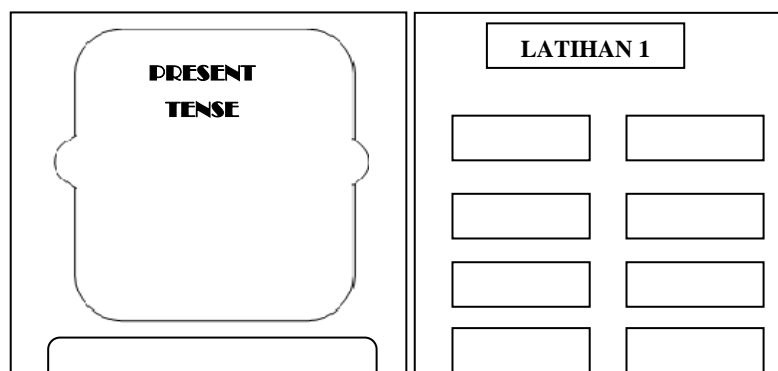
3.9.1 Perancangan Antar Muka Halaman Utama



Gambar 3.8 Perancangan Antar Muka Halaman Utama

Aplikasi ini memiliki satu *actor* yaitu user dimana *user* dapat menggunakan aplikasi tanpa menggunakan *login* terlebih dahulu, maka saat *user* masuk ke aplikasi langsung masuk pada halaman utama dari aplikasi yang terdapat beberapa menu diantaranya Materi, Soal dan Cara Main

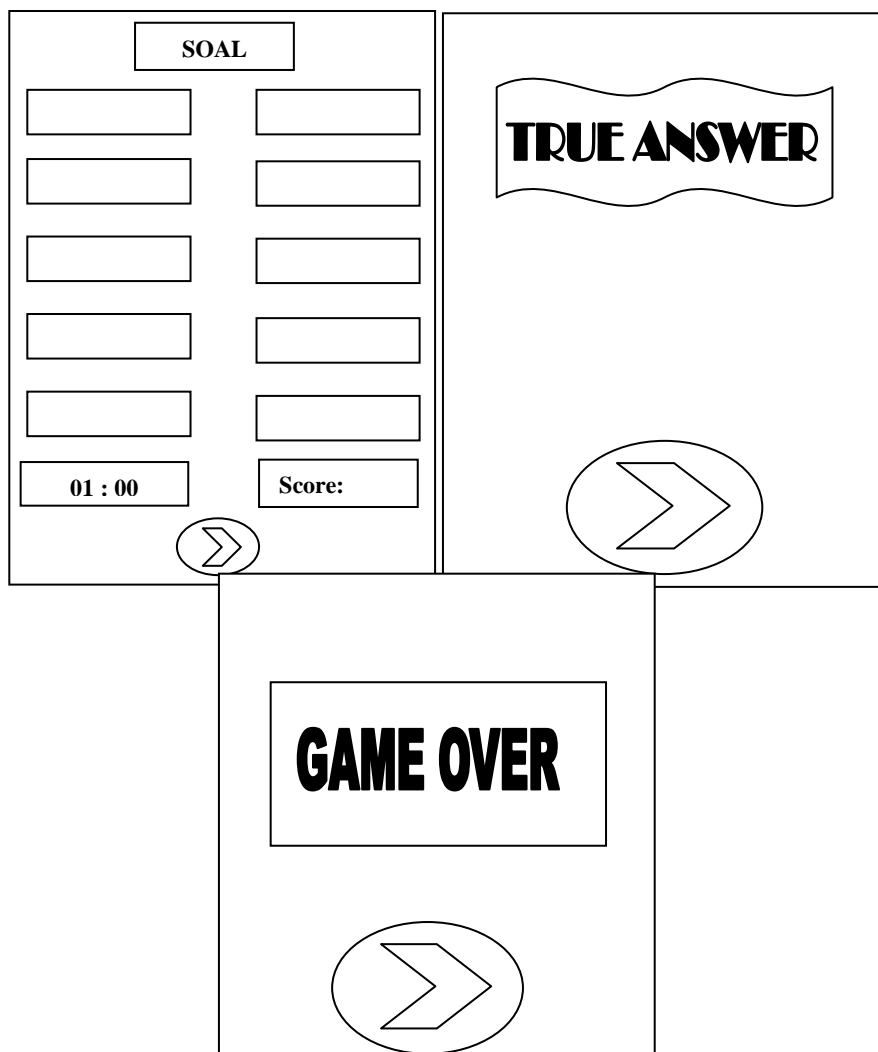
3.9.2 Perancangan Antar Muka Materi dan Latihan



Gambar 3.9 Perancangan Antar Muka Materi dan Latihan

Menu Materi ini merupakan menu yang digunakan untuk akses materi tentang 16 *tenses* bahasa Inggris. Button latihan juga terdapat pada menu materi. Latihan disini dimaksudkan untuk user lebih memahami dalam belajar *tenses* yang ada.

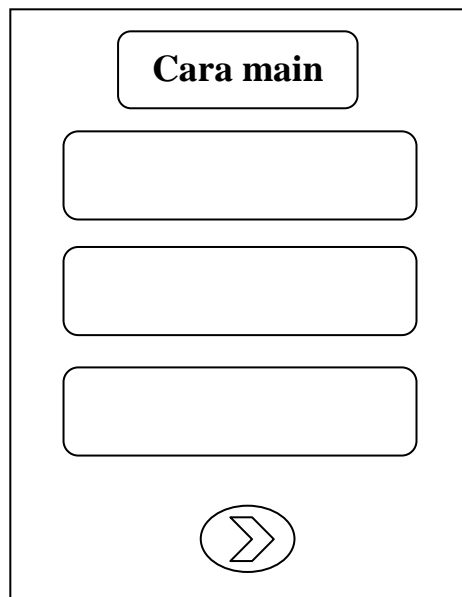
3.9.3 Perancangan Antar Muka Soal



Gambar 3.10 Perancangan Antar Muka Soal

Menu soal merupakan menu yang digunakan untuk mengakses soal *tenses* Bahasa Inggris yang merupakan soal penyusunan kalimat. Soal yang disajikan berupa *puzzle* sama seperti pada latihan yang terdapat pada menu materi, namun pada menu soal *puzzle* digabungkan dengan pemberian waktu dan *score*.

3.9.4 Perancangan Antar Muka Cara Main




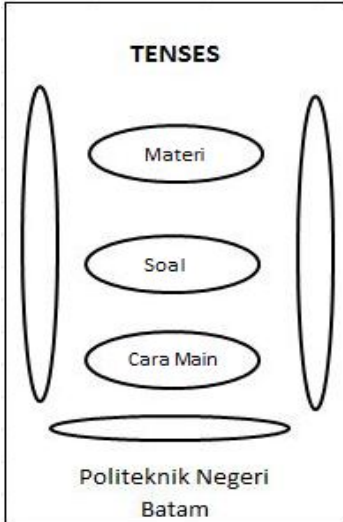

Gambar 3.11 Perancangan Antar Muka Cara Main

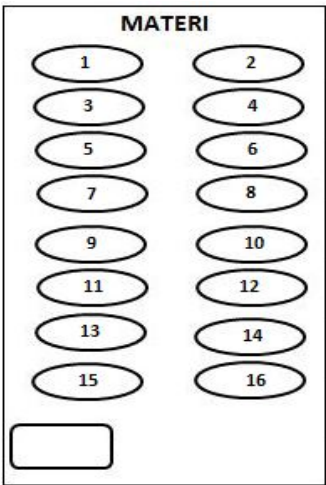

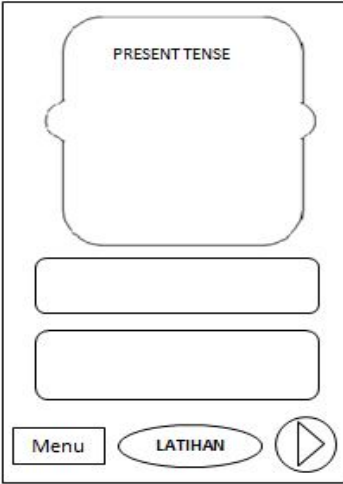

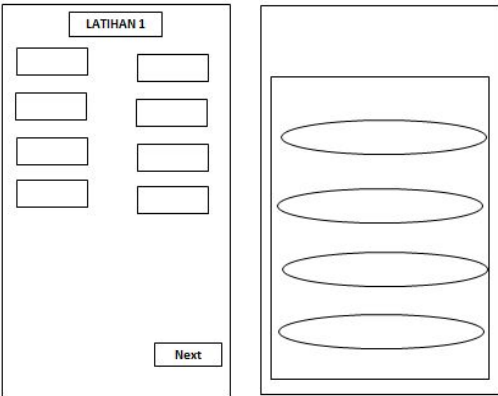
Menu ini digunakan untuk memberikan informasi tentang bagaimana cara aplikasi dimainkan.

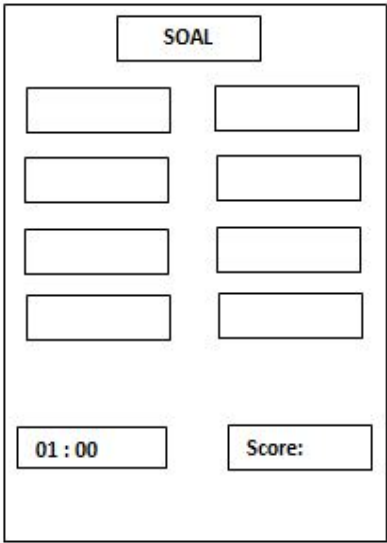



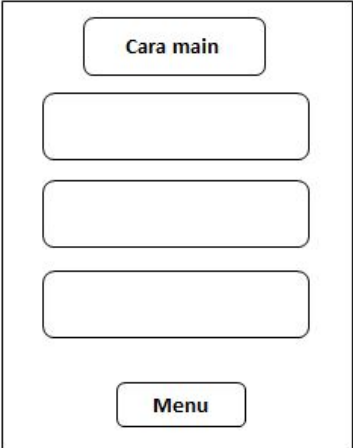
3.10 Storyboard

Storyboard adalah sketsa gambar untuk menggambarkan suatu urutan cerita, dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 *Storyboard*

Kegiatan	Skenario
	<p>Halaman pertama yang muncul saat membuka aplikasi. Terdapat tombol play untuk masuk pada menu utama.</p>
	<p><i>Scene</i> pada menu utama. Menampilkan daftar menu yang akan dimainkan. Klik tombol</p> 

	<p>Scene yang berisi 16 materi. Pada scene ini terdapat 16 tombol untuk menuju pada setiap materi <i>tense</i>. Klik tombol </p>
	<p>Scene materi tense pertama, terdapat button sound untuk mendengarkan penjelasan materi, tombol menu untuk kembali pada menu awal materi dan tombol latihan. Klik tombol </p>
	<p><i>Scene</i> latihan yang menerapkan pola kalimat yang terdapat pada menu materi 2 kali latihan berupa puzzle 1 kali pilih button. Untuk latihan terakhir jika jawaban benar maka akan menuju ke menu utama materi. Pilih button berikutnya dan alurnya sama seperti kolom 4 dan 5.</p>

	<p>Klik tombol  pada menu utama. Scene berisi soal campuran dari 16 tenses. Dalam mengerjakan soal dibatasi waktu jika waktu habis dan soal belum terpecahkan maka akan gameover tp jika waktu belum selesai dan dapat menjawab maka akan muncul score. Soal tidak akan selesai sebelum semua soal yang ada terselesaikan kecuali kalau gameover.</p>
	<p>Scene gameover jika soal tidak terselesaikan namun waktu sudah selesai maka akan muncul halaman gameover. Terdapat 2 button yang bisa dipilih <i>try again</i> jika akan mengulang mengerjakan soal dan back to menu jika akan kembali ke menu utama. Klik tombol .</p>
	<p>Scene Cara Main menampilkan cara memainkan aplikasi.</p>

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi

Setelah dilakukan tahap perancangan, tahap selanjutnya adalah implementasi dan pengujian pada perangkat lunak. Pengujian akan dilakukan pada *smartphone* android. Untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat melakukan fungsi sesuai deskripsi perencanaan maka perlu dilakukan pengujian. Adapun fungsi yang akan diuji pada aplikasi Media pembelajaran *tense* Bahasa Inggris pada *smartphone* android adalah sebagai berikut:

- Sistem dapat menampilkan materi
- Sistem dapat menampilkan latihan pada layar materi
- Sistem dapat menampilkan soal, waktu dalam mengerjakan soal dan *score* untuk hasil dari mengerjakan soal.
- Sistem dapat menampilkan cara main.

4.1.1 Implementasi Objek

Adapun objek dan file suara yang terdapat pada Media Pembelajaran Tense Bahasa Inggris ini dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2 berikut :

Tabel 4.1 Struktur Objek Media Pembelajaran Tense Bahasa Inggris

Nama Tampilan	Nama Objek	Jenis Objek	Keterangan
Tampilan awal	Pembukaan	MovieClip	Bola dunia yang berputar pada tulisan Polibatam
	Mulai	Button	Menuju ke menu utama
Tampilan 2	Home	Button	Menuju ke 3 menu materi, soal, cara main

Tampilan 3 (materi)	Materi	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi 16 tense
	Home	Button	Menuju ke halaman menu utama
Tampilan 4(1)	Materi 1	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi present tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 1.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 1.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 1.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 5 (2)	Materi 2	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi <i>present continuous tense</i>
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 2.1

	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 2.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 2.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 6 (3)	Materi 3	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi <i>present perfect tense</i>
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 <i>tense</i>
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 3.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 3.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 3.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 7 (4)	Materi 4	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi present perfect continuous <i>tense</i>
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 <i>tense</i>
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>

	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 4.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 4.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 4.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 8 (5)	Materi 5	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi past tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 5.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 5.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 5.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 9 (6)	Materi 6	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi past continuous tense

	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 6.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 6.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 6.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 10 (7)	Materi 7	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi past perfect tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 7.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 7.2
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 7.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>

Tampilan 11 (8)	Materi 8	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi past perfect continuous tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 8.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 8.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 8.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 12 (9)	Materi 9	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi future tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 9.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 9.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 9.3 jika button

			yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 13 (10)	Materi 10	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi future continuous tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 10.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 10.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 10.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 14 (11)	Materi 11	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi future perfect tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halamann latihan 11.1
	Next	Button	Menuju ke halaman

			latihan 11.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 11.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 15 (12)	Materi 12	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi future perfect continuous tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 12.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 12.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 12.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 16 (13)	Materi 13	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi past future tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>

	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 13.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 13.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 13.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 17 (14)	Materi 14	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi past future continuous tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 14.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 14.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 14.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 18 (15)	Materi 15	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi past future perfect tense

	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 15.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 15.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 15.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>
Tampilan 19 (16)	Materi 15	Button	Menuju ke halaman penjelasan materi past future perfect continuous tense
	Home	Button	Menuju ke halaman materi 16 tense
	Sound	Button	Mengeluarkan Suara penjelasan materi <i>tense</i>
	Latihan	Button	Menuju ke halaman latihan 16.1
	Next	Button	Menuju ke halaman latihan 16.2
	Jawaban	Button	Menuju ke halaman latihan 16.3 jika button yang dipilih benar maka akan menuju ke halaman 16 <i>tense</i>

Tampilan 20 (Soal)	Tampilan utama soal	Button	Menuju ke halaman soal, ada 10 soal sudah ditentukan waktu, bila dapat mengerjakan soal sebelum waktu habis maka akan muncul score dan akan bertambah dengan mengerjakan soal berikutnya.
Tampilan 21 (Cara main)	Menu Cara main	Button	Menuju ke halaman cara main

Tabel 4.2 Struktur File Suara Media Pembelajaran Tense Bahasa Inggris

Nama File	Nama Objek	Keterangan
Button-20.wav	Button 20	<i>Backsound</i> dari setiap button
Present.tense.wav	Presenttense	Suara pada materi present Tense
Present.continuous tense.mp3	Presentcontinuous tense	Suara pada materi present continuous tense
Present.perfect.tense.mp3	Presentperfect tense	Suara pada materi present perfect tense
Present.perfect.continuous.tense.mp3	Presentperfect continuoustense	Suara pada materi present perfect continuous tense
Past.tense.mp3	Pasttense	Suara pada materi past tense
Past.continuous.tense.mp3	Pastcontinuous tense	Suara pada materi past continuous Tense

Past.perfect.tense.mp3	Pastperfecttense	Suara pada materi past perfect tense
Past.perfect.continuous.tense.mp3	Pastperfect continuous tense	Suara pada materi past perfect continuous tense
Future.tense.mp3	Futuretense	Suara pada materi future tense
Future.continuous.tense.mp3	Futurecontinuous.tense	Suara pada materi future continuous Tense
Future.perfect.tense.mp3	Futureperfect.tense	Suara pada materi future perfect tense
Future.perfect.continuous tense.mp3	Futureperfect continuous tense	Suara pada materi future perfect continuous tense
Past.future.tense.mp3	Pastfuturetense	Suara pada materi past future tense
Past.future.continuous.tense.mp3	Pastfuture continuous tense	Suara pada materi past future continuous tense
Past.future.perfect.tense.mp3	Pastfutureperfect tense	Suara pada materi past future perfect tense
Past.future.perfect.continuous.tense.mp3	Pastfutureperfect continuous tense	Suara pada materi past future perfect continuous tense
Cling.mp3	Cling	Suara bila urutan satu puzzle benar
Hhh.wav	Hhh	Suara bila urutan semua puzzle benar

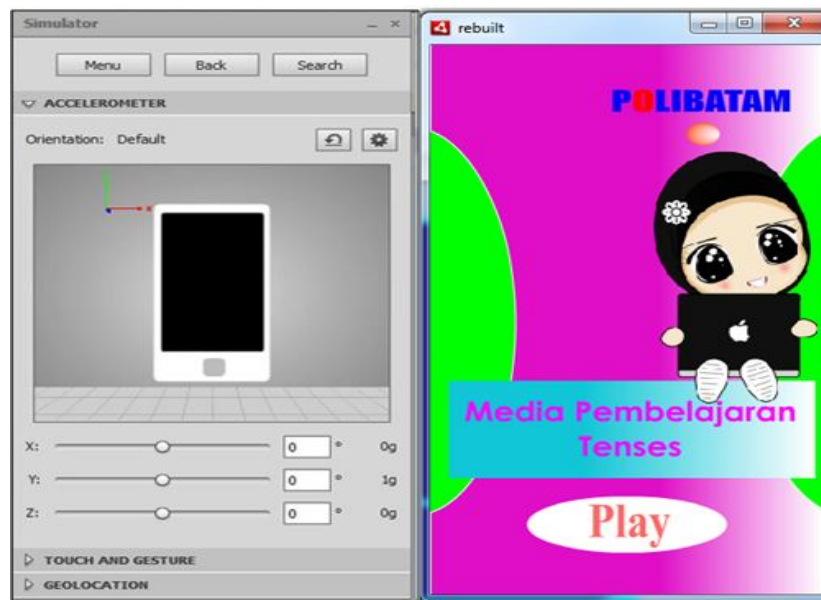
4.1.2 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka pada media pembelajaran ini terdiri dari dua lokasi penyajian yaitu pada Adobe Flash CS6 Simulator dan *Smpartphone* Android.

4.1.2.1 Implementasi Antar Muka Adobe Flash CS6 Simulator

Penyajian antar muka pada Adobe Flash CS6 Simulator dapat dijalankan dengan cara memilih menu *tab Control* kemudian *Test Movie* lalu pilih in AIR Debug Launcher (*Mobile*).

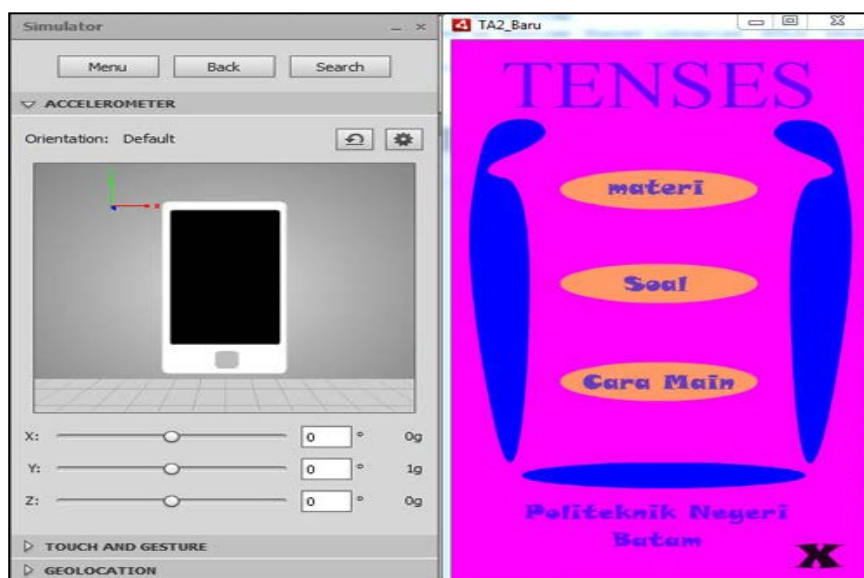
A. Antar Muka Tampilan Awal



Gambar 4.1 Antar Muka Tampilan Awal

Penyajian antarmuka pada tampilan awal berupa tampilan pembuka dan terdapat tombol play untuk masuk ke menu utama.

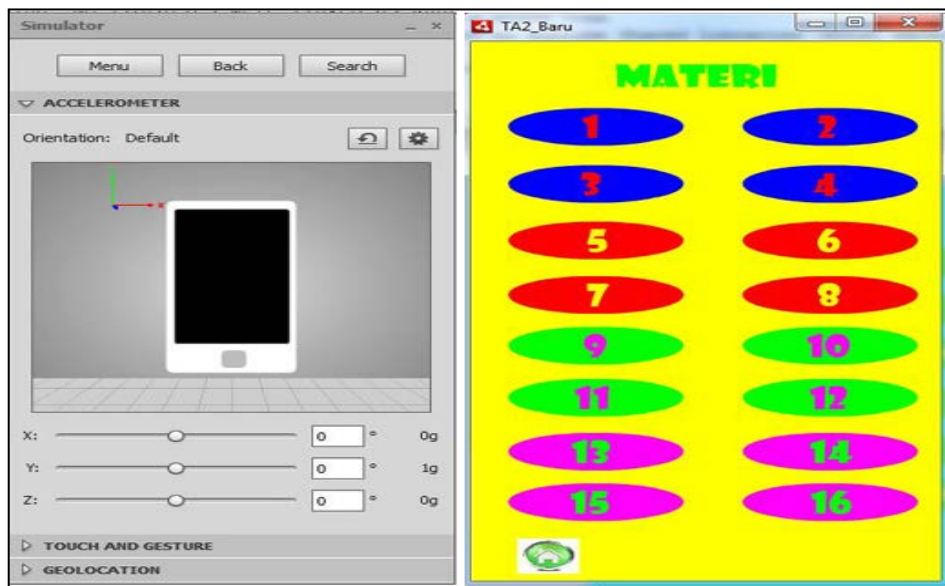
B. Antar Muka Menu Utama



Gambar 4.2 Antar Muka Menu Utama

Penyajian antarmuka menu utama berupa tampilan yang berisi 3 tombol menu yang disediakan pada media pembelajaran seperti tombol materi untuk menuju halaman 16 materi *tense*, tombol soal untuk menuju halaman soal, tombol cara main untuk menuju halaman penjelasan cara main.

C. Antar Muka Awal Menu Materi



Gambar 4.3 Antar Muka Awal Menu Materi

Penyajian awal menu materi berisi tentang 16 tombol untuk menuju halaman 16 *tense* yang akan didapat pengguna bila memakai media pembelajaran ini.

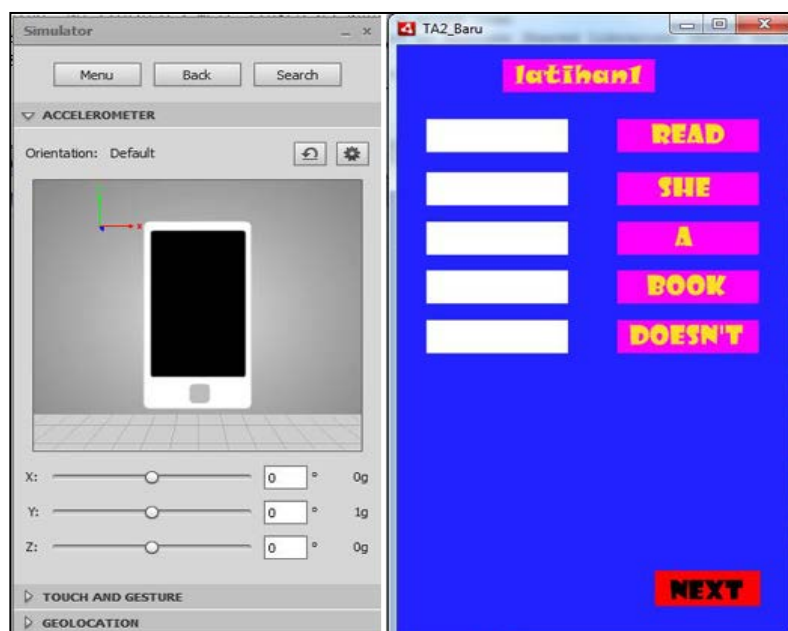
D. Antar Muka Menu Materi



Gambar 4.4 Antar Muka Menu Materi

Penyajian menu materi berisi penjelasan tentang setiap *tense* yang akan disajikan pada Media Pembelajaran ini. Pada menu materi ini terdapat 3 tombol yaitu tombol menu untuk menuju halaman awal menu materi, tombol latihan untuk menuju halaman latihan awal pada setiap materi, tombol *sound* untuk memutar suara tentang penjelasan materi.

D.
Muka
Latihan

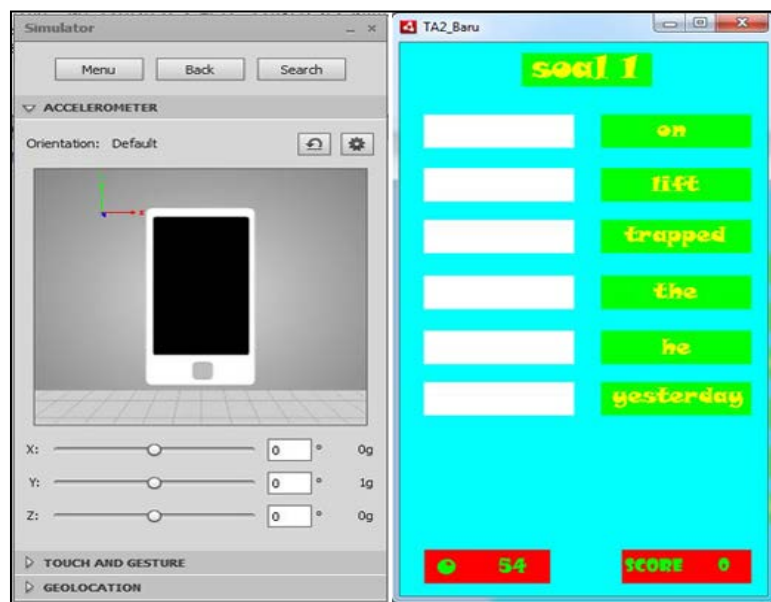


Antar
Menu

Gambar 4.5 Antar Muka Menu Latihan

Penyajian menu latihan ini berisi tentang soal latihan sesuai materi yang sedang diambil atau dibaca oleh pengguna.

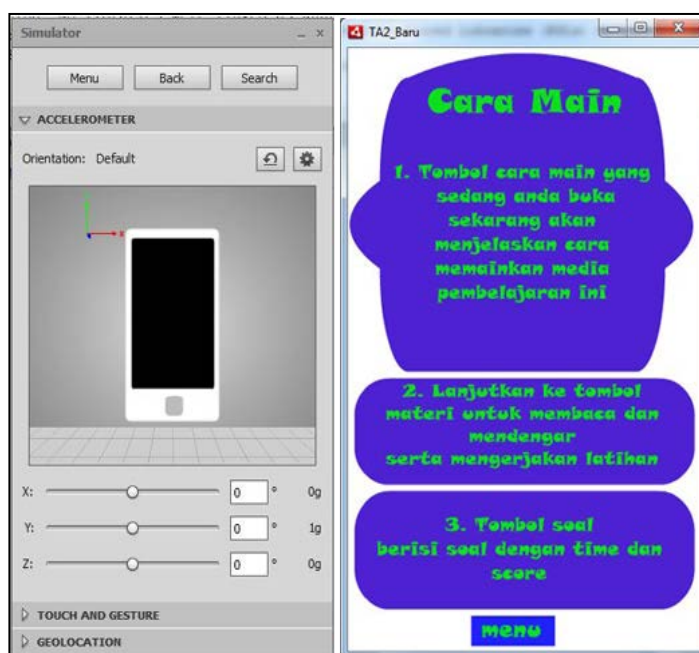
E. Antar Muka Menu Soal



Gambar 4.6 Antar Muka Menu Soal

Penyajian menu soal berisi tentang soal-soal dari semua *tense* yang sudah di pelajari pada menu materi. Ada soal yang sudah ada pada latihan dan ada soal baru.

F. Antar Muka Menu Cara Main



Gambar 4.7 Antar Muka Menu Cara Main

Penyajian menu cara main berisi tentang bagaimana menggunakan Media Pembelajaran ini.

4.1.2.2 Implementasi Antar Muka Smartphone Android

Penyajian antar muka pada *Smartphone Android* dapat dijalankan apabila pada *Smartphone* sudah terinstall Adobe Air.

Tabel 4.3 Antar Muka Smartphone Android

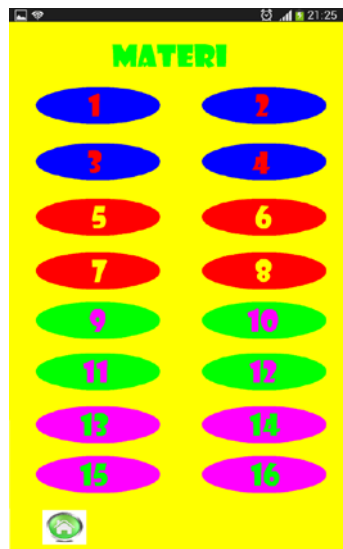
Antar Muka Smartphone Android



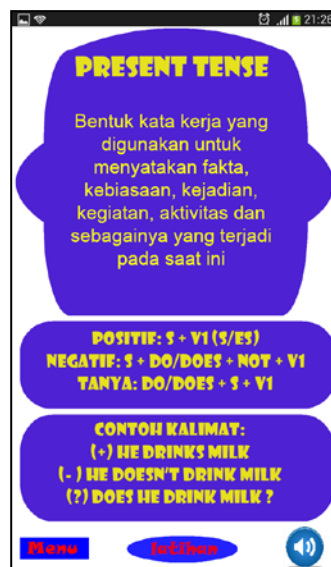
Antar Muka Tampilan awal



Antar Muka Menu Utama



Antar muka menu materi



Antar muka tampilan materi



Antar muka tampilan latihan

Antar muka tampilan soal

Antar muka menu cara main

4.2 Pengujian

4.2.1 Tujuan Pengujian

Pengujian aplikasi bertujuan untuk menemukan kesalahan yang masih terdapat dalam aplikasi dan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan tujuan yang telah digunakan.

4.2.2 Strategi Pengujian

Strategi pengujian pada Media Pembelajaran Tense Bahasa Inggris menggunakan metode *Black Box* yaitu berfokus pada kebutuhan deskripsi fungsional *user* guna untuk mengetahui jalannya sistem secara lengkap.

4.2.3 Deskripsi Pengujian

Deskripsi pengujian dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Masuk ke aplikasi
 - Memilih menu materi, menu soal atau menu cara main.
2. Masuk pada Menu Materi
 - Membuka menu yang terdapat pada materi untuk mengetahui penjelasan materi.
 - Membuka latihan yang ada pada tiap materi dan menjawab latihan dalam bentuk *puzzle*.
3. Masuk pada Menu Soal
 - Membuka menu dan menjawab soal dalam bentuk *puzzle*.
 - Apabila jawaban benar dalam waktu yang telah ditentukan maka akan keluar *score*.
 - Apabila jawaban salah dalam waktu yang telah ditentukan maka akan muncul pilihan kembali pada menu utama atau ulang kembali untuk mengerjakan soal.
4. Masuk pada Menu Cara Main
 - Membuka menu untuk mengetahui cara penggunaan aplikasi.

4.2.4 Hasil Pengujian

Pengujian aplikasi dilakukan oleh Ibu Meity Eka Apriyani .M.T, selaku dosen pembimbing Tugas akhir. Pengujian aplikasi telah dilaksanakan dengan baik dan lancar sesuai dengan metode *Black Box* yang digunakan dan hasilnya dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Pengujian

Nama Proses	Skenario Uji	Data Uji	Target	Hasil
Membuka Aplikasi	Pengguna Membuka Aplikasi	Smartphone Android terinstal Adobe Air	Aplikasi berhasil dibuka dan masuk ke halaman utama	
		Smartphone Android tidak terinstall Adobe Air	Aplikasi memberikan pesan peringatan untuk menginstal Adobe Air terlebih dahulu	
Memilih Menu Materi	Pengguna memilih Menu materi	-	Tampilan halaman menu materi berhasil dibuka	
Memilih Menu satu pada menu materi	Pengguna memilih menu satu pada menu materi	-	Tampilan halaman menu satu pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi satu	Pengguna memilih menu latihan pada materi satu	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi satu berhasil dibuka	
Memilih Menu dua pada menu materi	Pengguna memilih menu dua pada menu materi	-	Tampilan halaman menu dua pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi dua	Pengguna memilih menu latihan pada materi dua	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi dua berhasil dibuka	
Memilih Menu tiga pada menu materi	Pengguna memilih menu tiga pada menu materi	-	Tampilan halaman menu tiga pada menu materi berhasil dibuka	
Nama Proses	Skenario Uji	Data Uji	Target	Hasil

Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi tiga	Pengguna memilih menu latihan pada materi tiga	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi tiga berhasil dibuka	
Memilih Menu empat pada menu materi	Pengguna memilih menu empat pada menu materi	-	Tampilan halaman menu empat pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi empat	Pengguna memilih menu latihan pada materi empat	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi empat berhasil dibuka	
Memilih Menu lima pada menu materi	Pengguna memilih menu lima pada menu materi	-	Tampilan halaman menu lima pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi lima	Pengguna memilih menu latihan pada materi lima	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi lima berhasil dibuka	
Memilih Menu enam pada menu materi	Pengguna memilih menu enam pada menu materi	-	Tampilan halaman menu enam pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi enam	Pengguna memilih menu latihan pada materi enam	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi enam berhasil dibuka	
Memilih Menu tujuh pada menu materi	Pengguna memilih menu tujuh pada menu materi	-	Tampilan halaman menu tujuh pada menu materi berhasil dibuka	
Nama Proses	Skenario Uji	Data Uji	Target	Hasil

Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi tujuh	Pengguna memilih menu latihan pada materi tujuh	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi tujuh berhasil dibuka	
Memilih menu delapan pada menu materi	Pengguna memilih menu delapan pada menu materi	-	Tampilan halaman menu delapan pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi delapan	Pengguna memilih menu latihan pada materi delapan	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi delapan berhasil dibuka	
Memilih menu sembilan pada menu materi	Pengguna memilih menu sembilan pada menu materi	-	Tampilan halaman menu sembilan pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi sembilan	Pengguna memilih menu latihan pada materi sembilan	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi sembilan berhasil dibuka	
Memilih menu sepuluh pada menu materi	Pengguna memilih menu sepuluh pada menu materi	-	Tampilan halaman menu sepuluh pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi sepuluh	Pengguna memilih menu latihan pada materi sepuluh	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi sepuluh berhasil dibuka	
Memilih menu sebelas pada menu materi	Pengguna memilih menu sebelas pada menu materi	-	Tampilan halaman menu sebelas pada menu materi berhasil dibuka	
Nama Proses	Skenario Uji	Data Uji	Target	Hasil

Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi sebelas	Pengguna memilih menu latihan pada materi sebelas	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi sebelas berhasil dibuka	
Memilih menu duabelas pada menu materi	Pengguna memilih menu duabelas pada menu materi	-	Tampilan halaman menu duabelas pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi duabelas	Pengguna memilih menu latihan pada materi duabelas	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi duabelas berhasil dibuka	
Memilih menu tigabelas pada menu materi	Pengguna memilih menu tigabelas pada menu materi	-	Tampilan halaman menu tigabelas pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi tigabelas	Pengguna memilih menu latihan pada materi tigabelas	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi tigabelas berhasil dibuka	
Memilih menu empatbelas pada menu materi	Pengguna memilih menu empatbelas pada menu materi	-	Tampilan halaman menu empatbelas pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi empatbelas	Pengguna memilih menu latihan pada materi empatbelas	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi empatbelas berhasil dibuka	
Memilih menu limabelas pada menu materi	Pengguna memilih menu limabelas pada menu materi	-	Tampilan halaman menu limabelas pada menu materi berhasil dibuka	
Nama Proses	Skenario Uji	Data Uji	Target	Hasil

Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi limabelas	Pengguna memilih menu latihan pada materi limabelas	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi limabelas berhasil dibuka	
Memilih menu enambelas pada menu materi	Pengguna memilih menu enambelas pada menu materi	-	Tampilan halaman menu enambelas pada menu materi berhasil dibuka	
Memilih menu latihan yang ada pada halaman materi enambelas	Pengguna memilih menu latihan pada materi enambelas	-	Tampilan halaman menu latihan pada materi enambelas berhasil dibuka	
Memilih menu soal	Pengguna memilih menu soal	-	Tampilan halaman menu soal berhasil dibuka	
Menyusun jawaban benar soal 1	Pengguna menyusun jawaban benar soal 1	-	Tampilan halaman jawaban benar dan muncul score	
Menyusun jawaban salah soal 1	Pengguna menyusun jawaban salah soal 1	-	Tampilan halaman jawaban salah dan muncul pilihan kembali ke menu atau ulang soal 1	
Menyusun jawaban benar soal 2	Pengguna menyusun jawaban benar soal 2	-	Tampilan halaman jawaban benar dan muncul score	
Menyusun jawaban salah soal 2	Pengguna menyusun jawaban salah soal 2	-	Tampilan halaman jawaban salah dan muncul pilihan kembali ke menu atau ulang soal 2	
Nama Proses	Skenario Uji	Data Uji	Target	Hasil

Menyusun jawaban benar soal 3	Pengguna menyusun jawaban benar soal 3	-	Tampilan halaman jawaban benar dan muncul score	
Menyusun jawaban salah soal 3	Pengguna menyusun jawaban salah soal 3	-	Tampilan halaman jawaban salah dan muncul pilihan kembali ke menu atau ulang soal 3	
Menyusun jawaban benar soal 4	Pengguna menyusun jawaban benar soal 4	-	Tampilan halaman jawaban benar dan muncul score	
Menyusun jawaban salah soal 4	Pengguna menyusun jawaban salah soal 4	-	Tampilan halaman jawaban salah dan muncul pilihan kembali ke menu atau ulang soal 4	
Menyusun jawaban benar soal 5	Pengguna menyusun jawaban benar soal 5	-	Tampilan halaman jawaban benar dan muncul score	
Menyusun jawaban salah soal 5	Pengguna menyusun jawaban salah soal 5	-	Tampilan halaman jawaban salah dan muncul pilihan kembali ke menu atau ulang soal 5	
Memilih menu dengar materi	Pengguna memilih menu dengar materi	-	Suara materi dapat didengarkan	
Memilih menu cara main	Pengguna memilih menu cara main	-	Tampilan halaman cara main berhasil dibuka	
Memilih menu exit	Pengguna memilih menu exit	-	Berhasil keluar dari aplikasi	

4.3 Analisa Pengujian

Analisa aplikasi dilakukan dengan metode survei pada beberapa siswa SMP dan SMA kota Batam. Menetapkan 3 aspek yaitu aspek rekayasa perangkat lunak, aspek pembelajaran, aspek komunikasi visual. Kriteria penilaian A (baik sekali), B (baik), C (cukup), D (kurang sekali).

4.3.1 Kriteria Variable

Variabel disini merupakan tanggapan pengguna setelah menggunakan Media Pembelajaran ini. Pada pengujian Media Pembelajaran ini terdapat beberapa variable yang akan diamati, antara lain :

1. Aspek rekayasa perangkat lunak.

Aspek rekayasa perangkat lunak ini meliputi tingkat usability (kemudahan dalam penggunaannya) Media Pembelajaran dapat digunakan dengan mudah tanpa kesulitan.

2. Aspek pembelajaran.

Aspek pembelajaran ini meliputi tingkat kemudahan materi untuk dipahami.

3. Aspek komunikasi visual.

Aspek komunikasi visual ini meliputi tingkat visual dan audio pada Media Pembelajaran menarik.

4.3.2 Penentuan Skor atau nilai

A = Baik Sekali

B = Baik

C = Cukup

D = Kurang Sekali

4.3.3 Format Kuisisioner

Format kuisisioner diberikan kepada responden dan hasil kuisisioner dapat dilihat pada lampiran tugas akhir ini.

4.3.4 Perhitungan dan Penyajian Data

1. Aspek Perangkat Lunak

Tabel 4.5 menunjukkan pilihan responden terhadap aspek rekayasa perangkat lunak sesuai kriteria masing-masing.

Tabel 4.5 Responden Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Pilihan/Tanggapan				Mean
	A	B	C	D	
Aplikasi Media Pembelajaran dapat digunakan dengan mudah tanpa kesulitan	-	2	4	-	2,7
Total	6				
Presentase (%)	-	33.33%	66.66%	-	

Pada table 4.5 diatas dapat diketahui informasi antara lain:

1. Jumlah responden 6 Orang siswa
2. Responden yang memilih pilihan kurang sekali (semua responden) yaitu 0 dan memiliki presentase sebesar $(0/6)*100\% = 0\%$
3. Responden yang memilih pilihan cukup (semua responden) yaitu 2 dan memiliki presentase sebesar $(2/6)*100\% = 33.33\%$
4. Responden yang memilih pilihan baik (semua responden) yaitu 4 dan memiliki presentase sebesar $(4/6)*100\% = 66.66\%$
5. Responden yang memilih pilihan baik sekali (semua responden) yaitu 0 dan memiliki presentase sebesar $(0/6)*100\% = 0\%$
6. Rata-rata skor dari tanggapan responden terdapat pada kriteria tingkat usabilitas (kemudahan dalam penggunaannya) aplikasi dapat dimainkan dengan mudah tanpa kesulitan dengan jumlah sebesar 2,7
7. Pada aspek rekayasa perangkat lunak sebagian besar responden memberikan tanggapan baik (skor 3) dengan presentase 66.66%, tanggapan cukup (skor 2) dengan presentase sebesar 33.33% . Dapat disimpulkan bahwa aspek ini dapat membantu user dalam memberikan nilai pembelajaran.

Presentase-presentase diatas dapat dilihat dalam diagram seperti pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Diagram Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

2. Aspek Pembelajaran

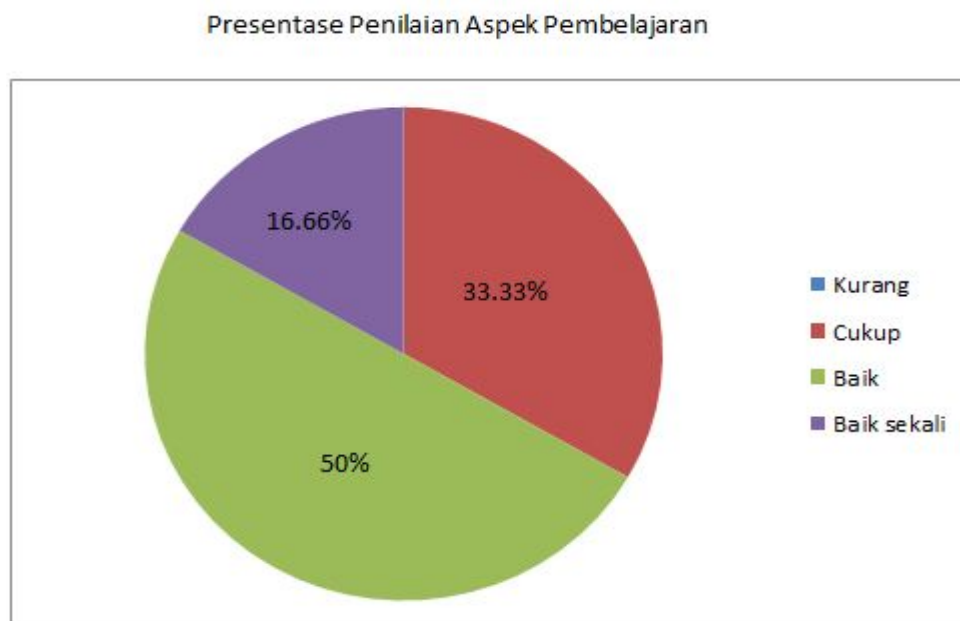
Tabel 4.6 akan menunjukkan pilihan responden terhadap aspek Pembelajaran sesuai kriteria masing-masing setelah menggunakan Media Pembelajaran.

Tabel 4.6 Responden Aspek Pembelajaran

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	Pilihan/Tanggapan				Mean
	A	B	C	D	
Isi materi media pembelajaran mudah dipahami	-	2	3	1	2,8
Total	6				
Presentase (%)	-	33.33%	50%	16.66%	

Pada tabel 4.6 diatas dapat diketahui informasi antara lain:

1. Jumlah responden sebanyak 6 siswa.
 2. Responden yang memilih pilihan kurang sekali (semua responden) yaitu 0 dan memiliki presentase sebesar $(0/6)*100\% = 0\%$
 3. Responden yang memilih pilihan cukup (semua responden) yaitu 2 dan memiliki presentase sebesar $(2/6)*100\% = 33.33\%$
 4. Responden yang memilih pilihan baik (semua responden) yaitu 3 dan memiliki presentase sebesar $(3/6)*100\% = 50\%$
 5. Responden yang memilih pilihan baik sekali (semua responden) yaitu 0 dan memiliki presentase sebesar $(1/6)*100\% = 16.66\%$
 6. Rata-rata skor dari tanggapan responden pada kriteria tingkat kemudahan materi media pembelajaran dengan jumlah sebesar 2.8
 7. Pada aspek pembelajaran semua responden memberikan tanggapan cukup (skor 2) dengan presentase 33.33%, tanggapan baik (skor 3) dengan presentase 50%, tanggapan baik sekali (skor 4) dengan presentase 16.66%, dapat disimpulkan bahwa isi materi media pembelajaran mudah dipahami.
- Presentase-presentase diatas dapat dilihat dalam diagram seperti pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Diagram Aspek Pembelajaran

3. Aspek Komunikasi Visual

Tabel 4.7 akan menunjukkan pilihan responden terhadap aspek komunikasi

Visual sesuai kriteria masing-masing.

Tabel 4.7 Responden Aspek Komunikasi Visual

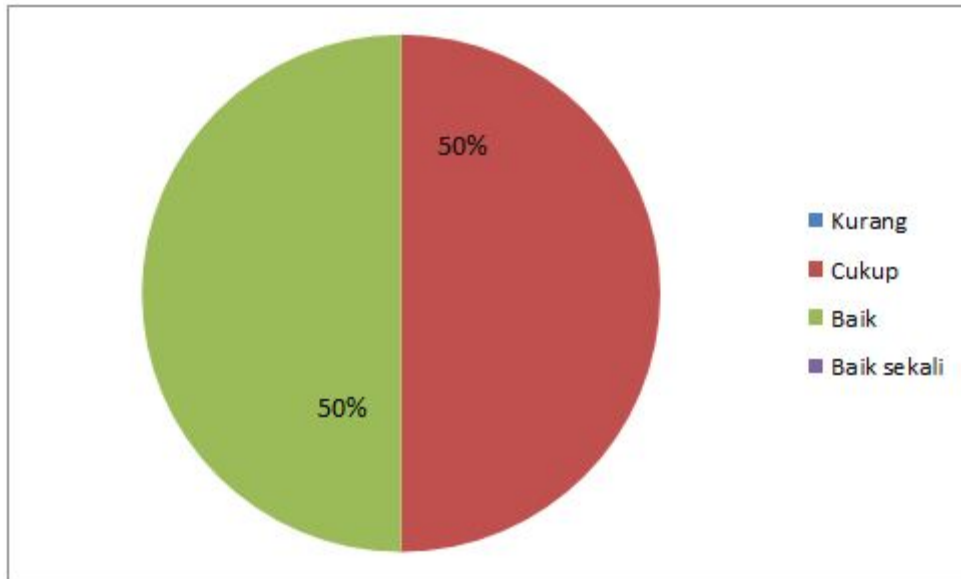
Aspek Komunikasi Visual	Pilihan/Tanggapan				Mean
	A	B	C	D	
Tingkat visual dan audio	-	3	3	-	2,5
Total	6				
Presentase (%)	-	50%	50%	-	

Pada tabel 4.7 diatas dapat diketahui informasi antara lain:

1. Jumlah responden sebanyak 6 siswa.
2. Responden yang memilih pilihan kurang sekali (semua responden) yaitu 0 dan memiliki presentase sebesar $(0/6)*100\% = 0\%$
3. Responden yang memilih pilihan cukup (semua responden) yaitu 0 dan memiliki presentase sebesar $(3/6)*100\% = 50\%$
4. Responden yang memilih pilihan baik (semua responden) yaitu 5 dan memiliki presentase sebesar $(3/6)*100\% = 50\%$
5. Responden yang memilih pilihan baik sekali (semua responden) yaitu 0 dan memiliki presentase sebesar $(0/6)*100\% = 0\%$
6. Rata-rata skor dari tanggapan responden pada kriteria tingkat kemudahan materi media pembelajaran dengan jumlah sebesar 2.5
7. Pada aspek pembelajaran semua responden memberikan tanggapan cukup (skor 2) dengan presentase 50%, tanggapan baik (skor 3) dengan presentase 50%, artinya presentase-presentase tertinggi terdapat pada pilihan/tanggapan baik. Dapat disimpulkan bahwa aspek ini dapat membantu user dalam memberikan nilai pembelajaran.

Presentase-presentase diatas dapat dilihat dalam diagram seperti pada gambar 4.10

Presentase Penilaian Aspek Komunikasi Visual



Gambar 4.10 Diagram Aspek Komunikasi Visual

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari Tugas Akhir Media Pembelajaran Tense Bahasa Inggris berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran tense bahasa inggris dapat mengasah kemampuan anak dalam menguasai tense bahasa inggris dengan materi dan latihan serta soal yang berbentuk puzzle yang disusun menjadi susunan kalimat.
2. Aplikasi ini sebagai sarana membantu pembelajaran siswa dan telah diimplementasikan pada *smartphone* Android.

5.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan aplikasi ini sebagai berikut:

1. Menambahkan jenis latihan dan soal.
2. Menerapkan sistem random pada latihan dan soal.
3. Memberihak *high score*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Pengertian tense Suci Mulyani S.Pd. 2014. *Smart Shortcut to English 16 tense*. Majalengka: OZ Production.
2. <http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia> (Multimedia) diakses 12 januari 2015.
3. <http://didikwirasamodra.wordpress.com> (Multimedia Interaktif) diakses pada tanggal 12 januari 2015.
4. <http://inovasi-multimedia-yunie-blogspot.com> (kelebihan multimedia) diakses pada tanggal 12 januari 2015.
5. Izham, Dedi. 2003. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. Jakarta : Komunitas Elearning IlmuKomputer.Com
6. Hadi. 2011. *Pengenalan Android*. Jakarta : IT Training Centre
7. Tri Daryanto, (2005), *Sistem Multimedia dan Aplikasinya*, Penerbit Graha Ilmu
8. Wibawanto, Wandah (2007). *Dasar Pemrograman Flash Game*. E-Book..
9. [Eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id) (Pembelajaran) diakses pada tanggal 5 april 2015.