

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN MEDIA PENGENALAN KOSAKATA**  
**SEDERHANA DALAM BAHASA INGGRIS**  
**DENGAN VIDEO INTERAKTIF**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan**  
**untuk memperoleh gelar Ahli Madya**



**Disusun oleh:**  
**KHOERUNISA**  
**NIM: 19012065**

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN GRAFIS**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**JAKARTA**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Media Pengenalan Kosakata Sederhana  
dalam Bahasa Inggris dengan Video Interaktif  
Penulis : Khoerunisa  
NIM : 19012065  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

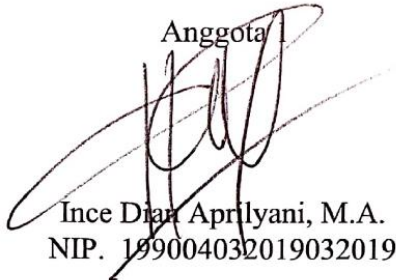
Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, 18 Juli 2022.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,




Deni Kuswoyo, M.Kom.  
NIP. 198803012019031011

Anggota 1



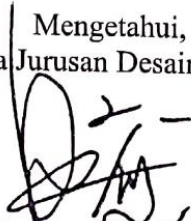
Ince Dian Aprilyani, M.A.  
NIP. 199004032019032019

Anggota 2



Suratni, M.Hum.  
NIP. 198310242009122002

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Desain Grafis



Deddy Stevano H Tobing, DIP ING.  
NIP. 198010312014041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Media Pengenalan Kosakata Sederhana dalam Bahasa Inggris dengan Video Interaktif  
Penulis : Khoerunisa  
NIM : 19012065  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di ..*Jakarta*.., *08 Juli 2022*.....

Pembimbing I



Sari Setyaning Tyas, M.Ti.

NIP. 198703092014042001

Pembimbing II



Suratni, M.Hum.

NIP.198310242009122002

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Multimedia



Herly Nurrahmi, S.Si, M.Kom  
NIP. 198602052019032009

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR  
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoerunisa  
NIM : 19012065  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019-2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: *Pembuatan Media Pengenalan Kosakata Sederhana dalam Bahasa Inggris dengan Video Interaktif* adalah **orisinil, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Khoerunisa  
NIM: 19012065

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khoerunisa  
NIM : 19012065  
Program Studi : Multimedia  
Jurusan : Desain Grafis  
Tahun Akademik : 2019-2022

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: *Pembuatan Media Pengenalan Kosakata Sederhana dalam Bahasa Inggris dengan Video Interaktif*, beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,



Khoerunisa

NIM: 19012065

## ABSTRACT

*This final project is motivated by problems in learning English for class I MI Al Hidayah. For this reason, the formulation of the problem raised is "How is the design of learning media about the introduction of simple vocabulary in English in the form of interactive videos?". Through literature study, observation, and interviews techniques, the author has succeeded in making an interactive video "MKSBI" with special material for learning English for class I MI Al Hidayah. The interactive video was made in three stages, namely pre-production, production, and post-production. In this pre-production stage, the author has done (1) searching and collecting information data, (2) planning production, and (3) creating an interactive video concept. Furthermore, at the production stage, the author as a designer has done five jobs, namely: (1) Designing UML to be used as a reference in making interactive videos, (2) Making design assets by including previous materials that have been prepared in the pre-production stage, (3) Making motion graphic for learning material videos that are the main content in this interactive video, (4) Making interactive videos by including design assets and motion graphics that have been made previously, and (5) Exporting interactive videos that have been completed. In the post-production stage, the author has done: (1) testing, (2) evaluating, and (3) launching interactive videos. The interactive video "MKSBI" can be accessed anytime and anywhere so that students can study outside of school hours by using this video.*

**Keywords:** *English, Vocabulary, Elementary School, Interactive Video*

## ABSTRAK

Tugas akhir ini dilatarbelakangi adanya permasalahan pada pembelajaran bahasa Inggris kelas I MI Al Hidayah. Untuk itu, rumusan masalah yang diangkat adalah "Bagaimana perancangan media pembelajaran tentang pengenalan kosakata sederhana dalam bahasa Inggris dalam bentuk video interaktif?". Melalui teknik studi pustaka, observasi, dan wawancara, penulis telah berhasil membuat video interaktif "MKSBI" dengan materi khusus untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas I MI Al Hidayah. Video interaktif tersebut dibuat melalui tiga tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap praproduksi ini, penulis telah melakukan tiga pekerjaan, yaitu: (1) mencari dan mengumpulkan data informasi, (2) merencanakan produksi, dan (3) membuat konsep video interaktif. Selanjutnya pada tahap produksi, penulis sebagai perancang telah melakukan lima pekerjaan, yaitu: (1) Perancangan UML untuk dijadikan acuan dalam pembuatan video interaktif, (2) Pembuatan aset desain dengan memasukan materi sebelumnya yang sudah disiapkan pada tahap praproduksi, (3) Pembuatan *motion graphic* untuk video materi pembelajaran yang menjadi konten utama dalam video interaktif ini, (4) Pembuatan video interaktif dengan memasukkan aset desain dan *motion graphic* yang sudah dibuat sebelumnya, dan (5) *Export* video interaktif yang sudah selesai dibuat. Pada tahap pascaproduksi, penulis melakukan: (1) uji coba, (2) evaluasi, dan (3) meluncurkan video interaktif. Video interaktif "MKSBI" dapat diakses kapan saja dan dimana saja sehingga siswa dapat belajar di luar jam pelajaran di sekolah dengan memanfaatkan video ini.

**Kata kunci:** Bahasa Inggris, Kosakata, Sekolah Dasar, Video Interaktif

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. atas segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tahap demi tahap dalam pembuatan tugas akhir ini dengan lancar tanpa ada suatu kendala yang berarti. Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah memenuhi sebagian persyaratan guna menyelesaikan pendidikan Diploma 3 Program Studi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai pembuat karya produk media pembelajaran berupa video interaktif. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan tugas akhir berjudul “Pembuatan Media Pengenalan Kosakata Sederhana dalam Bahasa Inggris dengan Video Interaktif.”

Laporan tugas akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak disekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, Plt. Wadir Bidang Akademik.
3. Deddy Stevano H Tobing., DIP ING., Ketua Jurusan Desain Grafis.
4. Tri Fajar Yurmama, S.Kom., M.T., Sekretaris Jurusan Desain Grafis.
5. Herly Nurrahmi, S.Si., M.Kom., Koordinator Program Studi Multimedia.
6. Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc., Sekretaris Program Studi Multimedia.

7. Sari Setyaning Tyas, M.Ti., Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan dan pendampingan pembuatan karya tugas akhir dan laporan tugas akhir ini.
8. Suratni, S.S., M.Hum., Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis agar dapat menyajikan laporan tugas akhir dengan baik.
9. Para dosen dan tenaga pendidikan serta staf Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah membantu mahasiswa selama menempuh pendidikan di Politeknik Negeri Media Kreatif.
10. Kepala sekolah, guru bahasa Inggris dan siswa kelas I MI Al Hidayah yang telah memberikan bantuan dalam pengambilan data selama proses penyusunan tugas akhir ini.
11. Umi, Abi dan keluarga penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan serta motivasi dalam banyak hal.
12. Teman-teman di Program Studi Multimedia.
13. Sahabat Aulia Choirunisa, yang sudah menemani penulis selama ini.
14. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam pembuatan karya dan penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Dengan itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 12 Juli 2022

Penulis



Khoerunisa

NIM: 19012065



## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR .....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
ABSTRAK.....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penulisan.....	5
F. Manfaat Penulisan.....	5
BAB II TINJUAN PUSTAKA .....	6
A. Pembelajaran Bahasa Inggris .....	6
B. Media Pembelajaran.....	7
C. Video Interaktif .....	7
D. UML ( <i>Unified Modeling Language</i> ).....	8
BAB III METODE PELAKSANAAN .....	11
A. Data/Objek Penulisan.....	11
B. Teknik Pengumpulan Data.....	11
1. Studi Pustaka .....	12
2. Observasi .....	12
3. Wawancara .....	12

C. Ruang Lingkup.....	13
1. Peran Penulis .....	13
2. Kategori Karya .....	13
3. Ide Kreatif.....	13
D. Langkah Kerja.....	14
1. Praproduksi.....	14
2. Produksi.....	15
3. Pascaproduksi.....	15
BAB IV PEMBAHASAN.....	16
A. Praproduksi .....	16
1. Mencari dan Mengumpulkan Data Informasi.....	16
2. Merencanakan Produksi .....	17
3. Membuat Konsep Video Interaktif.....	19
B. Produksi .....	20
1. Perancangan Sistem dengan UML .....	20
2. Pembuatan Aset Desain.....	24
3. Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	38
4. Pembuatan video interaktif dengan memasukkan aset desain dan <i>motion graphic</i> yang sudah dibuat sebelumnya.....	40
5. Mengexport video interaktif yang sudah selesai dibuat .....	41
C. Pascaproduksi.....	42
1. Uji coba .....	42
2. Evaluasi .....	48
3. Peluncuran Video Interaktif .....	49
BAB V PENUTUP.....	50
A. Simpulan .....	50
B. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA .....	53
LAMPIRAN.....	55

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Papan Nama Yayasan Al Hidayah	11
<b>Gambar 2</b> Wawancara dengan Guru Bahasa Inggris	16
<b>Gambar 3</b> Observasi Kelas I MI Al Hidayah	17
<b>Gambar 4</b> <i>Storyboard</i> Konsep Video Interaktif	19
<b>Gambar 5</b> <i>Use Case Diagram</i>	20
<b>Gambar 6</b> <i>Activity Diagram</i> Pilihan Materi	21
<b>Gambar 7</b> <i>Activity Diagram</i> Info	22
<b>Gambar 8</b> <i>Sequence Diagram</i> Mulai	23
<b>Gambar 9</b> <i>Sequence Diagram</i> Info	23
<b>Gambar 10</b> <i>User Interface</i>	24
<b>Gambar 11</b> <i>Artboard</i> Aset Desain	25
<b>Gambar 12</b> Aset <i>Background</i>	26
<b>Gambar 13</b> Aset Tombol	27
<b>Gambar 14</b> Aset Vektor Kosakata	28
<b>Gambar 15</b> Aset Kosakata Hewan	29
<b>Gambar 16</b> Aset Kosakata Anggota Tubuh	31
<b>Gambar 17</b> Aset Kosakata Mainan	32
<b>Gambar 18</b> Aset Kosakata Transportasi	34
<b>Gambar 19</b> Tampilan <i>Splash Screen</i>	35
<b>Gambar 20</b> Tampilan <i>Main Menu</i>	35
<b>Gambar 21</b> Tampilan Daftar Materi	36
<b>Gambar 22</b> Tampilan Menu Info	36
<b>Gambar 23</b> Tampilan Awal Materi	37
<b>Gambar 24</b> Tampilan Materi	37
<b>Gambar 25</b> Pembuatan <i>Motion</i> Karakter	38
<b>Gambar 26</b> Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	39
<b>Gambar 27</b> Pembuatan Video Interaktif	40
<b>Gambar 28</b> <i>Export</i> Aplikasi Android	41
<b>Gambar 29</b> <i>Export</i> Perangkat Lunak Desktop	41

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b> Simbol <i>Use Case Diagram</i>	9
<b>Tabel 2</b> Simbol <i>Activity Diagram</i>	10
<b>Tabel 3</b> Keterangan Aset Audio	39
<b>Tabel 4</b> Keterangan <i>Motion Graphic</i>	40
<b>Tabel 5</b> Spesifikasi Perangkat <i>System Testing</i>	42
<b>Tabel 6</b> Hasil <i>System Testing</i>	43
<b>Tabel 7</b> Hasil <i>Usability Testing</i>	44
<b>Tabel 8</b> Hasil <i>User Testing</i> Guru	45
<b>Tabel 9</b> Hasil <i>User Testing</i> Anak-Anak	46
<b>Tabel 10</b> Kesalahan dan Kekurangan yang Ditemukan	48

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1</b> Daftar Riwayat Hidup	55
<b>Lampiran 2</b> Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing I	56
<b>Lampiran 3</b> Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing II	58
<b>Lampiran 4</b> Surat Izin Pengambilan Data	60
<b>Lampiran 5</b> Dokumentasi Wawancara dan Observasi Pengumpulan Data	61
<b>Lampiran 6</b> Transkrip Wawancara Pengambilan Data (Guru)	62
<b>Lampiran 7</b> Transkrip Wawancara Pengambilan Data (Siswa)	63
<b>Lampiran 8</b> Materi di LKS MI Al Hidayah yang Digunakan	64
<b>Lampiran 9</b> Dokumentasi Uji Coba	65
<b>Lampiran 10</b> Transkrip Wawancara <i>User Testing</i> (Guru)	67
<b>Lampiran 11</b> Transkrip Wawancara <i>User Testing</i> (Anak-Anak)	68