

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dunia pendidikan disaat ini ikut mengambil bagian dalam menggunakan pertumbuhan teknologi serta informasi guna tingkatan kualitas pembelajaran di Indonesia khususnya. Sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia sudah selayaknya bila dimulai dari pembenahan proses pembelajaran. Pembelajaran disaat ini telah meningkat pesat dengan adanya teknologi. Dengan adanya teknologi seperti itu dapat memudahkan pekerjaan manusia. Agar tidak ketinggalan oleh zaman pada masa teknologi saat ini, sehingga manusia dituntut buat terus mencari ilmu sebanyak- banyaknya.

Teknologi dalam pembelajaran merupakan alat bantu yang mendukung pendidikan. Alat ini bersifat variatif serta umumnya disesuaikan dengan kebutuhan saat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Lautfer (dalam Kadafi, 2021), media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

SMP Negeri 3 Sabbang Selatan adalah sebuah institusi pendidikan yang berlokasi di Desa Teteuri Kecamatan Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan cara manual seperti metode ceramah yang dimana terkadang membuat siswa-siswi kurang memperhatikan pelajaran dan tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru terutama pembelajaran Bahasa Inggris materi *tenses*. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang efektif dan variatif pada materi *tenses*. Karena adanya media tersebut siswa mempunyai sumber belajar yang digunakan untuk belajar mandiri.

Pembuatan media pembelajaran *tenses* menggunakan *construct 2* yang dimana ini hanya bisa digunakan pada tampilan *desktop* saja dan *output* dari situs ini berupa *website* dan bisa juga berupa android dengan bantuan situs *website appgeyser*. Berbagai manfaat dari penggunaan).

Pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) terkhusus pada mata pelajaran Bahasa Inggris, kendala yang dihadapi guru dilapangan adalah bagaimana membuat proses pembelajaran pada mata pelajaran tersebut menjadi menyenangkan dan mudah untuk dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan kondisi yang peneliti ketahui di SMPN 3 Sabbang khususnya kelas VII. Peneliti memilih SMPN 3 Sabbang Selatan sebagai objek karena disekolah tersebut mayoritas guru masih minim dalam penggunaan media pembelajaran yang kreatif. Dengan adanya hal tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik yang dapat memotivasi dan menumbuhkan semangat siswa untuk belajar, salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif menggunakan *construct 2*.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis melakukan sebuah analisis media pembelajaran di SMP Negeri 3 Sabbang Selatan. Oleh karena itu penulis mencoba mencermati lebih lanjut mengenai masalah tersebut sehingga menjadikannya sebagai suatu masalah yang perlu dipaparkan dalam skripsi dengan judul “Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran *Tenses* Kelas 7 SMP Negeri 3 Sabbang Selatan berbasis android”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran *tenses* menggunakan *construct 2* pada SMP Negeri 3 Sabbang Selatan?
2. Bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap kemenarikan penggunaan media pembelajaran *tenses* menggunakan *construct 2* pada SMP Negeri 3 Sabbang Selatan?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bagaimana membuat media pembelajaran menggunakan *construct 2* pada SMP Negeri 3 Sabbang selatan untuk menarik minat belajar siswa dan memudahkan para guru dalam melakukan proses belajar mengajar.
2. Mengetahui bagaimana respon peserta didik dan guru terhadap kemenarikan penggunaan media pembelajaran menggunakan *construct 2* pada SMP Negeri 3

Sabbang selatan untuk menarik minat belajar siswa dan memudahkan para Guru dalam melakukan proses belajar mengajar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Terhadap Siswa
  - a. Menumbuhkan minat belajar siswa terhadap mata *tenses*
  - b. Belajar menjadi lebih menarik karena bisa dipelajari diluar kelas dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
  - c. Memiliki kesempatan belajar mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru
2. Manfaat Terhadap Guru
  - a. Menambah alternative media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
  - b. Mengurangi ketergantungan terhadap buku teks
  - c. Membantu guru menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga menghilangkan kejenuhan pada belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai
3. Manfaat Terhadap Pendidikan
 

Memberikan inovasi strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dan dunia pendidikan.

#### **1.5 Batasan Penelitian**

Perancangan Multimedia Pembelajaran di SMP memiliki batasan penelitian yaitu:

1. Hanya menggunakan aplikasi pendukung yaitu, , *construct 2*,
2. Multimedia Pembelajaran ini hanya terfokus pada mata pelajaran bahasa inggris khususnya “*tenses*”
3. Hanya diperuntukkan untuk siswa kelas 7 SMP Negeri 3 Sabbang Selatan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

Kajian teori merupakan kumpulan teori yang dikumpulkan penulis dari berbagai sumber yang mempunyai ikatan dengan riset ini dan mempunyai tujuan agar bisa memberikan pemahaman tentang konsep dasar dari penelitian yang sedang penulis kerjakan.

##### **1. Rancang Bangun**

Pressman (dalam Zulfiandri, dkk, 2019) menjelaskan bahwa kata “rancang” merupakan kata sifat dari “perancangan” yaitu merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan. Kata “bangun” merupakan kata sifat dari “pembangunan” adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian.

Dengan demikian, rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak lalu membentuk sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang telah ada (Zufiandri, dkk., 2019).

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa rancang bangun adalah suatu tahap untuk menghasilkan ilustrasi serta suatu bentuk sketsa lalu diolah untuk membentuk sebuah sistem yang mempunyai fungsi sesuai dengan yang kita inginkan guna membentuk sistem baru yang lebih baik dari sebelumnya.

##### **2. Multimedia**

Menurut Rofiq, dkk (2019) Multimedia merupakan sebuah media yang menekankan pada pemanfaatan beberapa media. Multimedia juga didefinisikan oleh Hasana & Maharany (2019) merupakan pembuatan dan penggabungan teks, grafik, audio, gambar bergerak, serta link atau tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, kreasi dan berkomunikasi Interaktif adalah terkait tentang komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. (Arsyad & Fatmawati, 2018)

Menurut Mayer dalam Adnyana, (2019) mendefenisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus dengan gambar-gambar. Kata multimedia dapat berupa kata benda (misalnya: dokumen multimedia). Secara umum multimedia berarti berbagai perantara antara pemberi dan penerima informasi, atau berbagai cara bagaimana informasi disimpan, dikirimkan, dipresentasikan, atau dipersepsikan. Informasi tersebut dapat berupa teks, gambar (fotografi), grafik (sketsa diagram), suara, video, dan animasi.

Dari beberapa definisi tersebut, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif merupakan sebuah media gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi.

### **3. Media**

Media juga didefinisikan oleh Nasri Atsani dalam Mukti dkk (2020) merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil atau tidaknya proses pembelajaran sangat tergantung pada media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim informasi kepada penerima informasi, sehingga dapat merangsang pikiran, emosi, dan minat siswa, sehingga terjadi proses kegiatan mengajar.

Suparman Asyhar dalam Septiady (2020) menjelaskan bahwa media ialah perlengkapan ataupun fasilitas yang memiliki fungsi menjadi perantara ataupun penyalur data dari pengirim ke penerima. Dalam konteks pendidikan, secara *universal* media diartikan sebagai alat bantu mengajar.

Defenisi media berdasarkan *Asociation of Education Comunication Tecnology* (AECT) merupakan segala bentuk serta saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Sebaliknya definisi media bersumber pada *National Education Asociation* (NEA) merupakan fasilitas komunikasi dalam wujud cetak ataupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (dalam Rohani, 2019).

Menurut Erfan dkk, (2020) media ialah alat ataupun fasilitas yang digunakan untuk menyampaikan pesan ataupun data belajar yang ingin disalurkan oleh sumber asal pesan kepada target, sasaran ataupun penerima pesan tersebut.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan, media merupakan alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah

informasi atau pesan, dimana media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses kegiatan belajar mengajar.

#### **4. Pembelajaran**

Pembelajaran juga dikemukakan oleh Wibawanto (2019) merupakan gabungan dari dua kegiatan, yaitu kegiatan mengajar dan kegiatan belajar. Kegiatan mengajar melibatkan peran seorang pengajar dalam konteks upaya untuk membentuk jaringan komunikasi yang harmonis antara guru itu sendiri dengan siswa.

Menurut Pane dan Dasopang (2018) Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses, yaitu cara mengatur, menata lingkungan sekitar peserta didik agar tumbuh dan mendorong peserta didik untuk mengadakan proses pendidikan.

Andriani (2019) mendefinisikan bahwa pembelajaran dapat menjadi usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkontrol agar orang lain belajar atau ada perubahan yang relatif permanen pada diri seseorang.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan, pembelajaran adalah aktivitas belajar mengajar yang disengaja dan memiliki tujuan seperti mencerdaskan siswa serta membangun komunikasi yang baik antar guru dan.

#### **5. Media Pembelajaran**

Anshori (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran pada umumnya dapat menjadi alat untuk proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang mungkin bisa untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan bakat atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran dapat berupa gambar, modul, buku teks, alat teknologi dan sejenisnya.

Menurut Briggs (dalam Anshori, 2018) Media pembelajaran dapat berupa sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan seterusnya.

*National Education Association* (dalam Anshori, 2018) mendefinisikan bahwa media pembelajaran dapat menjadi sarana komunikasi dalam bentuk cetak dan visual, termasuk teknologi perangkat keras.

Musfiqon (dalam Lestari & Pratama, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat menjadi alat yang berfungsi untuk menjelaskan sejumlah program pembelajaran secara keseluruhan yang sulit untuk dijelaskan secara lisan.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan, media pembelajaran *merupakan* alat bantu yang digunakan dalam sebuah proses belajar mengajar yang bersifat kreatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan menyenangkan bagi siswa.

## 6. *Construct 2*

*Construct 2* adalah sebuah tool berbasis HTML untuk menciptakan sebuah permainan”. Tool-tool pada *construct 2* sangat user friendly dimana user dapat dengan mudah membuat game menggunakan tanpa harus memiliki pengalaman pemrograman. *Construct 2* dikembangkan oleh scribra Ltd memiliki tujuan pembuatan game dengan mudah terutama untuk para non-programer yang ingin menciptakan sebuah game secara drag and drop menggunakan editor visual dan berbasis sistem logika perilaku Adiwijaya et al (2018).

*Construct 2* adalah sebuah game engine sebuah perusahaan yang berasal dari London, Inggris. *Construct 2* dirancang untuk membuat game sederhana tanpa harus menulis kode pemrograman karena sebagian besar logika untuk game dapat dibuat menggunakan menu Puspanigrum et al (2020), Pratama & Surahman (2020).

*Construct 2* adalah alat berbasis membuat HTML untuk membuat game. Struktur 2 memiliki fungsi yang mudah dipahami dan mudah digunakan oleh pemrograman pemula. HTML adalah bahasa markup yang dirancang untuk mengatur dan menyajikan konten untuk *word wide*, dan itu adalah teknologi internet inti yang awalnya diusulkan oleh perangkat lunak opera.

## 7. *UML (Unified Modeling Language)*

UML adalah sebuah standar penulisan atau semacam blue print dimana didalamnya termasuk sebuah bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam sebuah bahasa yang spesifik. Terdapat beberapa diagram UML yang sering digunakan dalam pengembangan sebuah sistem, yaitu :

- 1) *Use Case*: Merupakan gambaran dari fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, dan merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dan sistem.

Didalam use case terdapat actor yang merupakan sebuah gambaran entitas dari manusia atau sebuah sistem yang melakukan pekerjaan di sistem.

- 2) *Activity Diagram*: Merupakan gambaran alir dari aktivitas-aktivitas didalam sistem yang berjalan.
- 3) *Sequence Diagram*: Menggambarkan interaksi antar objek didalam dan di sekitar sistem yang berupa message yang digambarkan terhadap waktu.
- 4) *Class diagram*: Merupakan gambaran struktur dan deskripsi dari class, package, dan objek yang saling berhubungan seperti diantaranya pewarisan, asosiasi dan lainnya Prihandoyo (2018).

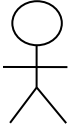
Menurut Syarif & Nugraha (2020) UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Sonata & Sari (2019) mendefenisikan bahwa UML adalah salah satu tool/model untuk merancang pengembangan software yang berbasis object-oriented. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blueprint, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam sistem software.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan, bahwa UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah standar penulisan yang digunakan dalam perancangan atau pengembangan sebuah perangkat lunak yang menggunakan diagram-diagram dan teks.

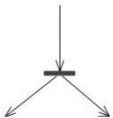
Tabel 1. Simbol-Simbol *Use Case*

| No | Gambar                                                                              | Nama            | Keterangan                                                                                                                                                                 |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  |  | <i>Use Case</i> | Use Case menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif, yang dinyatakan dengan menggunakan kata kerja. |

|   |                                                                                   |                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 |  | Actor           | Actor atau Aktor adalah orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi aktor, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran. Perlu dicatat bahwa aktor berinteraksi dengan <i>Use Case</i> , tetapi tidak memiliki kontrol terhadap <i>use case</i> |
| 3 |  | Association     | Asosiasi antara aktor dan <i>use case</i> , digambarkan dengan garis tanpa panah yang mengindikasikan siapa atau apa yang meminta interaksi secara langsung dan bukannya mengindikasikan data.                                                                                                                                                                                                                  |
| 4 |  | <<Include<br>>> | <i>Include</i> , merupakan di dalam <i>use case</i> lain ( <i>required</i> ) atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain, contohnya adalah pemanggilan sebuah fungsi program                                                                                                                                                                                                                     |
| 5 |  | <<Extends<br>>> | <i>Extend</i> , merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |

Sumber (Hendini, 2016:108)

Tabel 2. Simbol-Simbol *Activity Diagram*

| No | Gambar                                                                              | Nama             | Keterangan                                                                                                                                              |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  |  | Start Point      | <i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas                                                                       |
| 2  |  | End Point        | <i>End Point</i> , akhir aktivitas                                                                                                                      |
| 3  |  | Activities       | <i>Activities</i> , menggambarkan suatu proses/kegiatan bisnis                                                                                          |
| 4  |  | Fork/percabangan | <i>Fork/percabangan</i> , digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu |
| 5  |  | Join             | <i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi                                                            |
| 6  |  | Decision Points  | <i>Decision Points</i> , menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i>                                              |

---

|   |                                                                                   |          |                                                                                   |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 7 |  | Swimlane | Swimlane, pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------|

---

Sumber (Hendini, 2020)

## 8. *Tenses*

Tenses merupakan salah satu materi bahasa Inggris yang utama bagi pembelajar bahasa asing. Karena dalam konteks berkomunikasi baik lisan maupun tulis selalu berkaitan dengan konsep waktu. Tenses adalah bentuk kata kerja yang berhubungan dengan waktu. Oleh karena itu dengan adanya tenses maka perubahan waktu juga akan mempengaruhi kata kerja/verb yang akan digunakan. Penggunaan model pembelajaran yang tepat sangat membantu dalam proses pembelajaran Megawati (2019)

Sari (2020) *tenses* merupakan salah satu bagian dari grammar (tata bahasa) sebagai aspek pendukung dalam mempelajari bahasa Inggris selain *vocabulary* (kosakata) dan *pronoun* (pengucapan). Tujuan dari penggunaan tenses untuk menunjukkan waktu berlangsungnya suatu kegiatan sehingga pendengar atau pembaca memahami dengan baik tentang pesan yang disampaikan.

### a. *Simple Present Tense*

Menurut Azar (In Munawir, Irma Yanti & Ridwan (2018) simple present tense menyatakan peristiwa atau situasi yang selalu ada, biasanya, biasa: ada sekarang, sudah ada di masa lalu, dan mungkin ada di future dan menyatakan pernyataan umum atau fakta dan kebenaran waktu.

Menurut Munawir dkk (2018) simple present tense berbicara tentang hal-hal secara umum, kita tidak memikirkan sekarang kita mengatakan bahwa sesuatu terjadi sepanjang waktu berulang kali atau sesuatu itu benar secara umum.

Simple present tense memiliki arti penting yaitu:

#### 1. *A present state* (keadaan sekarang)

- Simple present tense sering menunjukkan keadaan yang ada sekarang yang mengacu pada fakta yang benar secara umum.
- Simple present tenses juga bisa merujuk pada keadaan yang bisa berubah.

#### 2. *A present habit* (kebiasaan masa kini)

- Simple present tenses mengacu pada tindakan yang diulang secara teratur seperti kebiasaan.

b. Simple present tense dapat digunakan kata keterangan frekuensi seperti selalu, tidak pernah, kadang - kadang, pernah, biasanya sering.

secara umum ada 4 kegunaan dalam simple present tense:

1. Menyatakan suatu peristiwa atau tindakan yang dilakukan secara terus menerus dan menjadi kebiasaan atau kegiatan sehari-hari.'

Contoh:

a. Kalimat afirmatif

*(my secretary uses computer to write letters)*

Sekretaris saya menggunakan computer untuk menggunakan computer

b. Kalimat negative

*(my secretary does not use computers to write letters)*

Sekretaris saya tidak menggunakan computer untuk menulis surat

c. Kalimat Tanya

*(Does my secretary use computers to write letters?)*

Apakah sekeretaris saya menggunakan computer untuk menulis surat?

2. Menyatakan suatu peristiwa yang sudah lumrah atau tidak dapat di sangkal atau disebut juga secara umum.

a. Kalimat afirmatif

*(The sun shines in east and seat in the west)*

Matahari bersinar di timur dan duduk di barat

b. Kalimat negative

*(the sun does not shine in east and seat in the west)*

Matahari tidak bersinar di timur dan duduk di barat

c. Kalimat Tanya

*(Does the sun shine in esats and seat in the weast?)*

Apakah matahari bersinar di timur dan duduk di barat?

3. Dapat menggantikan present continuous tense jika akan menyatakan suatu peristiwa, kejadian atau tindakan yang menggunakan non-aktif (kata kerja yang tidak tampak menjadi suatu kegiatan)

a. Kalimat afirmatif

*(Your parents always thinking of you)*

Orang tua mu sering memikirkan mu

b. Kalimat negative.

*(your parents does not always thinking of you).*

Orang tua mu tidak selalu memikirkan mu

c. Kalimat tanya

*(Does your parents always thinking of you?)*

Apakah orang tua mu memikirkan mu?

4. Menyatakan suatu peristiwa atau tindakan yang benar-benar akan terjadi di masa yang akan datang

a. Kalimat afirmatif

*(I arrive in bali o next Saturday)*

Saya tiba di bali pada hari sabtu depan

b. Kalimat negative

*(I do not arrive in bali on next Saturday)*

Saya tidak tiba di bali pada hari sabtu depan

c. Kalimat Tanya

*(Do you arrive in bali on next Saturday?)*

Apakah kamu tiba di bali pada hari sabtu depan

Pola simple present tense:

1. *Positive/affirmative form* (bentuk positif/afirmatif)

*S+Verb 1+O*

2. *Negative form* (bentuk negative)

*S + do/does+ Not + Verb 1 + O*

3. *Interrogative form* (bentuk interogatif)

*Do/does + S + Verb 1 + O*

4. *Verbal*

*S + V1 + s/es + O/C*

b. *Simple Past Tense*

Simple past tense di gunakan untuk menerangkan sebuah peristiwa yang telah terjadi di masa lampau (melalolin.2020)

1. Bentuk kata kerja

|                                                         |
|---------------------------------------------------------|
| <i>I / You / We / They / He / She / It + Past Tense</i> |
|---------------------------------------------------------|

*(+) S +V2 +O/C*

(-) *S + Did + Not+ V1 + O/C*

(?) *Did + S + V1 + O/C*

*Example:*

(+) *Yusuf Studied English yesterday Morning*

(yusuf belajar bahasa inggris kemarin pagi)

(-) *Yusuf Did Not study English Yesterday Morning*

(yusuf tidak belajar bahasa inggris kemarin sore)

(?) *Did Yusuf study English Yesterday Morning?*

(apakah yusuf belajar bahasa inggris?)

## 2. Penggunaan *simple past tense*

Simple past di gunakan untuk membicarakan tindakan dan situasi di masa lalu.

*Example:*

a. *Played football yesterday*

(main bola kemarin)

b. *We didn't go out last night we stayed at home and watched tv*

(kami tidak keluar tadi malam kami tinggal di rumah dan menonton tv)

c. *Simple future tense*

Digunakan untuk menerangkan sebuah peristiwa yang telah terjadi di masa yang akan datang (melolin.2020).

rumus *simple future tense*:

Bentuk positif (+):

*Subject+will/Shall not+ V1 +Object*

Bentuk negative (-):

*Subject +Will/Shall not +verb*

Bentuk interogatif (?):

*Will/Shall + Subject + verb*

Keterangan:

“*Will*” di gunakan untuk *I, You, We, They, he, She, dan It*

“*Shall*” hanya di gunakan untuk *I, dan It*

## 1. Contoh kalimat yang mengungkapkan keyakinan tentang masa depan

- *I'm sure will have a great day.* (saya yakin kamu akan mengalami hari yang menyenangkan)

- *The whill come to palopo tomorrow.* (kami akan kepalopo besok)

2. Contoh kalimat yang menyatakan suatu rencana (niat) atau pengaturan.

- *We shall move to another better home.* (kami akan pindah ke rumah lain yang lebih bagus.

- *Will you be at campus tomorrow?.* (apakan kamu akan berada di kampus besok?).

Adapaun *adverb on time* atau keterangan waktu yang bisa di gunakan dalam *simple future tense* adalah sebagai berikut:

- *Soon* (segera)
- *Tomorrow* (besok)
- *Next week* (menggu depan)
- *Toningt* (malam ini)
- *Later* (nanti)
- *The day after tomorrow*(lusa)

#### d. *Past Future Tense*

*Simple past future tense* merupakan perubahan bentuk kata kerja dalam bahasa inggris yang digunakan untuk menjelaskan aktivitas dan peristiwa di masa depan tapi menggunakan perspektif di masa lampau (Intan Aulia Husnunnisa 2022)

Rumus /Formal simple past future tense

Simple future tense memiliki dua bentuk tipe yang berbeda:

Pertama, tipe lampau yang di bentuk dari *auiliary shall/will*, yaitu menjadi *should/would* lalu di ikuti oleh *bare infinitive*.

Kedua, tipe lampau dari “*to be*” *am, is, are* yang menjadi *was, were* dengan *going to*. Tipe ini di gunakan untuk menyatakan aksi yang telah di rencanakan.

Contoh kalimat *simple past tense*.

Berikut adalah contoh kalimat positif, kalimat interogatif, dan kalimat *negative* dari *simple past future tense*.

#### *Example 1*

(+) *I would bring the book for you* (saya akan membawakan buku untukmu)

(-) *would not bring the book for you* (saya tidak akan membawakan buku untuk mu)

(?) *would I bring the book for you* (akankah saya membawakan buku untukmu?)

Fungsi dan contoh kalimat simple past future tense

1. Menyatakan suatu peristiwa yang akan terjadi di masa lampau

- a. *I should go to palopo last week* (aku akan pergi kepalopo pekan lalu)
- b. *I should a new camera for my best friend last week* (saya akan membeli kamera baru untuk sahabat saya minggu lalu.)

2. Mengungkapkan suatu peristiwa yang menjadi kebiasaan

- a. *I would sit here for long time* (saya akan duduk disini untuk beberapa waktu.)
- b. *I would read self developmentbook for a long time* (saya akan membawa buku 3. pengembangan diri untuk beberapa waktu)

Menyatakan peristiwa atau tindakan yang menjadi suatu kewajiban

- a. *We sould obey the rules* (kami harus mematuhi peraturan)
- b. *My lecturer told I should go to Makassar for join internasional conference* (dosen saya menyatakan bahwa saya harus ke Makassar untuk mengikuti konferensi internasional.

## 9. **Black Box Testing**

Black-Box Testing adalah Teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak . Blackbox Testing bekerja dengan mengabaikan struktur kontrol sehingga perhatiannya difokuskan pada informasi domain . Blackbox Testing memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program Jaya (2018).

Mustaqbal, Firdaus, & Rahmadi mendefenisikan Blackbox Testing adalah sebuah pengujian yang digunakan untuk melengkapi pengujian sebelumnya yaitu Whitebox Testing agar aplikasi yang kita buat memiliki kualitas yang baik serta waktu yang digunakan akan lebih efektif, sehingga dapat menguntungkan bagi perusahaan (dalam Ningrum, 2019:126).

Latif (dalam Ningrum, 2019:126) menjelaskan bahwa Blackbox Testing merupakan sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah software tanpa harus memperhatikan detail software. Pengujian ini hanya memeriksa nilai keluaran berdasarkan nilai masukan masingmasing. Tidak ada upaya untuk mengetahui kode program apa yang output pakai.

Mustagbal (2018) Black Box Testing berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. Black Box Testing

bukanlah solusi alternatif dari White Box Testing tapi lebih merupakan pelengkap untuk menguji hal-hal yang tidak dicakup oleh White Box Testing.

*Black Box Testing* cenderung untuk menemukan hal-hal berikut:

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2. Kesalahan antarmuka (interface errors).
3. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
4. Kesalahan performansi (performance errors).
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan, bahwa black box testing adalah sebuah metode yang digunakan untuk menguji sebuah program aplikasi.

## **2.2 Hasil Penelitian yang Relevan**

1. *Laudhana & Puspaningrum (2020)* Dari penelitian mengenai media pembelajaran *tenses* berbasis android adalah aplikasi media pembelajaran *tenses* yang dapat membantu atau mempermudah siswa-siswi untuk mengenal pelajaran *tenses* sambil bermain dan memudahkan siswa-siswi memahami materi-materi yang belum disampaikan di kelas, berdasarkan hasil pengujian aplikasi media pembelajaran *tenses* dari pengujian alpha dengan menggunakan *blackbox* menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi persyaratan menunjukkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memenuhi persyaratan fungsional. Secara fungsional sistem yang telah dibangun sudah dapat menghasilkan keluaran yang diharapkan.
2. *Suri (2020)* Penelitian ini dilaksanakan karena mengingat pentingnya peran penguasaan *tenses* dalam ragam bahasa baik lisan maupun tulisan. Penelitian yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam peningkatan penguasaan grammar (tata bahasa) khususnya *tenses* melalui perbedaan penggunaan metode Metode teacher centre dan metode dapat digunakan dalam pembelajaran materi *tenses* Penjelasan dan pemahaman materi lebih mudah dipahami oleh peserta didik saat metode teacher centre dipakai. Ketika metode students to students diaplikasikan suasana kelas menjadi lebih aktif karena adanya feedback dari sesama peserta didik. Teknik presentasi diskusi menjadikan munculnya banyak peserta didik untuk ikut berpartisipasi. Kedua

metode teacher centre dan metode students to students dapat digunakan bersamaan dalam proses belajar mengajar untuk pembelajaran tenses.

3. *Sari, Utami, Fatta3 (2017) Pembelajaran tenses bahasa Inggris berbasis web ini dirancang dengan proses analisis terhadap data yang dibutuhkan yaitu data tenses bahasa Inggris, analisis kebutuhan fungsional sistem terhadap student, teacher dan admin, kebutuhan hardware, dan kebutuhan software. Proses analisis pada penerapan konsep gamification, peneliti menggunakan Marczewski's Gamification Framework. Dalam proses perancangan gamified system ini, peneliti melakukan perancangan game rules dan game play. Pada tahap perancangan ini juga terdapat rencana pengujian yang akan dilakukan peneliti. Dengan menggunakan framework ini, peneliti lebih mudah menentukan user types karena Marczewski mendeskripsikan user types sesuai kebutuhan pengguna dalam menggunakan gamified system. Jika user types sesuai dengan kebutuhan gamified system, maka game mechanics yang akan diterapkan juga sesuai untuk mendukung tercapainya tujuan pengguna. Peneliti melakukan pengujian terhadap penerapan Marczewski's Gamification Framework pada pembelajaran tenses bahasa Inggris berbasis web.*
4. *Hardiyanti, Mustami, Mu'nisa, (2020), dengan judul Pengembangan Game Puzzle Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Kelas XI Di SMA Negeri 1 Selayar.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Puzzle* berbasis *Construct 2* efektif diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Setelah penggunaan *game puzzle* berbasis *construct 2* dalam proses pembelajaran minat belajar peserta didik meningkat dari kategori cukup menjadi kategori tinggi atau memiliki minat belajar yang tinggi.
5. *Angga & Fidiawati, (2021) dengan judul penelitian Perancangan Game Animalia Untuk Media Pembelajaran Anak Menggunakan Construct 2 Berbasis Android.* Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Aplikasi dapat digunakan oleh anak-anak SD khususnya umur 6 – 10 tahun sampai masyarakat umum sebagai media sarana hiburan dan alternatif untuk meningkatkan dan memperluas pengetahuan/wawasan pengguna dalam mengenal nama hewan yang belum ada unsur edukatif dan interaktif padagame yang dimainkan, serta

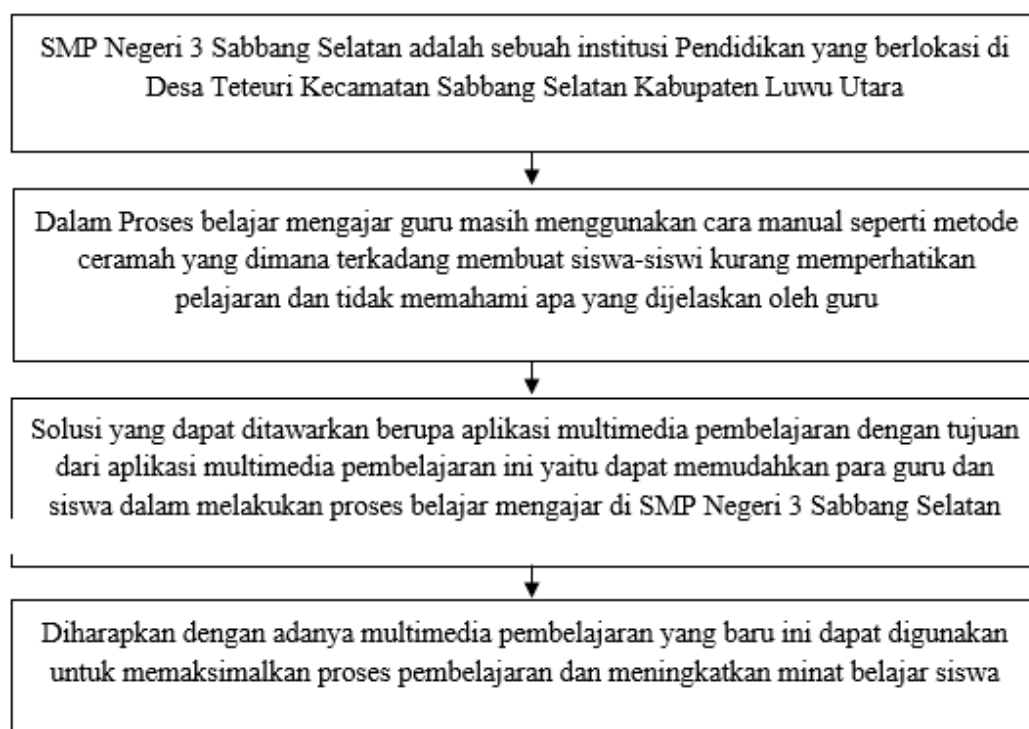
untuk mengurangi tingkat kebosanan anak dalam belajar mengenal hewan dengan cara memberikan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

### 2.3 Kerangka Pikir

SMP Negeri 3 Sabbang Selatan adalah sebuah institusi pendidikan yang berlokasi di Desa teteuri Kecamatan Sabbang Selatan Kabupaten Luwu Utara. Dalam proses belajar mengajar guru masih menggunakan cara manual seperti metode ceramah yang dimana terkadang membuat siswa-siswi kurang memperhatikan pelajaran dan tidak memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Sehingga penulis menemukan suatu solusi yang dapat mengatasi permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 3 Sabbang Selatan dengan membuat sebuah Multimedia Pembelajaran *Tenses* pada SMP Negeri 3 Sabbang Selatan.

Media pembelajaran ini dibuat untuk memudahkan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar di SMP Negeri 3 Sabbang Selatan. Diharapkan media pembelajaran yang baru ini dapat digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

Maka dari itu kerangka pikir pada penelitian ini dibuat dalam bentuk skema seperti dibawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir