

**APLIKASI GAME KUIS INTERAKTIF BERBASIS
ANDROID UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS**

**(Studi kasus sekolah menengah kejuruan wijaya kusuma
kabupaten madiun)**

SKRIPSI



Oleh:

MUHAMMAD HAMZAH T.A

NIM. 2105101057

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
2025**

**APLIKASI GAME KUIS INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata 1
Teknik Informatika

Oleh:
MUHAMMAD HAMZAH TAQIYUDDIN A.
NIM. 2105101057

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi oleh Muhammad Hamzah Taqiyuddin A. telah diperiksa dan disetujui
untuk diuji.

Madiun, 23 Juli 2025
Pembimbing I,



Yessi Yunitasari, S.Kom., M.Cs

NIDN. 0722089002

Madiun, 23 Juli 2025
Pembimbing II,



Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom.,

NIDN. 0725129002

LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

Skripsi oleh Muhammad Hamzah Taqiyuddin A telah dipertahankan di depan dosen penguji pada hari Jum'at, 25 Juli 2025

Tim Penguji



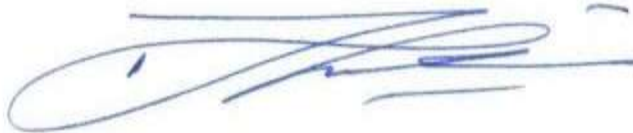
Yessi Yunitasari, S.Kom., M.Cs
NIDN. 0722089002

Penguji 1



Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom.,
NIDN. 0725129002

Penguji 2



Muh. Nur Luthfi Azis, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0707068907

Penguji 3

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik



Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd
NIDN. 0706108202

Mengesahkan,
Kaprodi Teknik Informatika



Yoga Prisma Yuda, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0722089002

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muhammad Hamzah Taqiyuddin A.
NIM : 2105101057
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul “Aplikasi Game Kuis Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris” ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun, 25 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



Muhammad Hamzah Taqiyuddin A.

NIM. 2105101057

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kekuatan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Aplikasi Game Kuis Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun. Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd., selaku Rektor Universitas PGRI Madiun.
2. Ibu Nasrul Rofiah Hidayati, S.T., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun.
3. Ibu Yessi Yunitasari, S.Kom., M.Cs, selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
4. Bapak Alim Citra Aria Bima, S.Pd., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II, atas waktu dan ilmu yang sangat membantu dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ayah, Ibu, dan keluarga penulis yang telah memberikan doa, dukungan, dan cinta tanpa batas sebagai sumber kekuatan dalam menyelesaikan setiap proses.
6. Teman-teman saya lathif, kevin, andika, dan alfiansyah yang telah berbagi waktu, semangat, dan pengalaman selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi.

7. Musik dan semangat dari band metal seperti Avenged Sevenfold, Linkin Park, Bring Me The Horizon dan Babymetal, yang telah menjadi pemantik semangat saat lelah, serta inspirasi dalam menghadapi tantangan dan tekanan selama proses penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Namun, besar harapan penulis agar karya sederhana ini dapat menjadi langkah kecil yang berarti dan bermanfaat bagi siapa pun yang membacanya. Terima kasih untuk setiap doa, senyuman, dan semangat yang tidak pernah absen. Semoga langkah ini menjadi awal dari perjalanan yang lebih besar.

Madiun, 21 Juli 2025

Muhammad Hamzah Taqiyuddin A.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	3
C. Perumusan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teoritis.....	6
B. Kajian Empiris.....	14
C. Kerangka Berpikir	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Tempat dan Waktu Penelitian	17
B. Metode Pengembangan Sistem.....	18
C. Rancangan Penelitian	20
D. Teknik Pengembangan Sistem.....	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
A. Analisis Sistem.....	25
B. Perancangan Sistem.....	29
C. Implementasi Sistem	45
D. Pengujian Sistem.....	53
BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	66

RIWAYAT HIDUP71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	16
Gambar 3.1 Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	18
Gambar 3.2 Flowchart Rancangan Penelitian.	21
Gambar 4.1 Flowchart Analisis Sistem Lama.	27
Gambar 4.2 Flowchart Analisis Sistem Baru.	28
Gambar 4.3 Diagram VTOC (<i>Virtual Table Of Content</i>).....	32
Gambar 4.4 Flowchart Perancangan Aplikasi Game Kuis Bahasa Inggris	34
Gambar 4.5 Storyboard Menu Utama	36
Gambar 4.6 Storyboard pilih level	38
Gambar 4.7 Storyboard Kuis.....	39
Gambar 4.8 Storyboard Nilai Akhir Kuis.....	39
Gambar 4.9 Storyboard Pengenalan Kalimat Pasif.....	40
Gambar 4.10 Storyboard <i>Simple Present Tense</i>	41
Gambar 4.11 Storyboard kalimat pada <i>Simple Present Tense</i>	41
Gambar 4.12 Storyboard <i>Simple Past Tense</i>	42
Gambar 4.13 Storyboard kalimat pada <i>Simple Past Tense</i>	43
Gambar 4.14 Storyboard <i>Simple Future Tense</i>	43
Gambar 4.15 Storyboard kalimat pada <i>Simple Future Tense</i>	44
Gambar 4.16 Storyboard Peran Kata Kerja Pada <i>Passive Voice</i>	45
Gambar 4.17 Storyboard Contoh Peran Kata Kerja Pada <i>Passive Voice</i>	45
Gambar 4.18 Storyboard Identifikasi subjek dan objek pada <i>Passive Voice</i>	46
Gambar 4.19 Storyboard Contoh kalimat aktif dan pasif pada <i>passive voice</i>	47
Gambar 4.20 Storyboard Waktu Penggunaan kalimat pasif.....	47
Gambar 4.21 Storyboard Waktu Penggunaan kalimat pasif.	48
Gambar 4.22 Storyboard Video Pembelajaran	49
Gambar 4.23 Halaman Menu Utama	50

Gambar 4.24 Halaman Tingkat Kesulitan level Kuis.....	51
Gambar 4.25 Halaman Kuis	52
Gambar 4.26 Halaman Nilai Akhir Kuis	52
Gambar 4.27 Halaman Tampilan Halaman Pengenalan <i>Passive Voice</i>	53
Gambar 4.28 Halaman Judul <i>Simple Present Tense</i>	53
Gambar 4.29 Halaman Contoh Kalimat <i>Simple Present Tense</i>	54
Gambar 4.30 Halaman Judul <i>Simple Past Tense</i>	54
Gambar 4.31 Halaman Contoh Kalimat <i>Simple Past Tense</i>	54
Gambar 4.32 Halaman Judul <i>Simple Future Tense</i>	55
Gambar 4.33 Halaman Contoh Kalimat <i>Simple Future Tense</i>	55
Gambar 4.34 Halaman Judul Peran Kata Kerja	56
Gambar 4.35 Halaman Contoh Peran Kata Kerja	56
Gambar 4.36 Halaman Identifikasi Subjek dan Objek.....	56
Gambar 4.37 Halaman Contoh Kalimat Aktif dan Pasif.....	57
Gambar 4.38 Halaman Waktu Penggunaan Kalimat Pasif.....	57
Gambar 4.39 Halaman Video Pembelajaran.	58
Gambar 4.40 Skala Interpretasi Hasil Skor SUS	66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart	13
Tabel 3.1 Waktu Penelitian.	17
Tabel 4.1 Keterangan Diagram VTOC(<i>Virtual Table Of Content</i>).....	33
Tabel 4.2 Pengujian Blackbox.....	59
Tabel 4.3 Pertanyaan Kuisioner SUS	61
Tabel 4.4 Skor Hasil Kuisioner SUS	63
Tabel 4.5 Skor Akhir Hasil Hitung SUS	65
Tabel 4.6 Rentang Hasil Nilai Skor SUS	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Pre-Test Penelitian	66
Lampiran 2 Kuesioner Post-Test Penelitian.....	67
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Pengujian SUS	68
Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian.....	69

