

**EASY  
TENSES**

# MANUAL BOOK APLIKASI ANDROID EASY TENSES

Oleh :

**Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.**  
**Ahmad Fashiha Hastawan, S.T., M.Eng.**  
**Alfa Faridh Suni, S.T., M.T.**  
**Izzati Gemi Seinsiani, M. Hum.**  
**Hanrian Rossa**  
**Prawidana Kurniawan**



## 1. Judul atau Topik Media Pembelajaran.



Nama aplikasi kami adalah **Easy Tenses**. Easy Tenses merupakan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris terutama *tenses* untuk anak Sekolah Menengah Atas dan Sederajat.

## 2. Alasan pemilihan topik media pembelajaran.

Pada zaman sekarang ini bahasa Inggris menjadi hal penting yang harus dipelajari oleh hampir semua orang di dunia tidak terkecuali Indonesia. Bahasa Inggris sebagai bahasa internasional menjadikan bahasa ini penting untuk dipelajari.

## 3. Sasaran penggunaan media pembelajaran.

Aplikasi **Easy Tenses** ini ditujukan bagi siswa jenjang SMA, yang telah disusun dengan ringkas dan semudah mungkin untuk dipahami, di mana siswa dapat mempelajari materi *Tenses* beserta contoh yang telah disediakan bersama materi, kemudian siswa dapat mengerjakan soal-soal untuk menguji apa yang telah dipelajari. Media interaktif ini dibuat guna membantu siswa dalam mempelajari materi Bahasa Inggris khususnya *Tenses*.

## 4. Daftar alat dan bahan yang dibutuhkan dalam membuat media.

- a. Unity
- b. Adobe Photoshop
- c. Adobe Illustrator
- d. Format Factory
- e. Laptop

## 5. Kompetensi Dasar yang hendak dicapai dari media pembelajaran yang dibuat

Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan untuk menyatakan dan menanyakan tentang tindakan/kegiatan/kejadian yang akan, sedang, dan telah dilakukan/terjadi di waktu yang akan datang, sesuai dengan konteks penggunaannya.

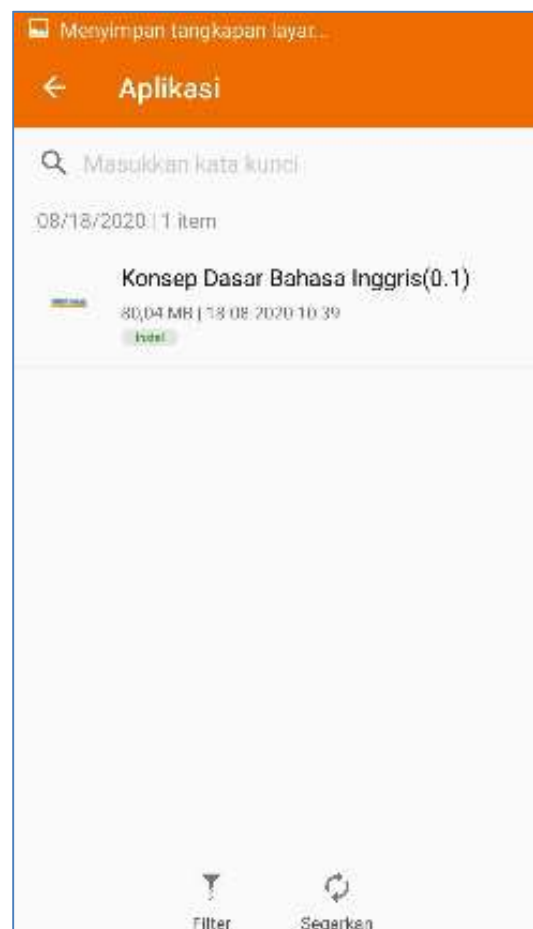
Menyusun teks lisan dan tulis untuk menyatakan dan menanyakan tentang tindakan/kegiatan/kejadian yang akan, sedang, dan telah dilakukan/terjadi di waktu yang akan datang, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, yang benar dan sesuai konteks.

## 6. Penginstalan Aplikasi

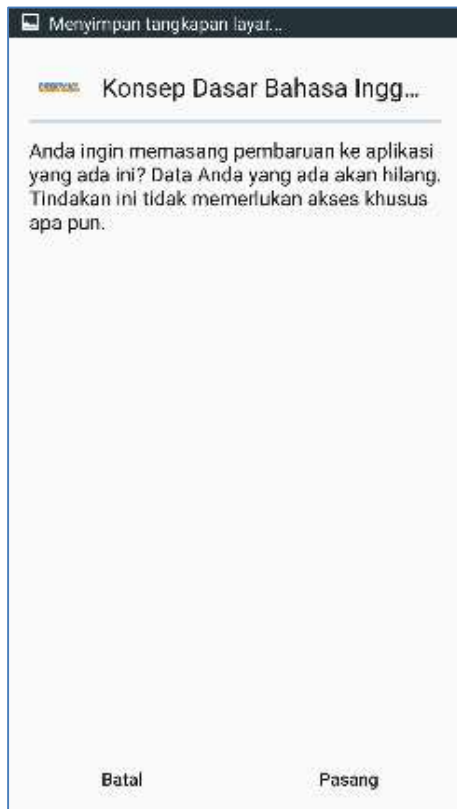
Buka *file manager* pada *smartphone*



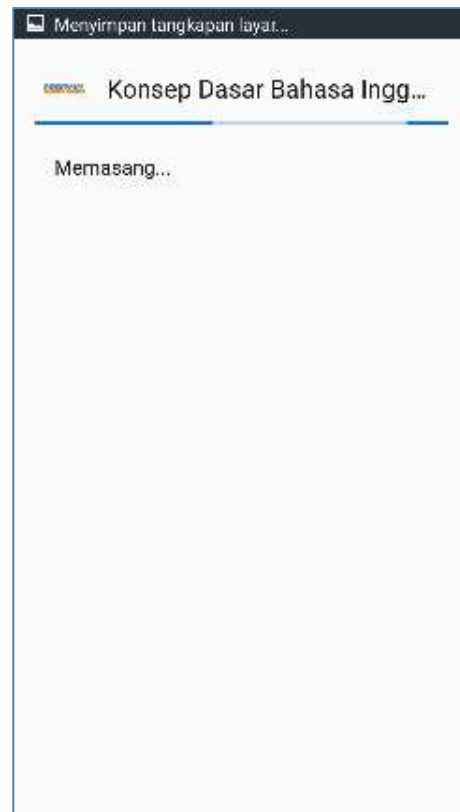
Cari *folder apk*



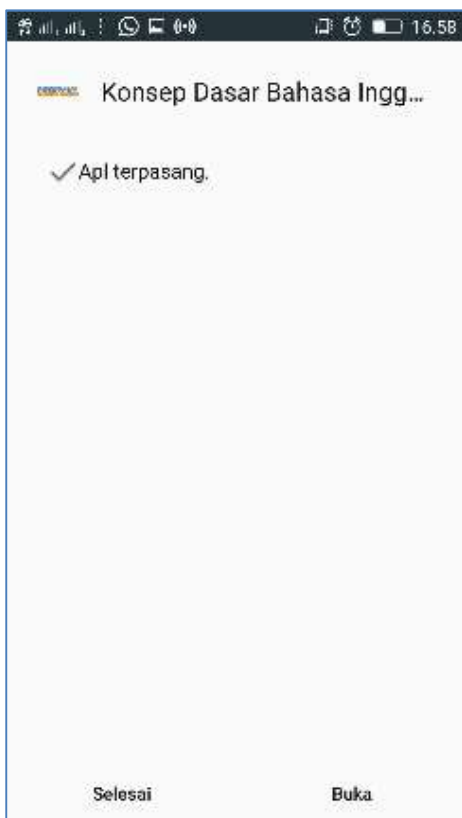
Klik *apk* dan klik pasang



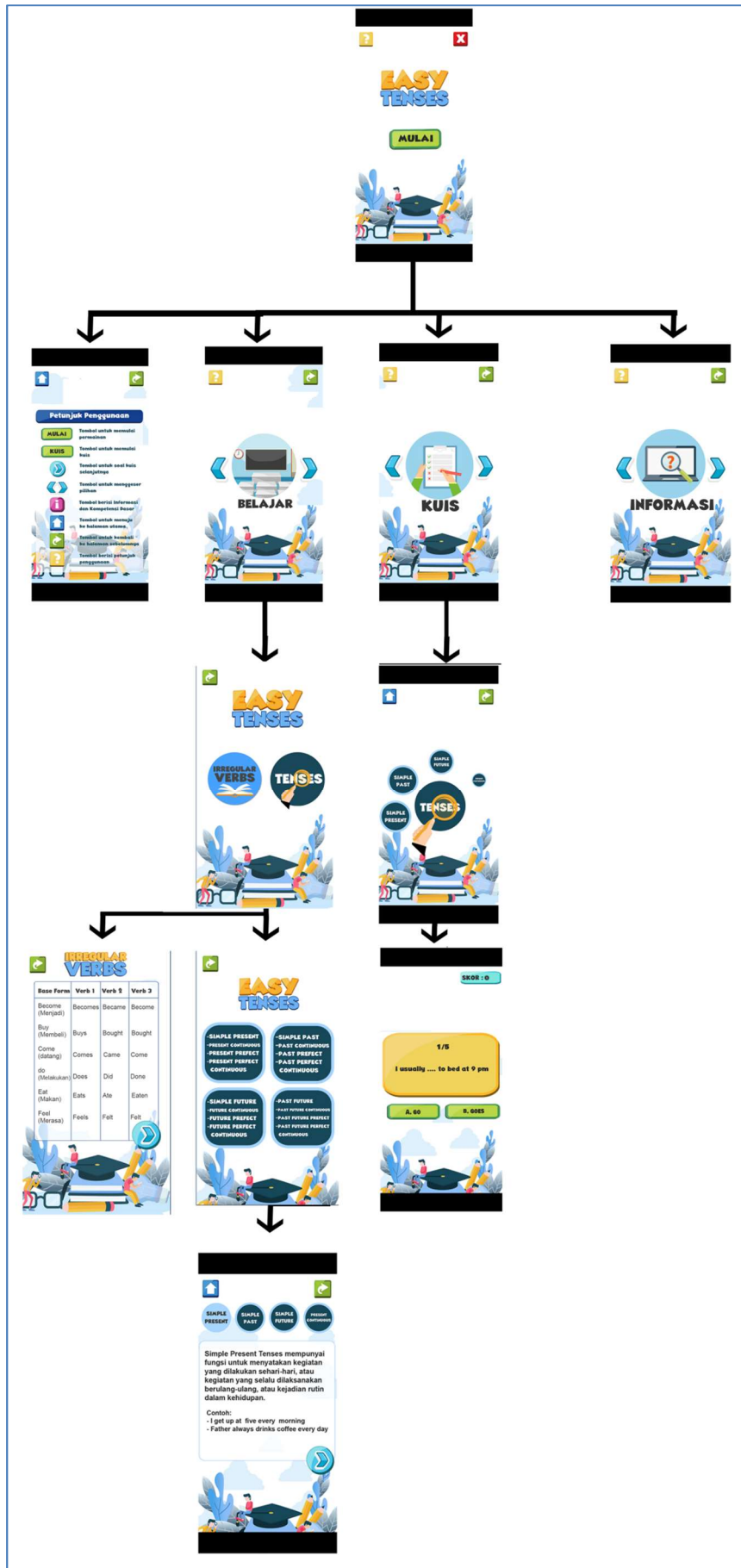
Tunggu *loading* penginstalan



Install selesai, klik buka untuk membuka aplikasi



## 7. Diagram Pohon Aplikasi



## 7. Penggunaan Aplikasi

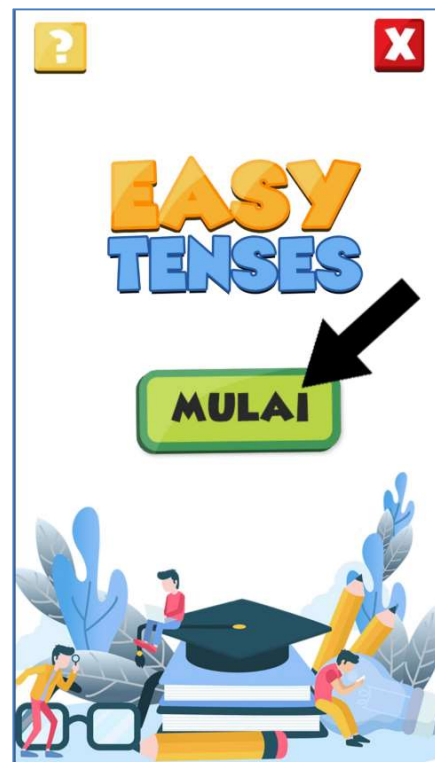
Berikut ini adalah tampilan awal aplikasi

Klik tombol tanda tanya untuk masuk ke petunjuk penggunaan



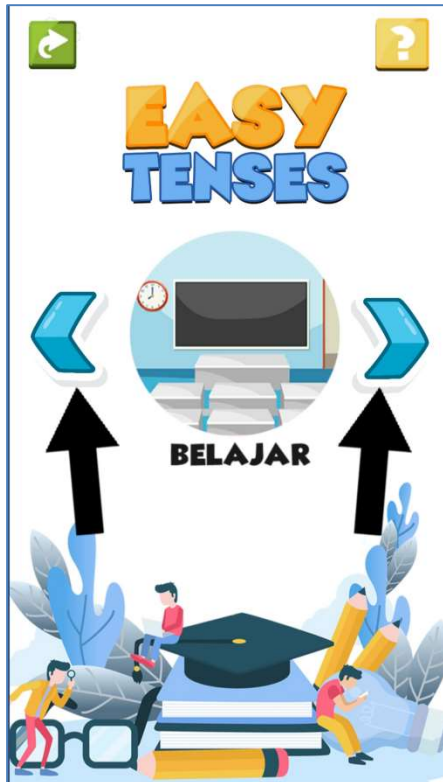
Setelah masuk, tekan tombol berikut untuk kembali

Tekan tombol mulai untuk masuk ke beranda





Terdapat dua tombol kanan dan kiri



Tekan tombol belajar untuk masuk ke menu belajar untuk menggeser menu



Tekan tombol *Iregular Verbs*



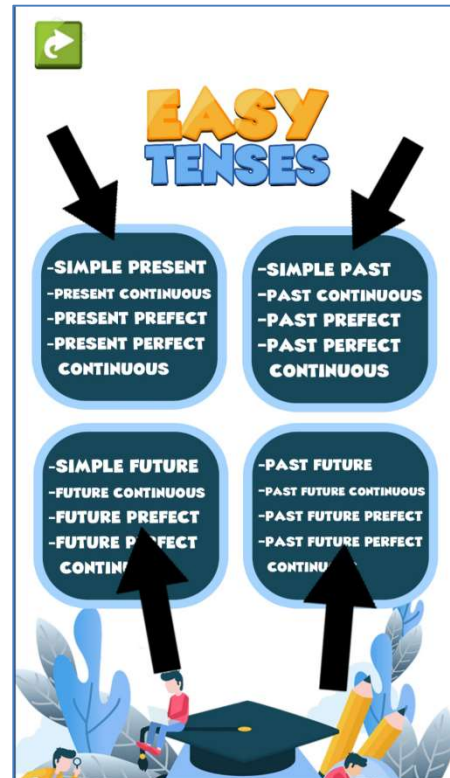
Pada menu *irregular verbs* terdapat penjelasan dan contoh *irregular verbs*, tekan tombol kanan biru untuk masuk ke halaman berikutnya



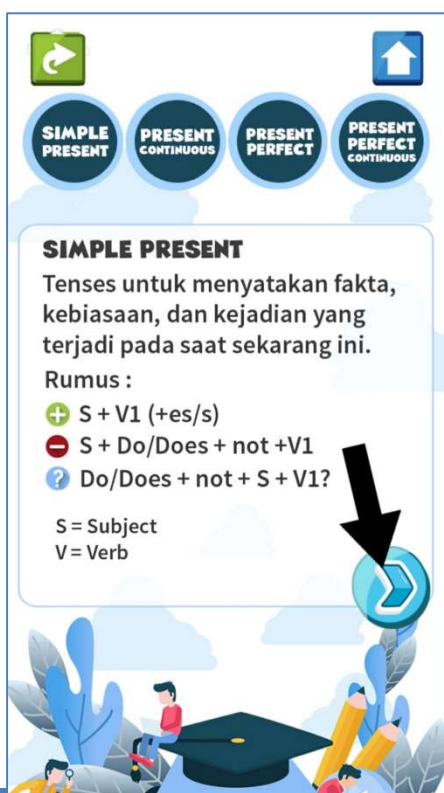
Setelah kembali ke menu **Belajar**, pilih menu **Tenses**



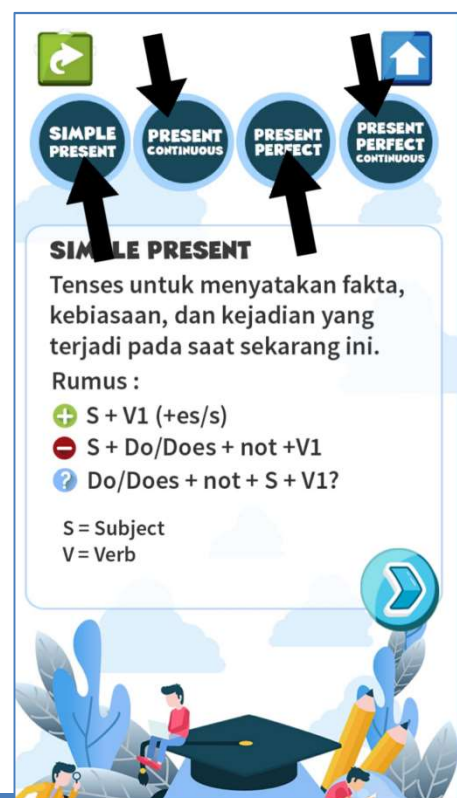
Pada menu **Tenses** pilih salah satu *tenses* yang ingin dipelajari



Berikut adalah halaman pembelajaran *tenses*  
Tekan tombol kanan untuk lanjut ke halaman Selanjutnya

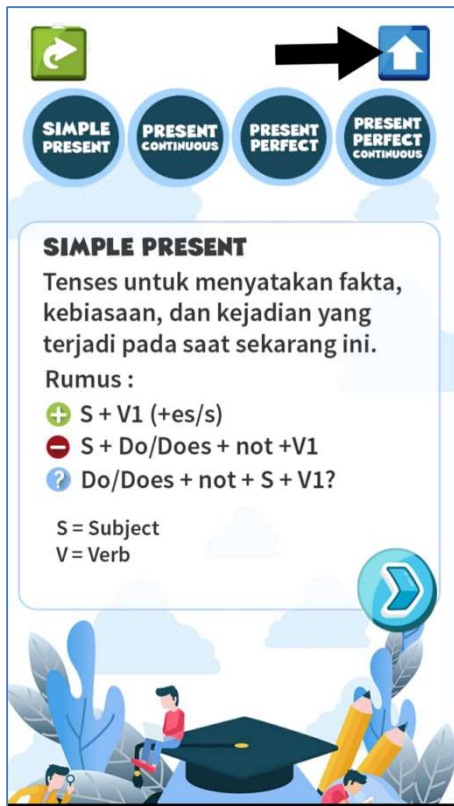


Tekan salah satu tombol *tenses* untuk ganti materi





Tekan tombol **Home** untuk kembali ke beranda



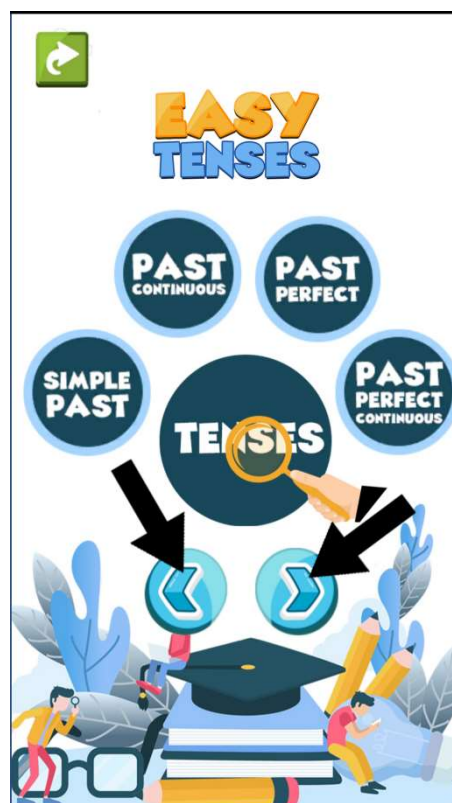
Pilih menu **KUIS** pada beranda



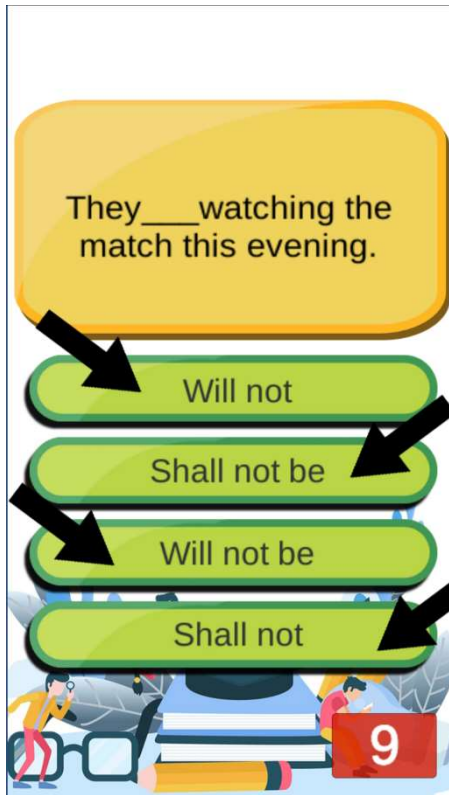
Dari empat pilihan pengguna dapat memilih *tenses* Dengan menekan salah satunya



Tekan tombol kanan atau kiri untuk lanjut atau kembali ke halaman lainnya.



Pilih salah satu dari empat jawaban. Jangan sampai kehabisan waktu



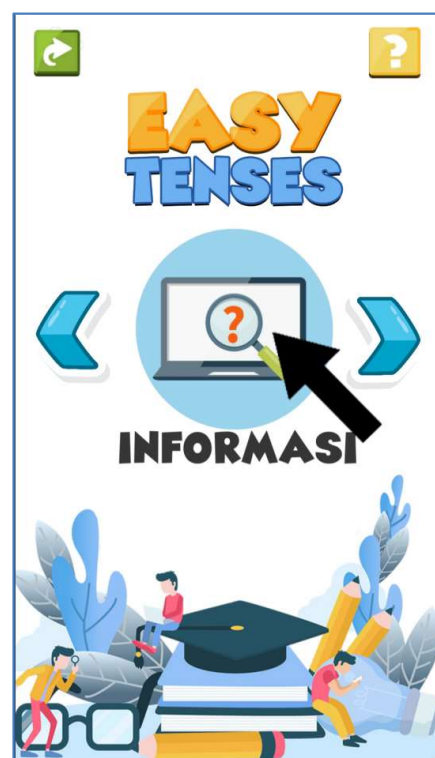
Setelah selesai menjawab 10 soal  
Klik *reload* untuk mengulangi mengerjakan



Apabila ingin kembali ke beranda pilih **HOME**



Pilih tombol informasi di beranda untuk masuk ke menu informasi



Untuk keluar aplikasi pilih tombol **EXIT**  
Di pojok kanan atas



Pilih **ya** untuk **keluar**, pilih **tidak** untuk kembali.



## 8. Menu yang terdapat pada media pembelajaran.



Halaman depan, adalah halaman yang menunjukkan judul aplikasi. Di halaman ini terdapat tiga tombol yaitu tombol ke menu petunjuk penggunaan dan tombol keluar.



Halaman petunjuk penggunaan adalah halaman yang berisi penjelasan tombol-tombol yang digunakan di dalam aplikasi.

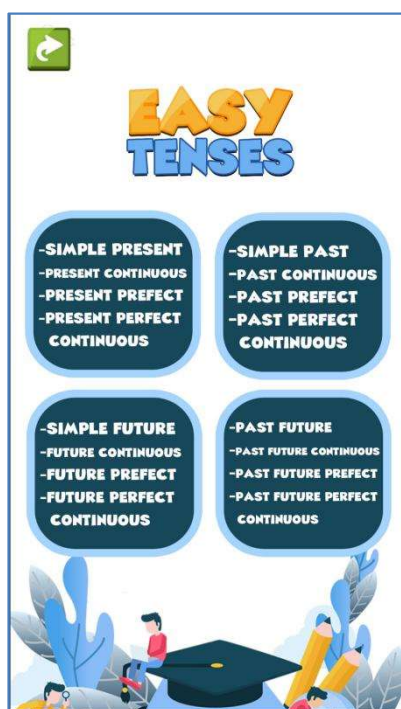


Halaman berikut adalah halaman beranda atau **Home**. Halaman berikut berisi tiga menu utama yaitu menu belajar, menu kuis, dan menu informasi. Pada halaman ini juga terdapat tombol tombol petunjuk, kembali, panah kanan dan kiri.

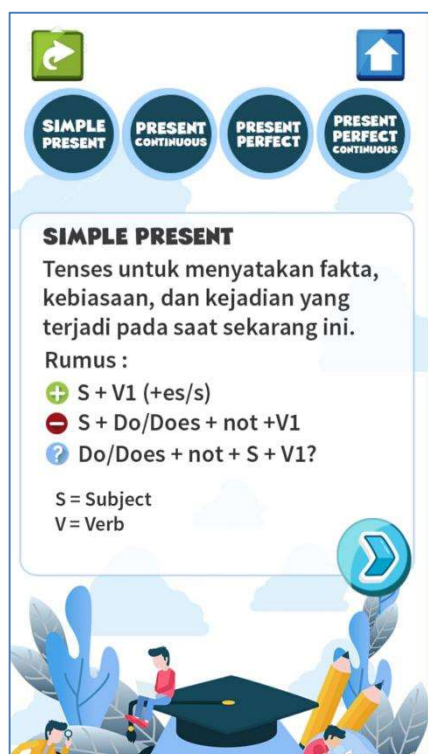


Halaman berikut adalah halaman belajar. Halaman ini akan muncul apabila pengguna memilih menu belajar pada halaman beranda. Pada halaman ini pengguna akan disediakan dua menu yaitu *tenses* dan *irregular verb*. Masing-masing menu bisa diklik untuk halaman selanjutnya.





Berikut adalah halaman pembelajaran *tenses* yang akan muncul setelah pengguna memilih menu *tenses* pada menu belajar. Pada halaman ini pengguna diminta untuk memilih salah satu dari empat pilihan menu yang ada. Pilihan menu terdiri dari menu *present tenses*, *past tenses*, *future tenses*, dan *past future tenses*.



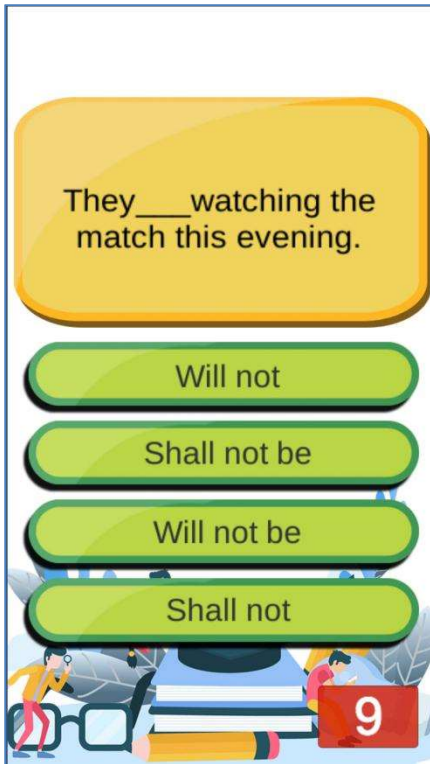
Berikut adalah halaman pembelajaran *tenses* pilihan pengguna. Di sini masing-masing *tenses* terbagi menjadi halaman-halaman yang berbeda. Pengguna dapat memilih pembelajaran *tenses* dengan memilih salah satu dari empat tombol *tenses* di atas. Pada halaman ini terdapat penjelasan *tenses*, rumus, contoh penggunaan rumus dan contoh kalimat. Fitur dalam pembelajaran ditambahkan dengan audio narasi yang membacakan materi yang mana diharapkan pengguna dapat menerima materi dengan lebih optimal.



Berikut ini adalah halaman *irregular verbs* yang akan muncul apabila pengguna memilih menu *irregular verbs* pada menu belajar. Pada halaman ini akan dijelaskan pengertian dari *irregular verbs* dan masing-masing contohnya.



Berikut ini adalah halaman kuis. Halaman ini adalah halaman yang muncul ketika pengguna menekan tombol kuis di beranda atau menekan tombol kuis di halaman kedua penjelasan *tenses*. Di sini disediakan 16 *tenses* yang akan dipilih pengguna untuk menguji tingkat pahaman pengguna dalam memahami materi.



Berikut ini adalah kuis yang dapat dikerjakan oleh pengguna. Pengguna akan diminta untuk memilih salah satu dari empat jawaban yang disediakan dengan menekannya. Dalam mengerjakan kuis pengguna diberikan *timer* 10 detik untuk meningkatkan kecepatan berpikir pengguna. Apabila pengguna telah menjawab maka akan langsung muncul *pop up correct* atau *wrong*, tergantung jawaban yang dipilih benar atau salah.



Berikut ini adalah halaman skor. Halaman ini akan muncul apabila pengguna telah selesai menjawab 10 soal kuis. Setelah selesai pengguna dapat mencoba mengerjakan ulang kuis secara acak atau kembali ke beranda.



Berikut ini adalah halaman informasi. Halaman ini adalah halaman yang muncul ketika pengguna menekan tombol informasi di beranda. Di sini disediakan informasi mengenai pengembang aplikasi.

## Source Code

### 1. Source Code Geser Menu

```
public class Bank_gambar : MonoBehaviour {
    int urutan = 0;
    // Use this for initialization
    void Start () {
        setActive ();
    }

    public void control(int i){
        urutan += i;
        if (urutan > transform.childCount-1) {
            urutan = 0;
        } else if(urutan<0){
            urutan = transform.childCount - 1;
        }
        setActive ();
    }

    public void setActive(){
        for (int i = 0; i < transform.childCount; i++) {
            transform.GetChild (i).gameObject.SetActive (false);
        }
        transform.GetChild (urutan).gameObject.SetActive (true);
    }

    // Update is called once per frame
    void Update () {

    }
}
```

```
public class control : MonoBehaviour {
    float x,y;
    public GameObject bankgambar;
    public int kontrol;
    // Use this for initialization
    void Start () {
        x = transform.localScale.x;
        y = transform.localScale.y;
    }

    void onMouseDown(){
        GetComponent<AudioSource> ().Play ();
        transform.localScale = new Vector2 (x*1.2f, y/1.2f);
    }

    void OnMouseUp(){
        transform.localScale = new Vector2 (x,y);

        bankgambar.GetComponent<Bank_gambar> ().control (kontrol);
    }
}
```



## 2. Source Code Kuis

```
public class soalManajer : MonoBehaviour {
[System.Serializable]
public class Soal {
[TextArea]
[Header ("Soal")]
public string soal;
[Header ("Jawaban Soal")]
public string pilA;
public string pilB, pilC, pilD;
[Header ("Kunci jawaban")]
public bool A;
public bool B, C, D;
}
public GameObject benar;
public GameObject salah;
public GameObject selesai, Panel, timer;
public GameObject Waktu12;
public GameObject home;
public int skor;
public float waktu;
private int nilaiAcak;
Text textSoal, textA, textB, textC, textD, textWaktu;
public List<Soal> KumpulanSoal;
// Start is called before the first frame update
void Start () {
textSoal = GameObject.Find ("TextSoal").GetComponent<Text> ();
textA = GameObject.Find ("A").GetComponent<Text> ();
textB = GameObject.Find ("B").GetComponent<Text> ();
textC = GameObject.Find ("C").GetComponent<Text> ();
textD = GameObject.Find ("D").GetComponent<Text> ();
textWaktu = GameObject.Find ("TextWaktu").GetComponent<Text> ();
nilaiAcak = Random.RandomRange (0, KumpulanSoal.Count);
}
}
```

```
// Update is called once per frame
void Update () {
textWaktu.text = waktu.ToString ("0");
waktu -= Time.deltaTime;
if (waktu <= 0) {
salah.SetActive (false);
salah.SetActive (true);
KumpulanSoal.RemoveAt (nilaiAcak);
waktu = 10;
nilaiAcak = Random.RandomRange (0, KumpulanSoal.Count);
}
if (KumpulanSoal.Count > 0) {
textSoal.text = KumpulanSoal[nilaiAcak].soal;
textA.text = KumpulanSoal[nilaiAcak].pilA;
textB.text = KumpulanSoal[nilaiAcak].pilB;
textC.text = KumpulanSoal[nilaiAcak].pilC;
textD.text = KumpulanSoal[nilaiAcak].pilD;
} else {
selesai.SetActive (true);
Panel.SetActive (false);
timer.SetActive (false);
textSoal.text = "Selamat Anda Menyelesaikan Soal Dengan Skor : " + skor;
textSoal.text = "Skor : " + skor;
GameObject.Find ("waktu").SetActive (false);
GameObject.Find ("TextWaktu").SetActive (false);
GameObject.Find ("Panel").SetActive (false);
Waktu12.SetActive (false);
home.SetActive (false);
}
}
```

```
public void CekJawaban (string jawaban) {
if (KumpulanSoal[nilaiAcak].A == true && jawaban == "a") {
skor++;
benar.SetActive (false);
benar.SetActive (true);
}
if (KumpulanSoal[nilaiAcak].B == true && jawaban == "b") {
skor++;
benar.SetActive (false);
benar.SetActive (true);
}
if (KumpulanSoal[nilaiAcak].C == true && jawaban == "c") {
skor++;
benar.SetActive (false);
benar.SetActive (true);
}
if (KumpulanSoal[nilaiAcak].D == true && jawaban == "d") {
skor++;
benar.SetActive (false);
benar.SetActive (true);
}
if (KumpulanSoal[nilaiAcak].A == false && jawaban == "a") {
salah.SetActive (false);
salah.SetActive (true);
}
if (KumpulanSoal[nilaiAcak].B == false && jawaban == "b") {
salah.SetActive (false);
salah.SetActive (true);
}
if (KumpulanSoal[nilaiAcak].C == false && jawaban == "c") {
```

```
salah.SetActive (false);
salah.SetActive (true);
}
if (KumpulanSoal[nilaiAcak].D == false && jawaban == "d") {
salah.SetActive (false);
salah.SetActive (true);
}
KumpulanSoal.RemoveAt (nilaiAcak);
nilaiAcak = Random.RandomRange (0, KumpulanSoal.Count);
waktu = 10;
}
public void ulang () {
Application.LoadLevel (Application.LoadLevel);
}
public void awalan () {
Application.LoadLevel ("awalan");
}
public void Home () {
Application.LoadLevel ("awal");
}
}
```

### 3. Source Code Scene Management

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;

public class pindahscene : MonoBehaviour
{
    public void index (int index_poin)
    {
        gameObject.SetActive (false);
        transform.parent.GetChild (gameObject.transform.GetSiblingIndex () + (index_poin)).gameObject.SetActive(true);
    }

    public void scene (string nama)
    {
        SceneManager.LoadScene(nama);
    }

    public void keluar ()
    {
        Application.Quit();
        Debug.Log("Menutup Aplikasi");
    }
}
```

### 4. Source Code Keluar Aplikasi

```
public class TombolExit : MonoBehaviour {

    public GameObject pop_up, quiz, materi, petunjuk, informasi;
    // Use this for initialization
    void Start () {

    }
    void OnMouseDown(){
        pop_up.SetActive (false);
        quiz.SetActive (true);
        materi.SetActive (true);
        petunjuk.SetActive (true);
        informasi.SetActive (true);
    }
    // Update is called once per frame
    void Update () {

    }
}
```

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

public class exit : MonoBehaviour {

    public void doquit(){
        Debug.Log ("has quit game");
        Application.Quit();
    }
}
```