

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK  
ANAK – ANAK MENGENAI TRANSPORTASI**

SKRIPSI



disusun oleh

**Cici Rahayu Tri Purwaningrum**

**09.22.1038**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK  
ANAK – ANAK MENGENAI TRANSPORTASI**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Cici Rahayu Tri Purwaningrum**

**09.22.1038**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2011**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk  
Anak – Anak Mengenai Transportasi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cici Rahayu Tri Purwaningrum**

**09.22.1038**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 April 2010

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**

**NIK. 190302047**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk  
Anak – Anak Mengenai Transportasi**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cici Rahayu Tri Purwaningrum**

**09.22.1038**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Juli 2011

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047

**Ema Utami, DR., S.SI, M.Kom**  
NIK. 190302037

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
NIK. 190302155



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Juli 2011



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Juli 2011



Cici Rahayu Tri Purwaningrum

NIM. 09.22.1038

## HALAMAN MOTTO

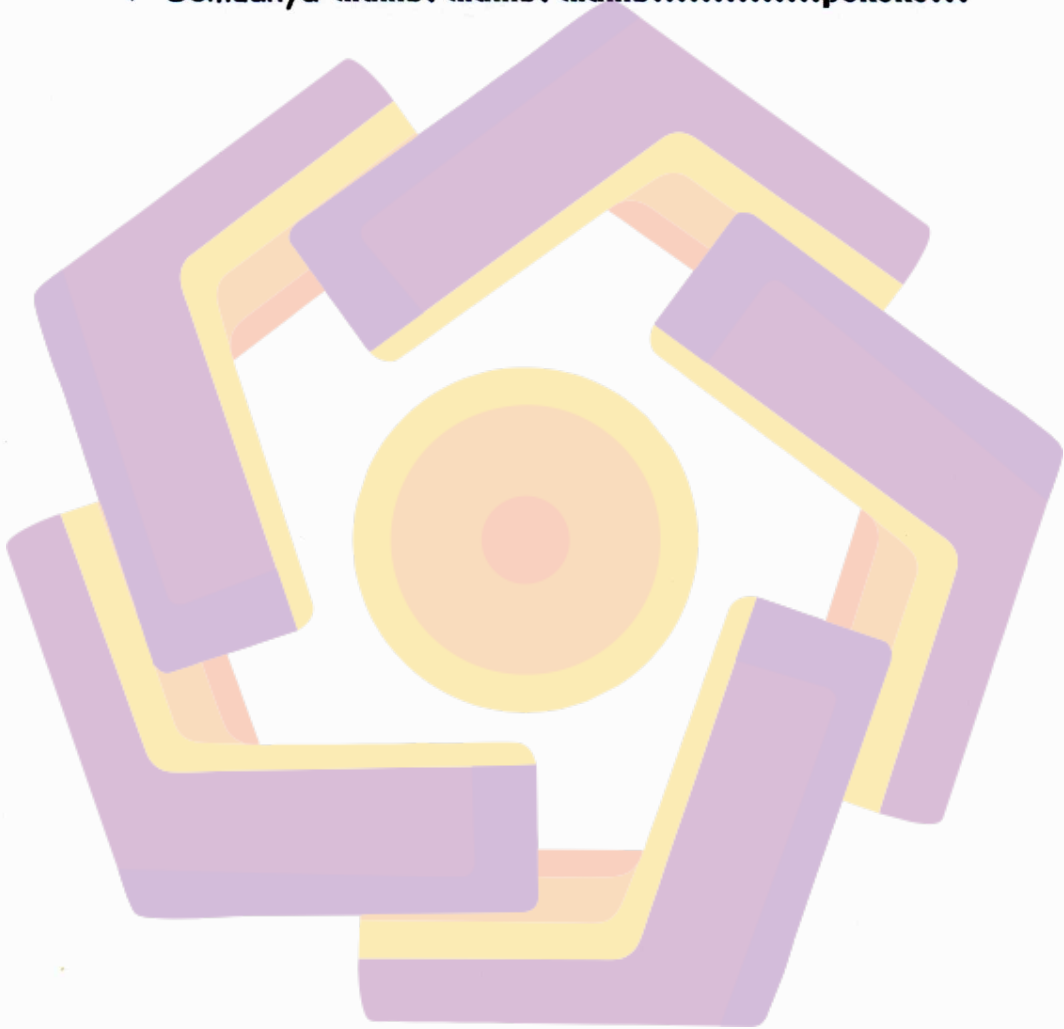
- ❖ **Life is hard..... so try harder in life**
- ❖ **Tetap optimis, selagi kita masih hidup tidak ada yang tidak mungkin**
- ❖ **Myself is my life karena diri kita adalah hidup kita jadi klo kita sia-siain diri kita berarti hidup kita juga bakal sia-sia. so, buat yang terbaik bagi diri kita buat masa depan hidup kita...**
- ❖ **Selalu liat ke bawah, dengan begitu kita bisa selalu bahagia.**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya.
- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta, serta Eyang Kakung dan Eyang Putri terima kasih atas kasih sayang, dukungan dan doa yang telah diberikan.
- ❖ Adik2 ku Rico n' Hilda makasih atas support yang kalian berikan...
- ❖ Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang dengan sabar membimbing saya dan memberikan masukan sehingga dapat memperoleh hasil yang memuaskan.
- ❖ 'Dulah' makasih ya buat semuanya...pokoknya Bonder the best banget deh.....
- ❖ Buat 😊 thanks ya...udah ngajarin segala hal dan jadikan hidupku jadi berarti...

- ❖ Buat "mongky" Love U poreper.....tetep kuat n' semangat  
maju kedepan mundur ada aku yg nuntun bt kedepan  
lg,OK...
- ❖ **Semuanya thanks. thanks. thanks.....pokoke!!!**





## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar.

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan naskah laporan Tugas Akhir, yaitu :

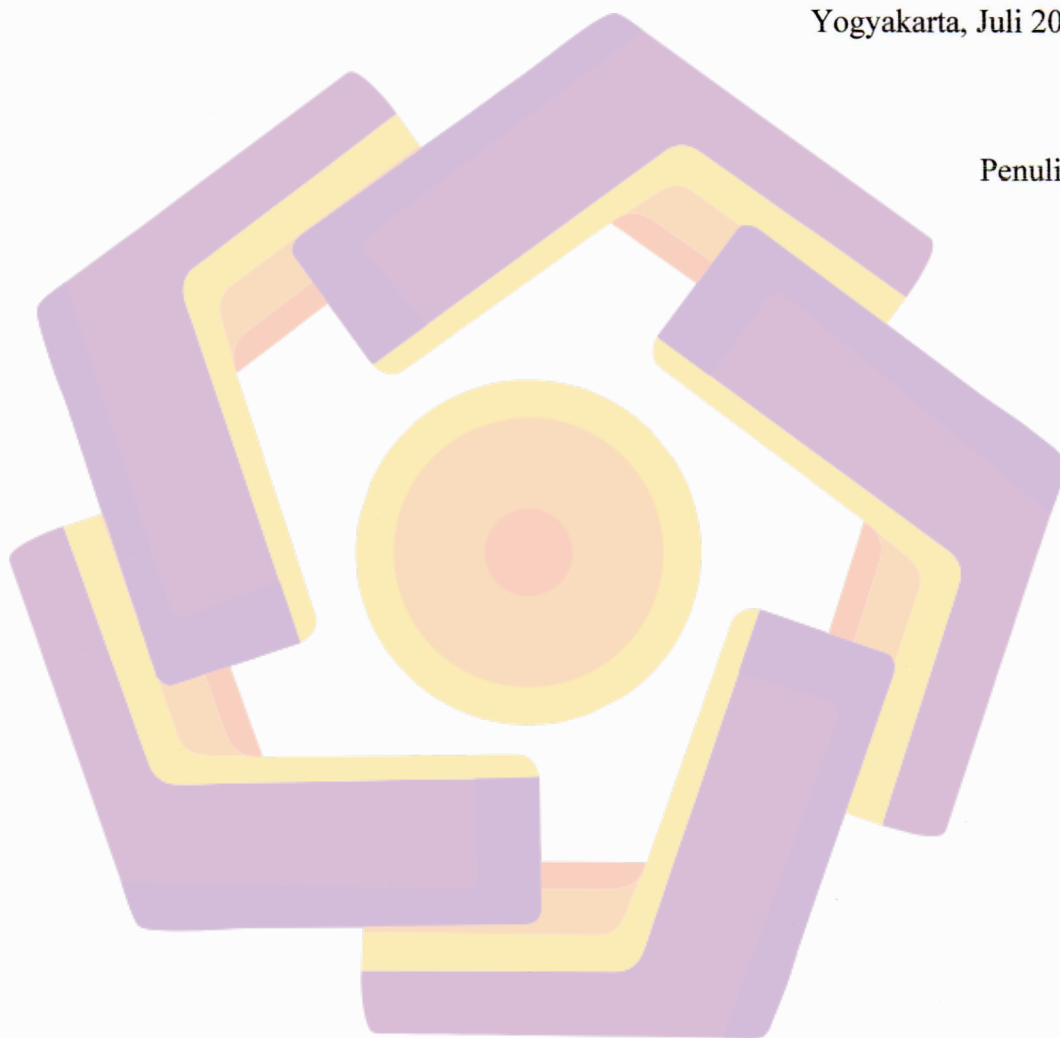
1. Bapak DR. M. Suyanto, MM. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Semua Dosen dan Staff pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ayahanda dan Ibunda yang selalu memberikan dukungan dan do'a restunya.
5. Teman - teman SITS-A angkatan 2009.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebut satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun pikiran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan anugerah-Nya dan membalas budi baik kepada semua pihak yang telah membantu penulisan Skripsi ini.

Dengan keterbatasan ilmu yang penulis miliki, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan naskah Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, Juli 2011

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>Keterangan</b>	<b>Hal</b>
Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan .....	iv
Halaman Motto .....	v
Halaman Persembahan .....	vi
Halaman Kata Pengantar .....	viii
Halaman Daftar Isi .....	x
Halaman Daftar Tabel .....	xiii
Halaman Daftar Gambar .....	xiv
Halaman Daftar Lampiran .....	xvi
Intisari .....	xvii
<i>Abstract</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	6
2.1.1 Pengertian Multimedia .....	6
2.1.2 Definisi Multimedia Interaktif .....	7
2.1.3 Media Pembelajaran .....	7
2.1.3.1 Menulis Storyboard .....	9
2.1.3.2 Mengorganisasikan Materi .....	9
2.1.3.3 Perencanaan Audio .....	10

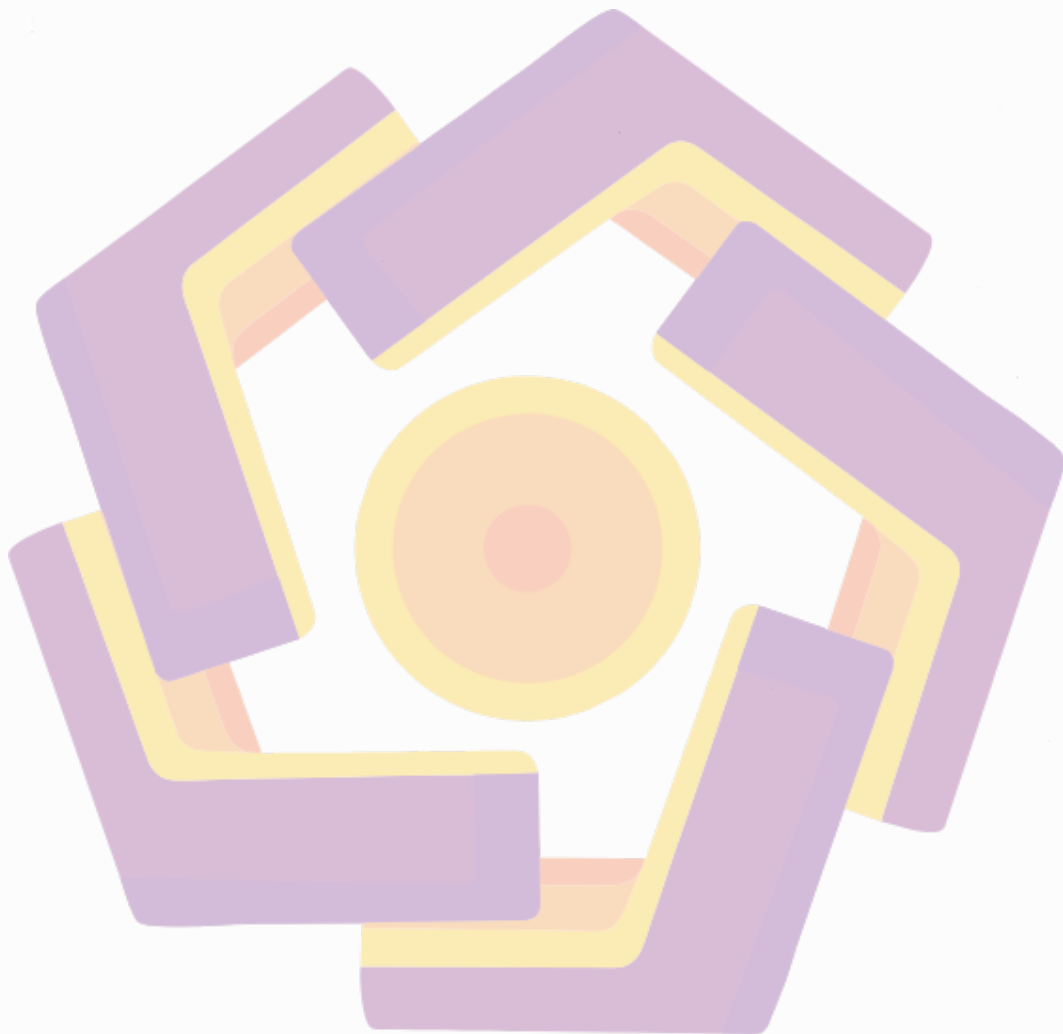
2.1.3.4	Editing .....	10
2.1.3.5	Proofreading .....	11
2.1.4	Komponen Dari Multimedia .....	11
2.1.4.1	Teks ( <i>Text</i> ) .....	11
2.1.4.2	Grafik .....	11
2.1.4.3	Bunyi .....	11
2.1.4.4	Video .....	12
2.1.4.5	Animasi .....	12
2.2	Struktur Desain Multimedia .....	12
2.2.1	Struktur Linier .....	13
2.2.2	Struktur Hierarkis .....	13
2.2.3	Struktur Nonlinier .....	13
2.2.4	Struktur Komposit .....	14
2.3	Langkah-langkah Dalam Mengembangkan Sistem Multimedia .....	15
2.4	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	17
2.4.1	Macromedia Flash MX .....	18
2.4.2	Adobe Photoshop Versi 7.0 .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>		
3.1	Tinjauan Umum .....	24
3.2	Analisis SWOT .....	24
3.2.1	Strength (Kekuatan) .....	25
3.2.2	Weakness (Kelemahan) .....	25
3.2.3	Opportunity (Peluang) .....	26
3.2.4	Threats (Ancaman) .....	26
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.3.1	Aspek Hardware.....	27
3.3.2	Aspek Software .....	29
3.3.3	Aspek Brainware .....	29
3.4	Merancang Konsep .....	29
3.5	Merancang Isi .....	30

3.6	Merancang Naskah .....	31
3.7	Merancang Grafik .....	35
3.7.1	Tampilan Menu Intro .....	36
3.7.2	Tampilan Menu Home .....	37
3.7.3	Tampilan Tombol Darat .....	38
3.7.3.1	Tampilan Tombol Bus .....	39
3.7.3.2	Tampilan Tombol Car .....	40
3.7.3.3	Tampilan Tombol Bicycle .....	41
3.7.3.4	Tampilan Tombol Motorcycle .....	42
3.7.3.5	Tampilan Tombol Pedicab .....	43
3.7.3.6	Tampilan Tombol Train .....	44
3.7.3.7	Tampilan Tombol Carriage .....	45
3.7.4	Tampilan Tombol Laut .....	46
3.7.4.1	Tampilan Tombol Ship .....	47
3.7.4.2	Tampilan Tombol Boat .....	48
3.7.5	Tampilan Tombol Udara .....	49
3.7.5.1	Tampilan Tombol Plane .....	50
3.7.5.2	Tampilan Tombol helicopter .....	51
3.7.6	Tampilan Menu Kuis .....	52
3.7.7	Tampilan Puzzle .....	53

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

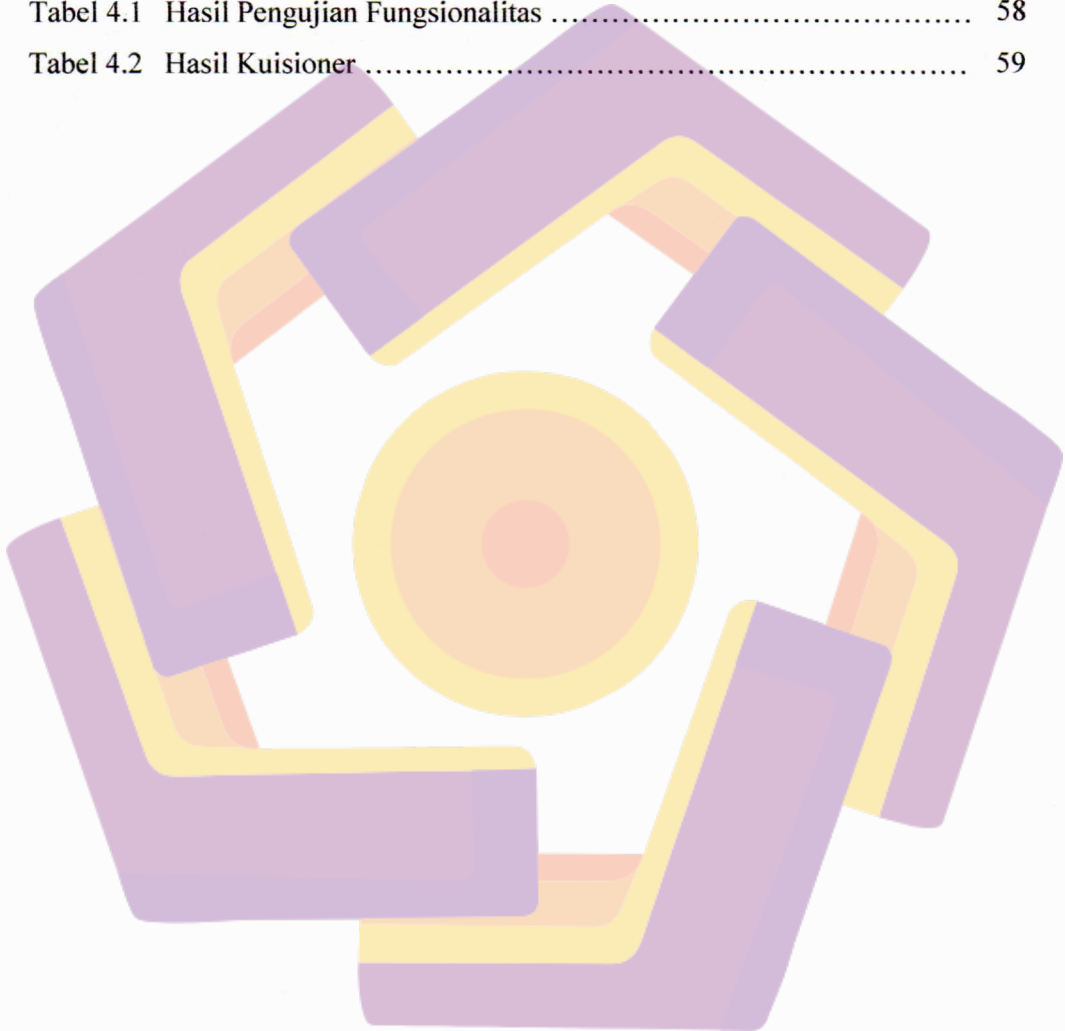
4.1	Memproduksi Sistem .....	54
4.1.1	Memasukkan Objek .....	54
4.1.2	Memasukkan File Gambar .....	54
4.1.3	Mengimpor File Suara .....	55
4.1.4	Membuat Kontrol Navigasi .....	55
4.1.5	Membuat File Exe .....	56
4.2	Pembahasan .....	57
4.2.1	Uji Coba Program dan Sistem .....	57
4.2.1.1	Hasil Uji Aplikasi Pembelajaran Alat Transportasi .....	58
		58

4.2.1.2 Hasil Uji pengguna Aplikasi .....	
4.2.2 Manual Program .....	60
4.2.3 Pemeliharaan Sistem .....	70
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran .....	72



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Komponen – komponen Storyboard .....	8
Tabel 3.1	Hardware yang dibutuhkan untuk membangun sistem berbasis multimedia .....	28
Tabel 4.1	Hasil Pengujian Fungsionalitas .....	58
Tabel 4.2	Hasil Kuisisioner .....	59



## DAFTAR GAMBAR

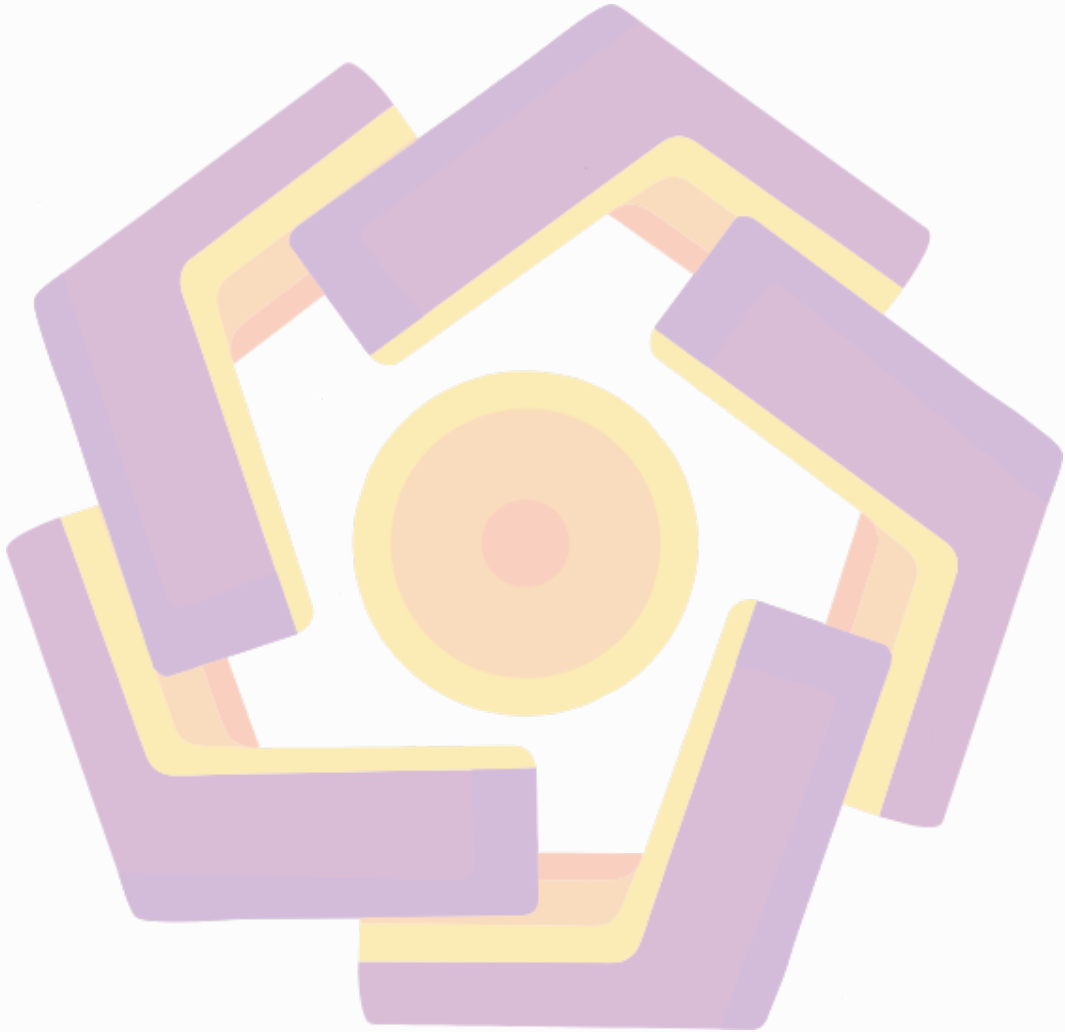
Gambar 2.1	Tampilan Media Pembelajaran .....	8
Gambar 2.2	Struktur Linear .....	13
Gambar 2.3	Struktur Hierarkis .....	13
Gambar 2.4	Struktur Nonlinier .....	14
Gambar 2.5	Struktur Komposit .....	14
Gambar 2.6	Proses Pengembangan Sistem .....	15
Gambar 2.7	Macromedia Flash MX .....	15
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Photoshop Versi 7.0 .....	22
Gambar 3.1	Struktur Hierarki Pada Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Anak – Anak Mengenai .....	32
Gambar 3.2	Intro .....	36
Gambar 3.3	Menu Home .....	37
Gambar 3.4	Menu Tombol Darat .....	38
Gambar 3.5	Menu Tombol Bus .....	39
Gambar 3.6	Menu Tombol Car .....	40
Gambar 3.7	Menu Tombol Bicycle .....	41
Gambar 3.8	Menu Tombol Motorcycle .....	42
Gambar 3.9	Menu Tombol Pedicab .....	43
Gambar 3.10	Menu Tombol Train .....	44
Gambar 3.11	Menu Tombol Carriage .....	45
Gambar 3.12	Menu Tombol Laut .....	46
Gambar 3.13	Menu Tombol Ship .....	47
Gambar 3.14	Menu Tombol Boat .....	48
Gambar 3.15	Menu Tombol Udara .....	49
Gambar 3.16	Menu Tombol Plane .....	50
Gambar 3.17	Menu Tombol Helicopter .....	51
Gambar 3.18	Tampilan Menu Kuis .....	52
Gambar 3.19	Tampilan Puzzle .....	53



Gambar 4.1	Halaman Intro .....	60
Gambar 4.2	Halaman Home .....	61
Gambar 4.3	Halaman Transportasi Darat .....	62
Gambar 4.4	Halaman Menu Bus .....	62
Gambar 4.5	Halaman Menu Car .....	63
Gambar 4.6	Halaman Menu Bicycle .....	63
Gambar 4.7	Halaman Menu Motorcycle .....	64
Gambar 4.8	Halaman Menu Pedicab .....	64
Gambar 4.9	Halaman Menu Train .....	65
Gambar 4.10	Halaman Menu Carriage .....	65
Gambar 4.11	Halaman Transportasi Laut .....	66
Gambar 4.12	Halaman Menu Ship .....	66
Gambar 4.13	Halaman Menu Boat .....	67
Gambar 4.14	Halaman Transportasi Udara .....	67
Gambar 4.15	Halaman Menu Plane .....	68
Gambar 4.16	Halaman Menu Helicopter .....	68
Gambar 4.17	Halaman Kuis .....	69
Gambar 4.18	Halaman Puzzle .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Extention File  
Listing Program



## INTISARI

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang harus dikuasai setiap orang. Oleh karena itu, akan lebih baik jika diajarkan sejak usia dini dan mulai dari hal – hal dasar dalam kehidupan sehari – hari seperti pengenalan transportasi. Dalam belajar anak – anak lebih menyukai cara yang menarik dan interaktif, maka media pembelajaran interaktif adalah solusi yang tepat.

Media dapat diartikan suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan Multimedia interaktif adalah media yang dapat berinteraksi secara langsung dengan pembelajar, karena interaktif memiliki komunikasi yang bersifat dua arah. Dan dalam proses belajar mengajar perlu diciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga respon yang berkesan akan lebih diingat dibandingkan respon yang tidak berkesan.

Media pembelajaran ini menampilkan gambar, teks dan audio yang menarik, sehingga materi yang disampaikan mudah dicerna dan dipahami. Selain itu menyediakan cara membaca yang benar berupa audio yang mempermudah anak – anak belajar pengucapan.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, CD Interaktif, Transportasi, Bahasa Inggris, Multimedia.



## ABSTRACT

English is an international language <sup>xvii</sup> it must be controlled by anyone. Therefore, it would be better if taught from an early age and start of things - basic things in life - the day such as the introduction of transport. In the children's learning - children prefer an interesting and interactive way, then the media interactive learning is the right solution.

Media can be interpreted as intermediary or introductory messages from the sender to the receiver. While the interactive Multimedia is media that can be interact directly with the learners, as has interactive which is two-way communication. And in teaching and learning needs created a fun atmosphere, so the response will be a memorable more memorable than the response does not impress.

Learning Media is displaying images, text and audio of interest, so that the material presented is easily digested and understood. Besides providing a way to read the correct form of audio that facilitate children - children learn pronunciation.

**Keywords:** Learning Media, Interactive CD, Transportation, English, Multimedia.

