

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK
ANAK SD KELAS DUA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH DI SEKOLAH DASAR KANISIUS PONDOK KULON
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun Oleh

Joao Manuel da Cunha

15.62.0050

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK
ANAK SD KELAS DUA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH DI SEKOLAH DASAR KANISIUS PONDOK KULON
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar sarjana
Pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh

Joao Manuel da Cunha

15.62.0050

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK
SD KELAS DUA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH
DI SEKOLAH DASAR KANISIUS PONDOK KULON YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joao Manuel da Cunha

15.62.0052

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 November 2018

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, S.T., M.T.
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA INTERAKTIF BELAJAR BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD
KELAS DUA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH DI
SEKOLAH DASAR KANISIUS PONDOK KULON YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joao Manuel da Cunha

15.62.0050

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hartatik, S.T., M.Cs.
NIK. 190302232



Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174



M. Rudyanto Arief, S.T., M.T.
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.St., M.T.
NIK. 190302038

iii

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil 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 dan disebutkan didalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan Naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta 7 Mei 2019



Joao Manuel da Cunha

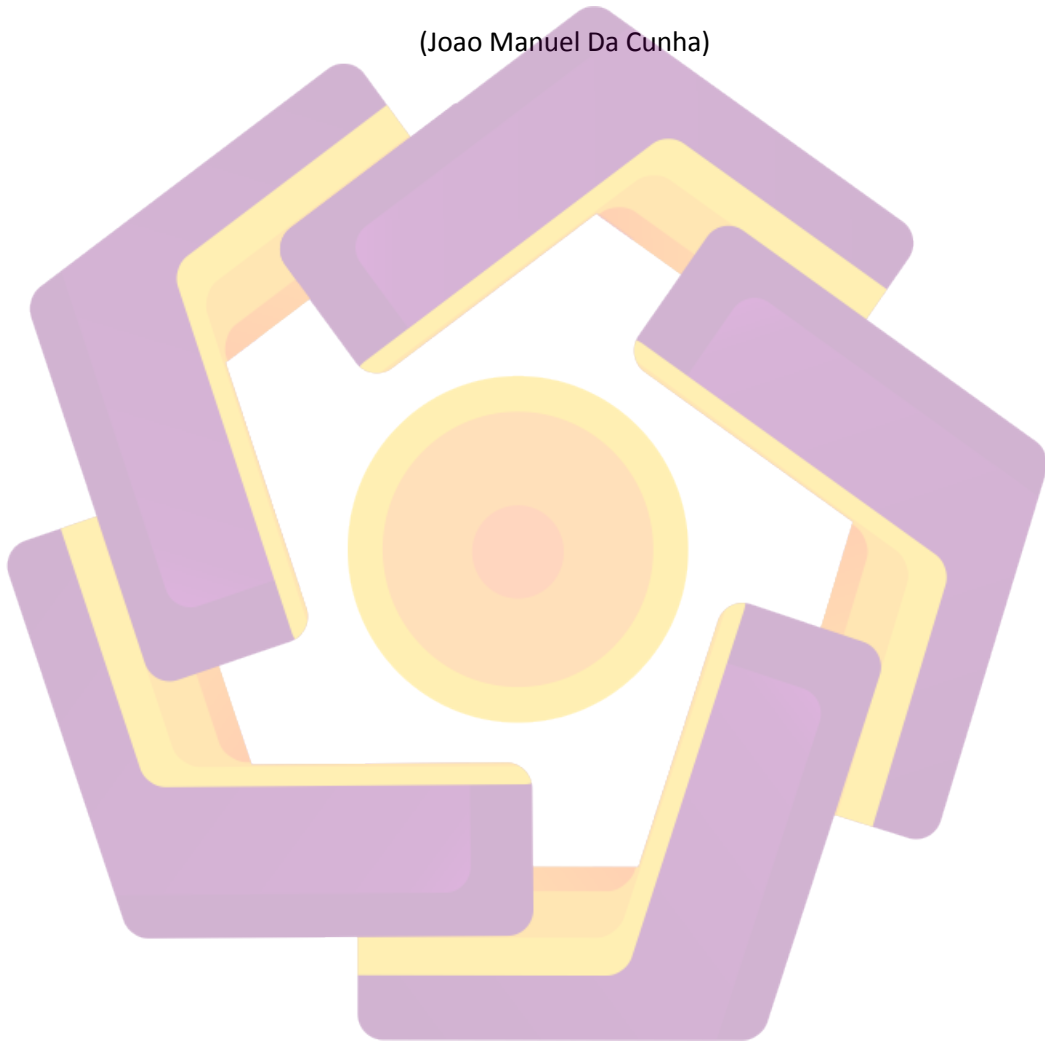
15.62.0050

HALAMAN MOTTO

“Menjadi orang bagi orang lain”

“To Be Man for Others”

(Joao Manuel Da Cunha)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya Persembahkan untuk

1. Tuhan yang Maha Esa, terima kasih atas Rahmat yang Engkau curahkan kepadaku selama proses penulisan skripsi ini
2. Ayah dan ibu saya yang tercinta, Sungguh beruntung memiliki orangtua yang sungguh luar biasa, yang selalu mendoakan saya meskipun tidak berada di Dunia ini, selalu ada dan memberikan dukungan saat saya mendapat kesulitan
3. Bapak M. Rudyanto Arif Selaku Pembimbing saya, ucapkan terima kasih karena telah banyak memberikan masukan hingga terselesaikannya Skripsi ini.
4. Para keluarga yang selalu mendukung dan mendoakan saya
5. Para sahabat sahabat saya yang selalu support me during my process of writting this Thesis, Ano, Aze, Menu, Nando, Habib, Dimas, Noval, Ilham, Randi, Rifki, Bayu, Indra, Amar, Bagus dan Bonk. Thanks for all of your support when I felt down and confuse you always be at my side.

Dan semua yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu semoga tetap dalam lindunganNya. Terima Kasih

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis persembahkan untuk Tuhan YME yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD KELAS DUA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH DI SEKOLAH DASAR KANISIUS PONDOK KULON YOGYAKARTA. Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar sarjana Komputer.

Dengan selesai skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada

1. Kepada Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak M. Rudyanto Arif, S., M.T Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Kedua orang Tua
5. Bapak dan ibu dosen universitas amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya
6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moral maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih terdapat kekurangan oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membaca

Yogyakarta 7 Mei 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

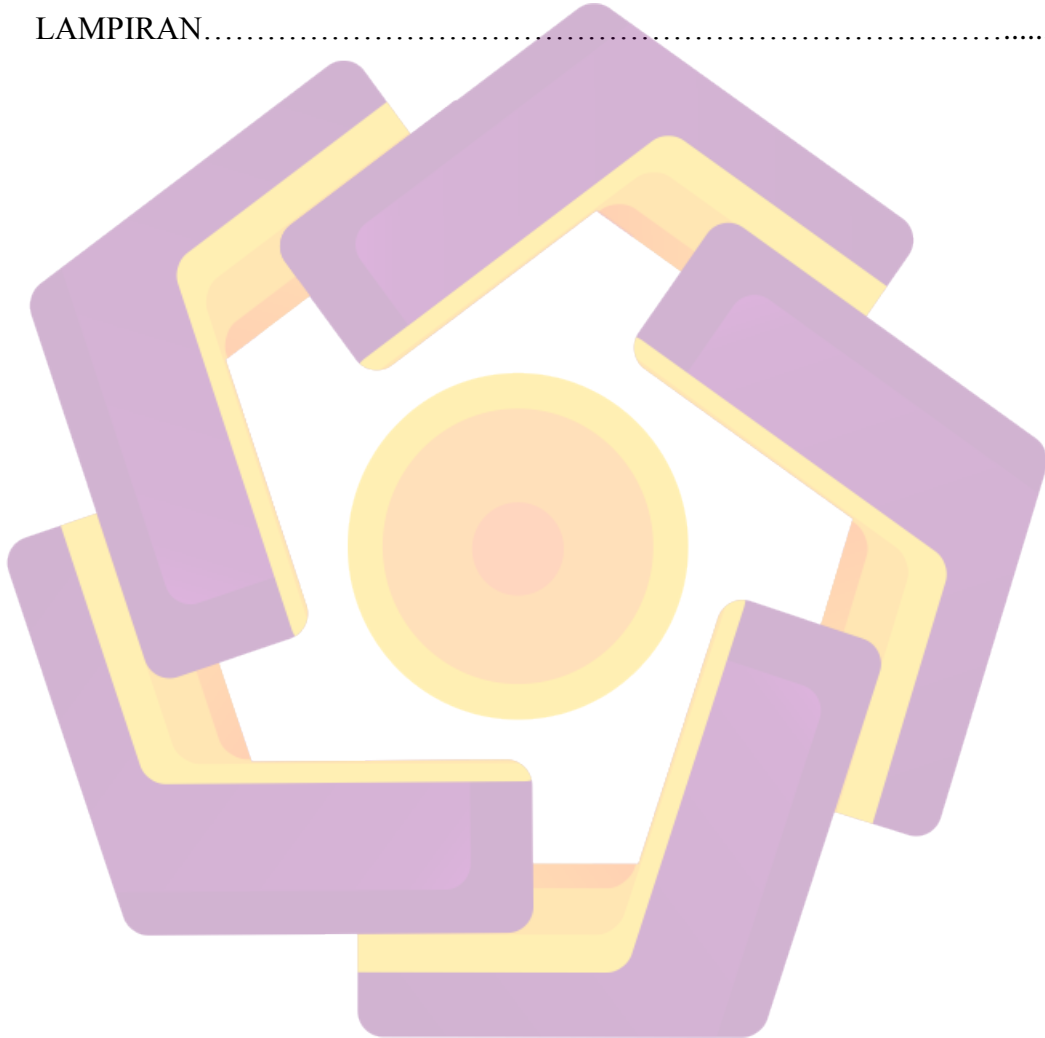
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN ORIGINALITAS.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah Penelitian.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.4.1 Maksud penelitian.....	5
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	6

1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2	Metode Wawancara.....	6
1.6.3	Metode Observasi.....	7
1.6.4	Metode Analisis.....	7
1.6.5	Metode Perancangan.....	7
1.6.6	Metode Pengembangan.....	8
1.6.7	Metode Testing.....	9
1.7	Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....		11
2.1.	Tinjauan Pustaka.....	11
2.1.1	Persamaan.....	13
2.1.2	Perbedaan.....	13
2.2	Konsep Dasar Teori Multimedia.....	14
2.2.1.	Defenisi Multimedia.....	14
2.2.2	Unsur-unsur Multimedia.....	17
2.2.2.1	Teks.....	18
2.2.2.2	Grafik.....	18
2.2.2.3	Gambar.....	19
2.2.2.4	Animasi atau Animation.....	19
2.2.2.5	Suara atau Audio.....	20
2.2.2.6	Video.....	20
2.2.2.7	Interaktivitas.....	21

2.3 Karakteristik Multimedia Untuk keperluan Pendidikan.....	21
2.4 Metode Analisis.....	22
2.4.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
2.5 Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	23
2.6 Perangkat Lunak yang digunakan.....	27
2.7 Teori Testing.....	28
2.8 Teori SWOT.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	30
3.1 Tinjauan Umum.....	30
3.1.1 Tinjauan Umum tempat Penelitian.....	30
3.2 Analisis Masalah.....	35
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	35
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	39
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	39
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Non- Fungsional.....	41
3.2.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
3.2.2.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
3.2.2.5 Kebutuhan Pengguna.....	41
3.2.3 Analisis kelayakan Sistem.....	42
3.2.3.1 Kelayakan teknologi.....	42
3.2.3.2 Kelayakan Hukum.....	43
3.2.3.3 Kelayakan Operasional.....	43

3.2.3.4 Kelayakan Ekonomi.....	43
3.3. Perancangan Sistem.....	44
3.3.1 Merancang Konsep.....	44
3.3.2 Merancang Isi.....	45
3.3.3 Merancang Naskah.....	47
3.3.4 Merancang Grafik.....	48
3.3.5 Menu materi Bahasa Inggris.....	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1. Implementasi.....	56
4.1.1 Pembuatan desain tampilan.....	56
4.2. Pembahasan.....	59
4.3.1 Pembuatan halaman tampilan Loading.....	60
4.3.2 Memasukan kata Loading.....	60
4.3. Proses Pembuatan Desain Tampilan.....	60
4.4.1 Desain Tampilan Menu Utama	60
4.4.2 Mengimport Gambar ke dalam aplikasi.....	62
4.4.3 Mengimport Suara ke Dalam Aplikasi.....	62
4.4.4 Pembuatan Tombol.....	62
4.4.5 Pembuatan Action Tombol.....	63
4.4 Testing.....	63
4.2.1 Uji Coba Pengguna.....	63
4.2.2 Uji Coba Sistem.....	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Keras.....	41
Tabel 3.2 Perangkat Lunak.....	41
Tabel 3.3 Perancangan Naskah.....	47
Tabel 4.1 Pembuatan Desain Tampilan.....	58
Table 4.2 pengujian dengan Black Box testing.....	66



Daftar Gambar

Gambar 2.1 Diagram Multimedia.....	17
Gambar 2.2 Langkah-langkah pembuatan Multimedia.....	24
Gambar 3.1 SD Kanisius Pondok kulon.....	33
Gambar 3.2 Ruang kelas SD Kanisius.....	34
Gambar 3.3 Ruang Komputer.....	34
Gambar 3.4 Struktur Hirarki.....	46
Gambar 3.5 Rancangan tampilan Intro	49
Gambar 3.6 Rancangan tampilan MenuUtama.....	49
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Exit.....	50
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Penebakan gambar.....	51
Gambar 3.9 Rancangan Pentunjuk pengguna.....	52
Gambar 3.10 Rancangan Materi Pertemuan.....	52
Gambar 3.11 Rancangan tampilan menu materi pertemuan.....	54
Gambar 3.12 Rancangan Topik pada tiap Materi Pertemuan.....	55
Gambar 3.13 Rancangan Isi Menu materi Bahasa Inggris.....	55
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Menu Home.....	54
Gambar 3.15 Uji Coba White Box Testing.....	65

DAFTAR LAMPIRAN OUTPUT

A. Tampilan Menu awal.....	71
B. Tampilan Menu petunjuk.....	71
C. Tampilan Tebakan GambarTampilan Penebakan Gambar.....	71
D. Tampilan Exit.....	72
E. Tampilan Materi Pertemuan.....	72
F. Materi pertemuan Pertama.....	73
G. Symbols of Mathematics.....	73
H. Materi Pertemuan dua.....	73
I. Fruits.....	75
J. Materi Pertemuan tiga.....	75
K. Animal in the Farm.....	77
L. Materi pertemuan Empat.....	77
M. Animals in the Zoo.....	79
N. Pertemuan Lima.....	79
O. House Hold.....	81
P. Pertemuan enam.....	81
Q. Room in the House.....	82
R. Pertemuan Tujuh.....	82
S. Activity in the house.....	84
T. Pertemuan 8.....	84

INTISARI

Pelajaran Bahasa Inggris saat ini sudah mulai diperkenalkan sejak dini, dan sudah dijadikan salah satu bagian dari kurikulum pemerintah pada tahun 2004 di SD, bahwa bahasa Inggris sudah bisa dipelajari di sekolah dasar tentang hal hal yang bersifat umum dalam kehidupan sehari hari. Bertujuan agar mempersiapkan anak anak supaya sudah terbiasa dengan kosa kata Bahasa Inggris yang bersifat umum. Namun pada tahun 2013 pemerintah Indonesia dari Menteri Pendidikan mengambil kebijakan untuk menggantikan mata pelajaran Bahasa Inggris yang sebelumnya menjadi mata pelajaran pokok untuk anak SD menjadi mata pelajaran tambahan anak SD. Meskipun pelajaran bahasa Inggris tidak masuk dalam pelajaran pokok di SD namun SD kanisius Pondok Kulon tetap menjadi Bahasa Inggris sebagai pelajaran Extrakurikuler. Dalam hal ini pelajaran Bahasa Inggris akan mudah dipahami oleh anak anak apabila penyampaiannya dapat dilakukan secara menarik meliputi Gambar, Teks dan audio yang menunjang. Namun kurangnya media untuk belajar membuat pelajaran ini menjadi sedikit kurang menarik minat dan sulit dipahami oleh anak anak.

Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu media interaktif pembelajaran yang menarik, mudah dimengerti tulisan dan bacaan serta gambar dan dapat menunjang sistem belajar mengajar untuk anak anak di SD kanisius Pondok Kulon Yogyakarta

Perancangan MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD KELAS DUA DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH DI SEKOLAH DASAR KANISIUS PONDOK KULON YOGYAKARTA dipilih sebagai tugas akhir dan juga media berbasis pembelajaran Multimedia interaktif ini diharapkan sistem belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan membantu anak anak bisa membaca bacaan dan mendengar pengucapan dalam Bahasa Inggris dengan benar dan jelas.

Kata Kunci : Media Interaktif, Belajar Bahasa Inggris, Anak SD kelas Dua

ABTRACT

English lessons are now beginning to be introduced early poems, and has been identified as one being brought from curriculum government in 2004 in elementary school, that the English language had to be learned in elementary school about things that are common in daily life. Aims to prepare children so that the children are familiar with the English vocabulary of a general nature. But in 2013 the government Indonnesia of the Ministry of Education's policy change English subjects who had previously been the main subject for elementary school children become additional subjects of elementary school children. Even English lessons are not included in the core curriculum in elementary school, but SD Canisius Pondok Kulon remain be English as Extracurricular lesson. Delivery can be done in an interesting include pictures, text and audio support. However, the lack of media to learn to make these lessons become slightly less attractive and difficult to understand for children.

To overcome this, we need a learning interactive media attractive, easy to understand text reading and pictures can support teaching and learning system for children in elementary school Canisius Yogyakarta Pondok Kulon

Design MEDIA INTERACTIVE LEARNING ENGLISH FOR CHILDREN SD CLASS TWO macromedia FLASH IN PRIMARY KANISIUS YOGYAKARTA been COTTAGE KULON as the final project and also media-based interactive multimedia learning

This is expected to teaching and learning system becomes more interesting, fun and helps children could read and hear the pronunciation in the English language correctly and clearly.

Keywords: *Interactive Media, Learning English, grade Two Children*