

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK
SISWA KELAS I DAN II SEKOLAH DASAR KANASIOUS
CONDONGCATUR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Ditya Adi Nugraha

11.11.5301

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK
SISWA KELAS I DAN II SEKOLAH DASAR KANASIUS
CONDONGCATUR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ditya Adi Nugraha

11.11.5301

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK
SISWA KELAS I DAN II SEKOLAH DASAR KANASIUS
CONDONGCATUR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ditya Adi Nugraha

11.11.5301

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 31 Oktober 2014

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS UNTUK
SISWA KELAS I DAN II SEKOLAH DASAR KANASIUS
CONDONGCATUR MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ditya Adi Nugraha

11.11.5301

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 28 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 10302181

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 10302215

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 4 Maret 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

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

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

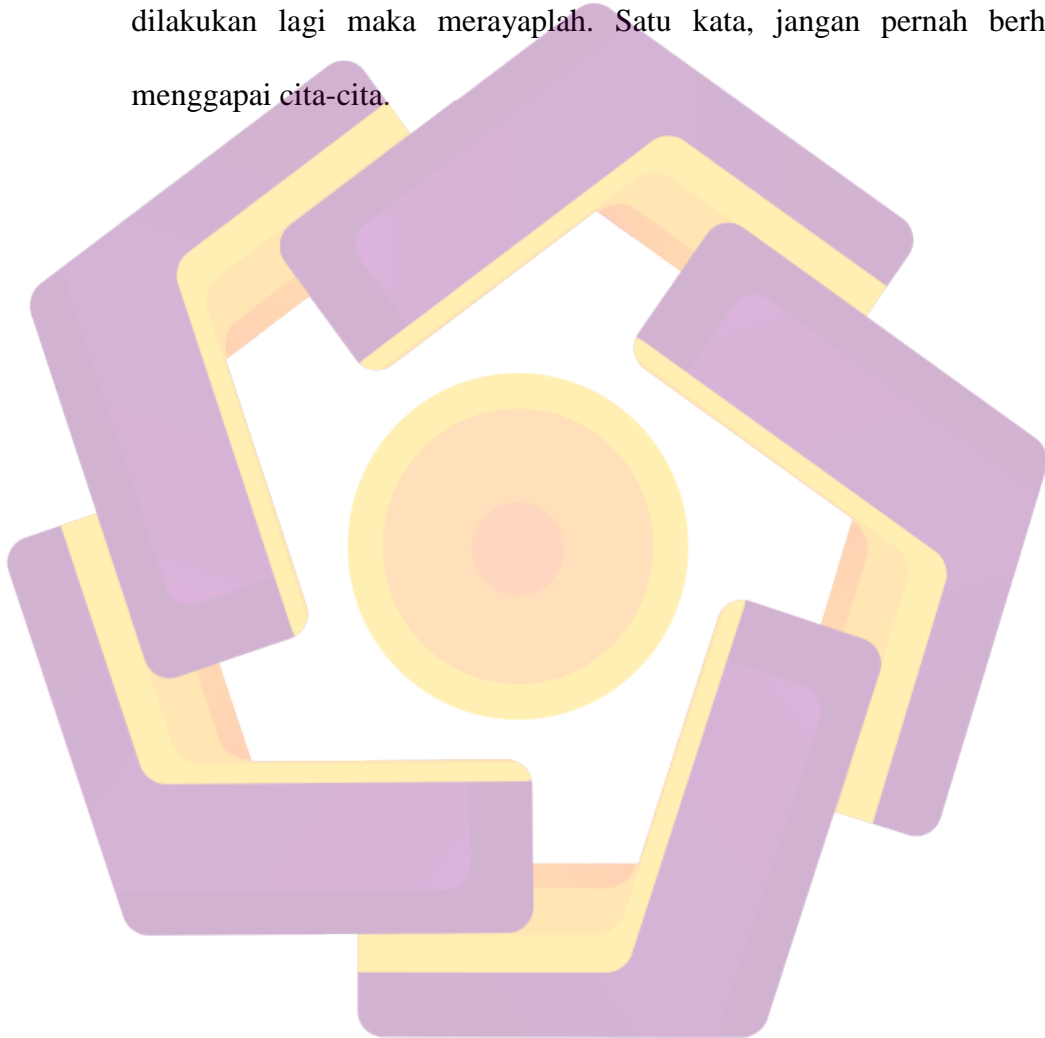
Yogyakarta, 28 Februari 2017



Dika, Adi Nugraha

MOTTO

- Berfikir menembus abad.
- Jika bisa berlari berlariilah, jika tidak bisa berlari berjalanlah, jika sudah tidak bisa berjalan merangkaklah, jika merangkak sudah tidak bisa dilakukan lagi maka merayaplah. Satu kata, jangan pernah berhenti menggapai cita-cita.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- Bapak dan Ibu tercinta yang telah memberi dukungan, doa dan cinta kepada penulis untuk melanjutkan studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
- Kakak dan adik juga keluarga besar atas dukungan, doa dan cinta kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
- Kepala Sekolah dan guru-guru SD Kanisius Condongcatur yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
- Seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan moril maupun materil.
- Semua guru dan dosenku yang telah mengajarkan banyak ilmu kepadaku.
- Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya serta memberikan motivasi untuk selalu semangat.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas Berkat dan Limpahan Karunianya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini tepat waktu.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata 1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kepala Sekolah SD Kanisius Condongcatur beserta jajarannya.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Skripsi ini akan sangat berarti jika memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi pembaca.

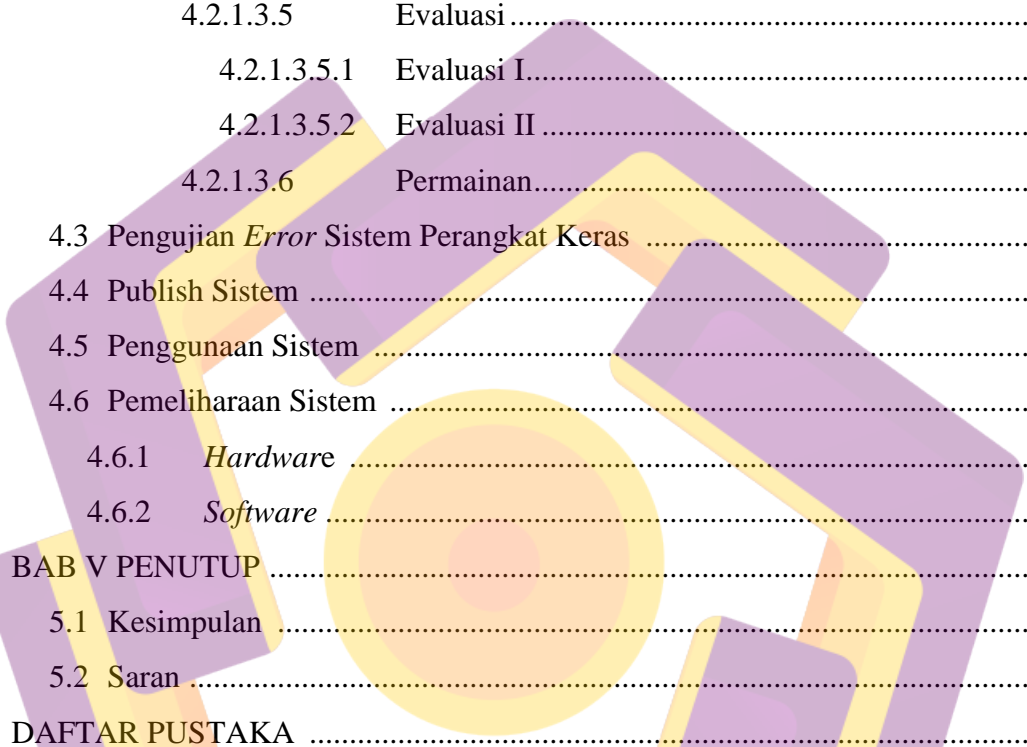
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6 Sistematika Penulis	4
1.7 Jadwal Penelitian.....	6
1.7.1 Jadwal Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Definisi Media Interaktif.....	9
2.2.2 Definisi Multimedia	10
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia	12
2.2.4 <i>Teks</i>	12

2.2.5	<i>Audio</i>	13
2.2.6	<i>Image</i>	13
2.2.7	<i>Video</i>	14
2.2.8	<i>Animasi</i>	14
2.2.9	<i>Software</i>	15
2.3	Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
2.3.1	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	15
2.3.2	Mendefinisikan Masalah	18
2.3.2.1	Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia	18
2.3.2.2	Masalah dalam Sistem.....	19
2.3.2.3	Studi Kelayakan	19
2.3.2.4	Mengidentifikasi Pemakai Akhir Pada Sistem.....	19
2.3.2.5	Prioritas Penanganan Masalah	20
2.3.3	Merancang Konsep.....	20
2.3.4	Merancang isi	21
2.3.5	Merancang Naskah.....	21
2.3.6	Merancang Grafik	22
2.3.7	Memproduksi Sistem	22
2.3.8	Pengujian Sistem.....	23
2.3.9	Pemeliharaan Sistem	23
2.4	Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	24
2.4.1	Struktur <i>Linier</i>	25
2.4.2	Struktur <i>Hierarki</i>	25
2.4.3	Struktur <i>Piramid</i>	26
2.4.4	Struktur <i>Polar</i>	27
2.5	Fungsi Efektif Multimedia	28
2.6	Sisitem Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Multimedia	28
2.6.1	<i>Adobe Photoshop CS3 Professional</i>	28
2.6.2	<i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	32
2.6.2.1	<i>Panel Tools</i>	33

2.6.3	<i>Adobe Soundbooth CS3</i>	35
2.7	Sistem Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Multimedia.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		38
3.1	Profil SD Kanisius Condongcatur.....	38
3.1.1	Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Bahasa Inggris....	38
3.1.2	Visi – Misi SD Kanisius Condongcatur	40
3.2	Mendefinisikan Masalah	40
3.2.1	Analisis yang digunakan	41
3.2.1.1	Analisis kinerja.....	42
3.2.1.2	Analisis Informasi	43
3.2.1.3	Analisis Ekonomi.....	43
3.2.1.4	Analisis Pengendalian	44
3.2.1.5	Analisis Efisiensi.....	45
3.2.1.6	Analisis Pelayanan	47
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	47
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	48
3.3.2	Kebutuhan <i>Non</i> Fungsional.....	48
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	48
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	49
3.3.2.3	Kebutuhan Pengguna Atau User (<i>Brainware</i>)	49
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	50
3.4.1	Kelayakan Teknologi	50
3.4.2	Kelayakan Operasional	50
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	50
3.5	Perancangan Konsep	51
3.6	Perancangan Isi	51
3.7	Perancangan Naskah	53
3.8	Perancangan Grafik.....	55
3.8.1	Rancangan <i>Intro</i>	55
3.8.2	Rancangan Menu Tampilan Depan	56
3.8.3	Rancangan Menu Tampilan Profil	56

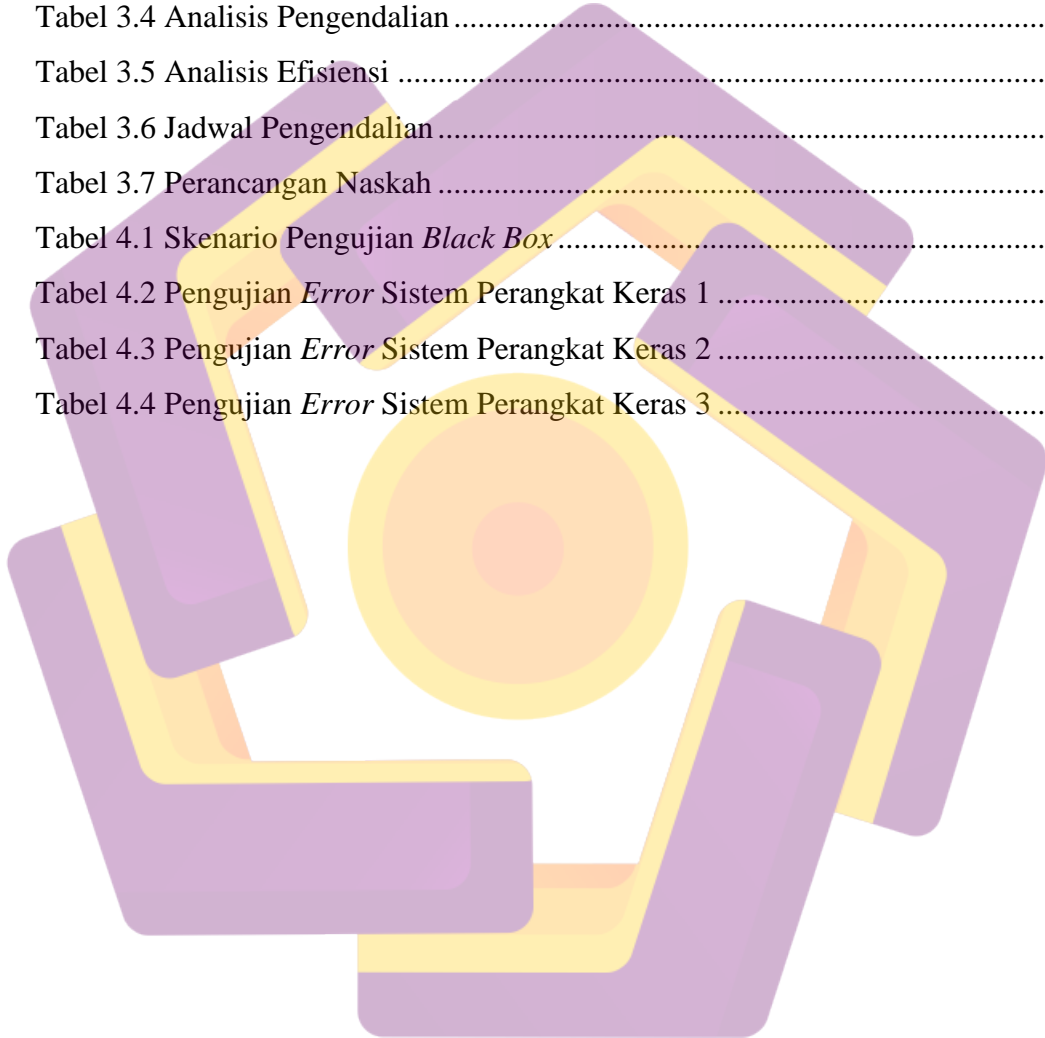
3.8.4	Rancangan Menu Tampilan Materi.....	57
3.8.4.1	Rancangan Menu Materi Mengenal Huruf	57
3.8.4.2	Rancangan Menu Materi Mengenal Angka	58
3.8.4.3	Rancangan Menu Materi Mengenal Benda.....	59
3.8.4.4	Rancangan Menu Materi Mengenal Profesi.....	60
3.8.5	Rancangan Menu Evaluasi	61
3.8.5.1	Rancangan Menu Evaluasi 1	61
3.8.5.2	Rancangan Menu Evaluasi 2	62
3.8.6	Rancangan Menu Permainan.....	63
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Memproduksi Sistem	64
4.1.1	Pembuatan Obyek	65
4.1.1.1	<i>Corel Draw X5</i>	65
4.1.2	Pembuatan <i>Background</i>	67
4.1.2.1	<i>Adobe Photoshop CS3</i>	67
4.1.3	Pembuatan Narasi.....	69
4.1.3.1	<i>Adobe Soundbooth</i>	69
4.1.4	Pembuatan Aplikasi	71
4.1.4.1	<i>Adobe Flash CS3</i>	71
4.1.4.1.1	Pembuatan Halaman <i>Intro</i>	75
4.1.4.1.2	Pembuatan Background Aplikasi.....	76
4.1.4.1.3	Pembuatan Tombol	76
4.1.4.2	<i>Coding</i> dan Pengisian konten.....	77
4.2	Pengujian.....	79
4.2.1	Skenario Pengujian	79
4.2.1.1	<i>White Box Testing</i>	79
4.2.1.2	<i>Black Box Testing</i>	79
4.2.1.3	Manual Program.....	81
4.2.1.3.1	<i>Intro</i>	81
4.2.1.3.2	Halaman Menu Utama	82
4.2.1.3.3	Profil.....	82



4.2.1.3.4	Materi	83
4.2.1.3.4.1	Huruf	83
4.2.1.3.4.2	Angka	84
4.2.1.3.4.3	Benda.....	85
4.2.1.3.4.4	Profesi	86
4.2.1.3.5	Evaluasi	87
4.2.1.3.5.1	Evaluasi I.....	87
4.2.1.3.5.2	Evaluasi II	88
4.2.1.3.6	Permainan.....	89
4.3	Pengujian <i>Error</i> Sistem Perangkat Keras	89
4.4	Publish Sistem	91
4.5	Penggunaan Sistem	92
4.6	Pemeliharaan Sistem	92
4.6.1	<i>Hardware</i>	93
4.6.2	<i>Software</i>	94
BAB V	PENUTUP	95
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	96
DAFTAR	PUSTAKA	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian.....	6
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	42
Tabel 3.2 Analisis Informasi.....	43
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi.....	44
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian.....	45
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi.....	46
Tabel 3.6 Jadwal Pengendalian.....	47
Tabel 3.7 Perancangan Naskah.....	53
Tabel 4.1 Skenario Pengujian <i>Black Box</i>	80
Tabel 4.2 Pengujian <i>Error</i> Sistem Perangkat Keras 1.....	90
Tabel 4.3 Pengujian <i>Error</i> Sistem Perangkat Keras 2.....	90
Tabel 4.4 Pengujian <i>Error</i> Sistem Perangkat Keras 3.....	91

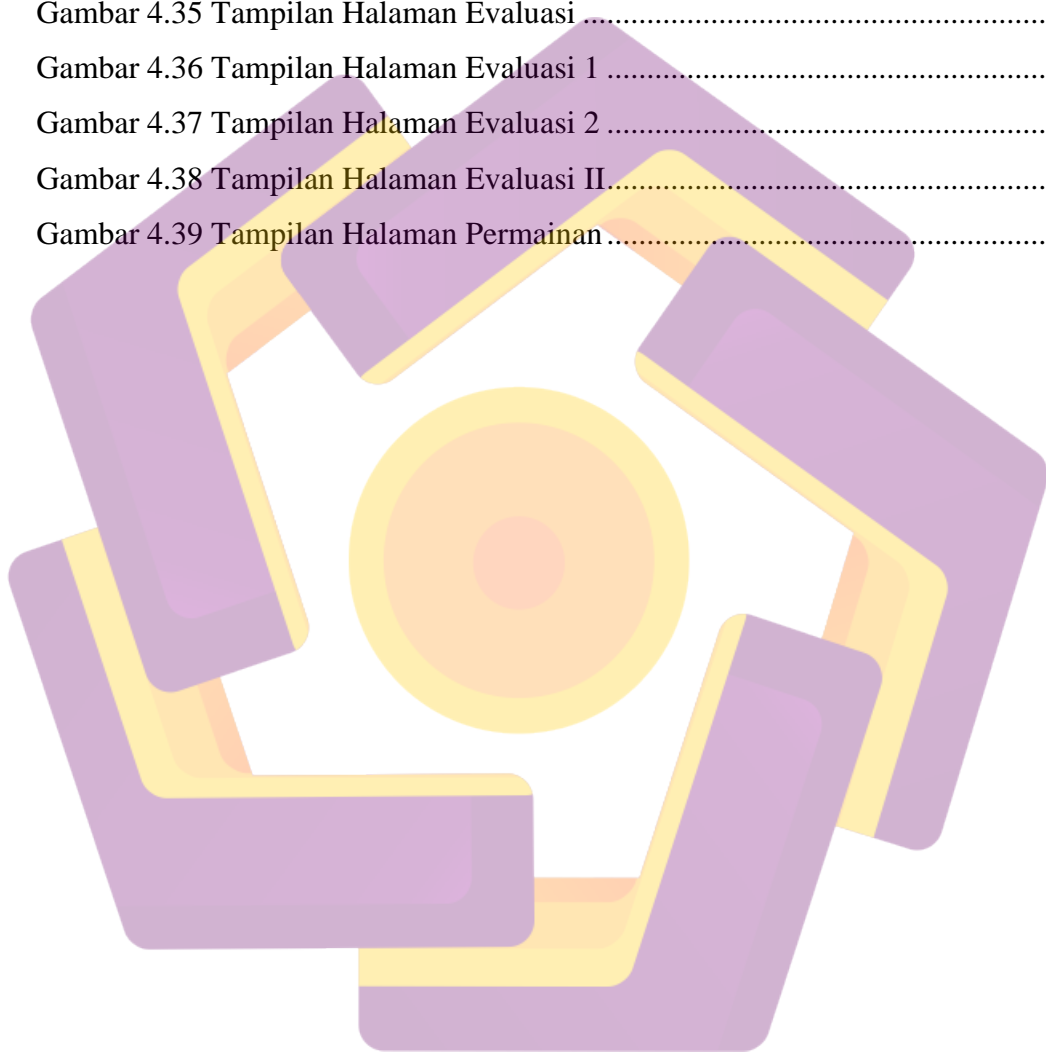


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
Gambar 2.2 Rincian Siklus Pembangunan Aplikasi Multimedia.....	17
Gambar 2.3 Icon Yang Digunakan Untuk Mendesain	24
Gambar 2.4 Desain Struktur <i>Linier</i>	25
Gambar 2.5 Desain Struktur <i>Hierarki</i>	26
Gambar 2.6 Desain Struktur <i>Piramid</i>	27
Gambar 2.7 Desain Struktur <i>Polar</i>	27
Gambar 2.8 Tampilan <i>Adobe Photoshop</i>	30
Gambar 2.9 Tool Pengolahan Gambar pada <i>Photoshop</i>	31
Gambar 2.10 Tampilan <i>Adobe Flash CS3 Professional</i>	32
Gambar 2.11 <i>Panel Tools</i>	34
Gambar 2.12 Tampilan <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	35
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Kombinasi (<i>hierarki dan linier</i>).....	52
Gambar 3.2 Rancangan <i>Intro</i>	55
Gambar 3.3 Rancangan Menu Tampilan Depan	56
Gambar 3.4 Rancangan Menu Tampilan Profil	56
Gambar 3.5 Rancangan Menu Materi	57
Gambar 3.6 Rancangan Menu Materi Mengenal Huruf.....	57
Gambar 3.7 Rancangan Menu Materi Mengenal Angka 1	58
Gambar 3.8 Rancangan Menu Materi Mengenal Angka 2	58
Gambar 3.9 Rancangan Menu Materi Mengenal Benda 1	59
Gambar 3.10 Rancangan Menu Materi Mengenal Benda 2.....	59
Gambar 3.11 Rancangan Menu Materi Mengenal Profesi 1	60
Gambar 3.12 Rancangan Menu Materi Mengenal Profesi 2.....	60
Gambar 3.13 Rancangan Menu Evaluasi I.....	61
Gambar 3.14 Rancangan Menu Evaluasi 1	61
Gambar 3.15 Rancangan Menu Evaluasi 2	62

Gambar 3.16 Rancangan Menu Evaluasi II	62
Gambar 3.17 Rancangan Menu Permainan.....	63
Gambar 4.1 Skema / Diagram tahapan produksi sistem	64
Gambar 4.2 Mengatur ukuran lembar kerja <i>Corel Draw</i>	65
Gambar 4.3 Hasil Desain Obyek.....	66
Gambar 4.4 <i>Eksport</i> Gambar Dalam <i>Corel Draw</i>	66
Gambar 4.5 Mengatur Ukuran Lembar Kerja Baru Dalam <i>Photoshop</i>	67
Gambar 4.6 Hasil Pembuatan <i>Background</i>	68
Gambar 4.7 <i>Save File Background</i>	68
Gambar 4.8 Gambar Awal <i>Recording</i>	69
Gambar 4.9 Gambar <i>Setting</i> Dan <i>Record</i> Narasi	70
Gambar 4.10 Gambar <i>Editing</i> Suara Setelah <i>Record</i>	70
Gambar 4.11 <i>Save File</i> dengan <i>Ektensi *.mp3</i>	71
Gambar 4.12 Pengaturan Projek Baru dalam <i>AdobeFlash</i>	72
Gambar 4.13 Pengaturan Lembar Kerja <i>Adobe Flash</i>	72
Gambar 4.14 <i>Backgorund</i> Awal.....	73
Gambar 4.15 Cara <i>Import Library Adobe Flash</i>	73
Gambar 4.16 Penggabungan Obyek di <i>Flash</i>	74
Gambar 4.17 Gambar Akhir Proses Animasi Konten.....	74
Gambar 4.18 Lembar Kerja Halaman <i>Intro</i>	75
Gambar 4.19 Tampilan Kerja dari Halaman <i>Intro</i>	75
Gambar 4.20 Gambar Pewarnaan <i>Backgorund</i>	76
Gambar 4.21 <i>Convert</i> Obyek Menjadi <i>Symbol Button</i>	77
Gambar 4.22 Memberikan <i>Action script</i> pada tombol.....	78
Gambar 4.23 Tampilan <i>Frame 15</i>	78
Gambar 4.24 Tampilan Halaman <i>Intro</i>	81
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Menu Utama	82
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Profil	82
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Materi	83
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Huruf.....	83
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Angka 1	84

Gambar 4.30 Tampilan Halaman Angka 2	84
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Benda 1	85
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Benda 2	85
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Profesi 1	86
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Profesi 2	86
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Evaluasi	87
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Evaluasi 1	87
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Evaluasi 2	88
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Evaluasi II	88
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Permainan	89



INTISARI

Media pembelajaran yang umum bagi anak-anak untuk mempelajari bahasa Inggris yang baik adalah buku. Akan tetapi pembelajaran melalui buku mempunyai kelemahan yaitu membosankan karena tidak ada unsur interaksinya. Selain itu cukup sulit mengukur tingkat pemahaman anak-anak SD terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu dibuatlah media pembelajaran interaktif Bahasa Inggris yang berbasis multimedia.

Pada aplikasi ini mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan media buku karena terdapat komponen animasi dan suara. Selain itu pada aplikasi multimedia ini juga mempunyai fasilitas evaluasi yang memungkinkan guru untuk dapat mengukur tingkat pemahaman anak-anak dengan mudah.

Materi yang disajikan meliputi pengenalan lingkungan sekitar dunia anak-anak dalam bahasa Inggris. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak-anak dapat disimpulkan bahwa aplikasi multimedia pembelajaran dengan menggunakan Adobe flash ini dapat membantu anak-anak dalam memahami bahasa Inggris dengan baik dan benar.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran, Bahasa Inggris yang baik dan benar, Adobe Flash.



ABSTRACT

Instructional media are common for children to learn good English is a book. However, learning through the book has a weakness that is boring because there is no element of interaction. In addition it is quite difficult to measure the level of understanding of elementary school children to the material being studied. Therefore made media interactive learning multimedia-based English Language.

In this application has had many advantages over the media guide as there are components of animation and sound. In addition to these multimedia applications also have facilities that allow the evaluation of the teacher to be able to measure the level of understanding of children with ease.

The material presented includes the introduction of the neighborhood's children in English. Based on observations conducted on children can be concluded that the learning multimedia applications using Adobe Flash can help children understand English properly.

Keywords: *Multimedia Learning, English properly, Adobe Flash.*

